Eickmann, Nemr, Sprinke, Fiedler

**Unity Learning Project Camera**

* Nun können wir uns aussuchen wie die Kameraführung sein soll. Entweder ist der Spieler auf der Kameraposition fixiert und die Kamera bewegt sich durchgehend mit oder die Kamera bewegt sich erst wenn wir zum Rand kommen.
* Kamera Script erstellen
* Public GameObject player;
* Code wird im update() geschrieben
* Kamera muss auf orthographisch eingestellt sein

Camera cam;

1. Player auf Kameraposition fixiert:

* this.transform.position = new Vector3( player.transform.position.x, y, z);

( y und z Werte überprüfen, je nachdem ob sich die Kamera auch beim Springen bewegen soll oder man größere Level macht )

1. Kamera bewegt sich mit Player am Rand:

* Dafür brauchen wir die KameraSize \* Auflösung \* Reaktionsbereich

Deklarieren eine Variable dafür

KameraSize == cam.orthographicSize

Auflösung == cam.aspect

Reaktionsbereich == percentage

percentage = 0.6f;

float orthoAspectRatio = cam.orthographicSize \* cam.aspect \* percentage;

cam = this.GetComponent<Camera>();

if (orthoAspectRatio + cam.transform.position.x < player.transform.position.x) {

float temp = player.transform.position.x – (orthoAspectRatio +

cam.transform.position.x);

this.transform.position = new Vector3 (temp +

cam.transform.position.x, 0 ,-10);

}

if (orthoAspectRatio - cam.transform.position.x > player.transform.position.x) {

float temp = player.transform.position.x – (orthoAspectRatio -

cam.transform.position.x);

this.transform.position = new Vector3 (temp +

cam.transform.position.x, 0 ,-10);

}