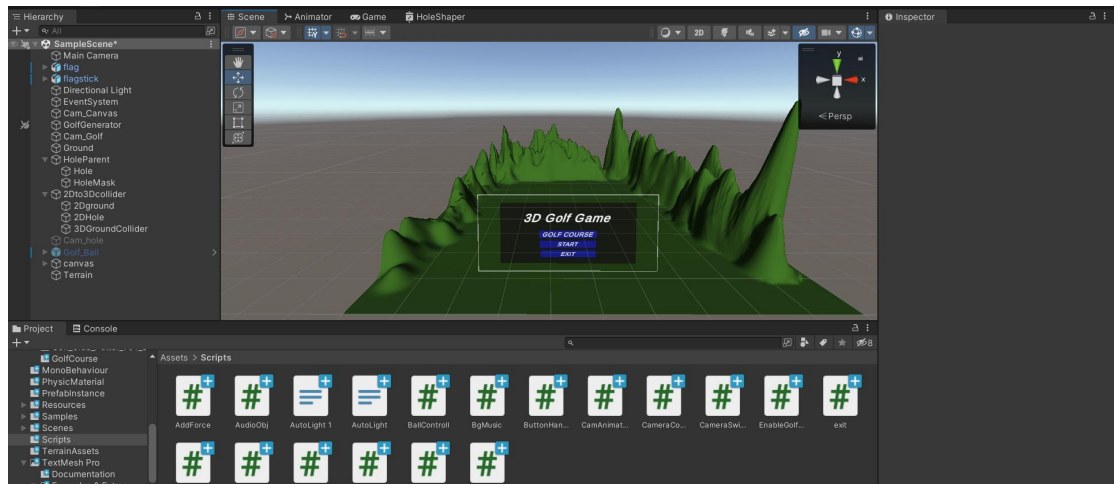


報告

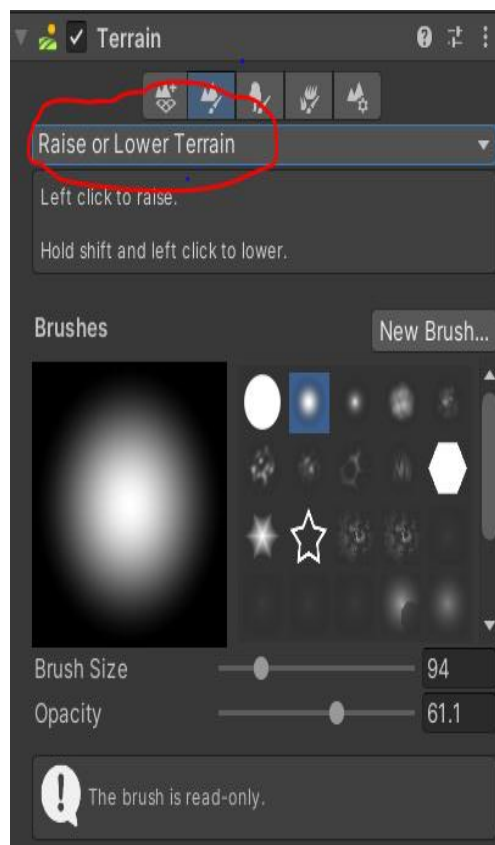
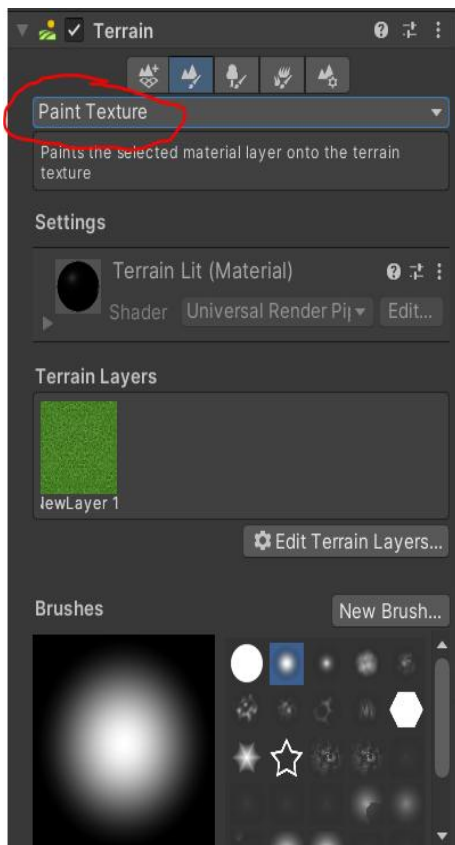
1. 今まで、行った内容

1) 3次元ゲーム環境を構成

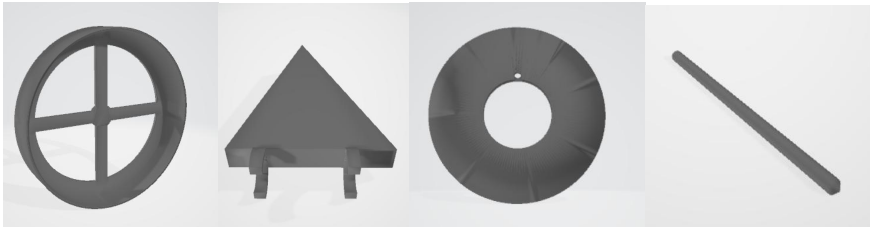


- Terrain を作るために必要な Assets を輸入しました。

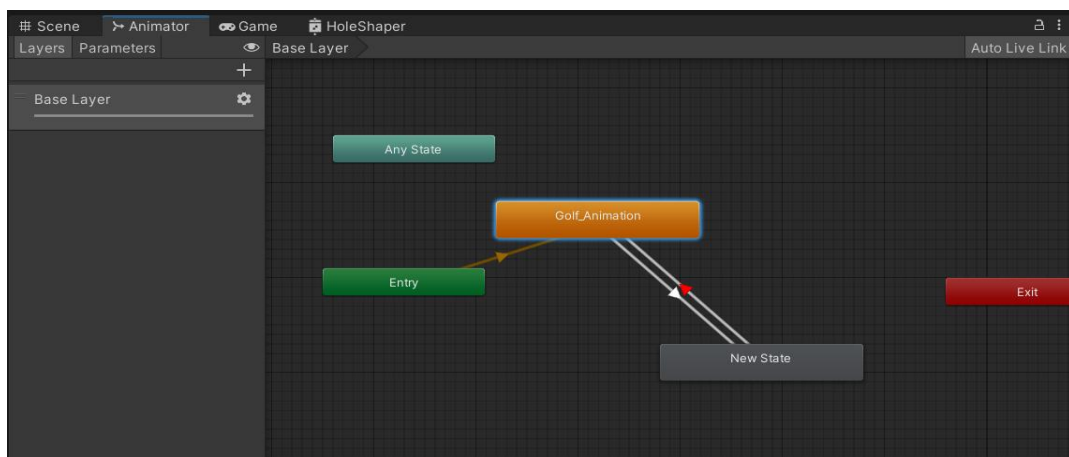
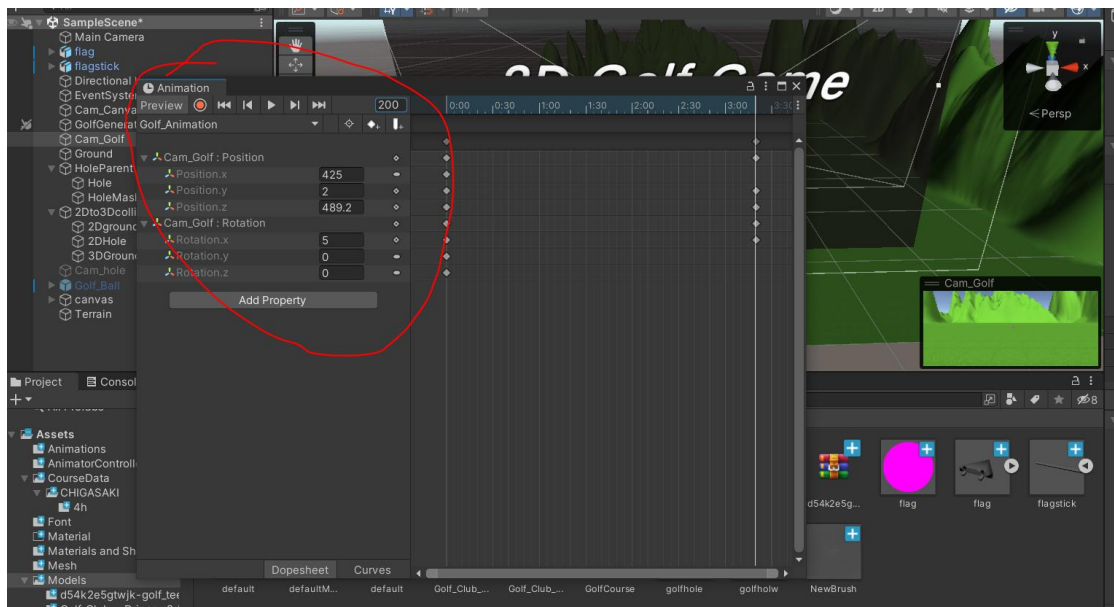
- 下の方法で Terrain の環境を完成しました。

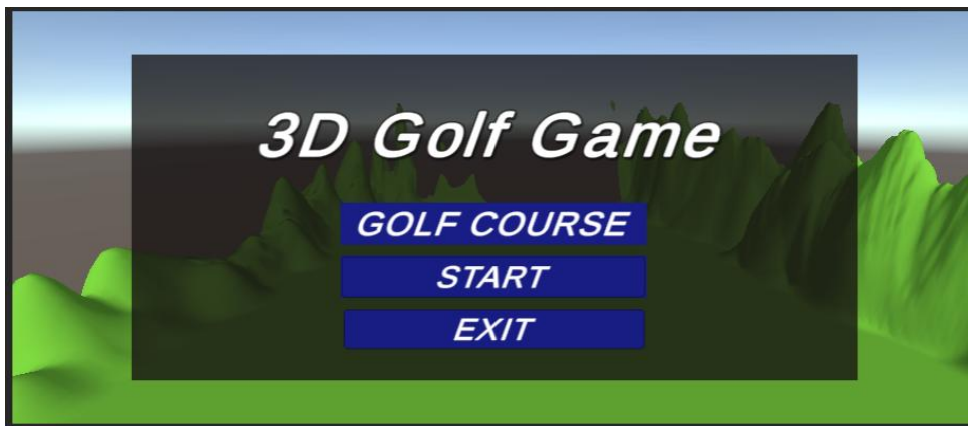


2) モデルを作る



3) カメラのアニメーション

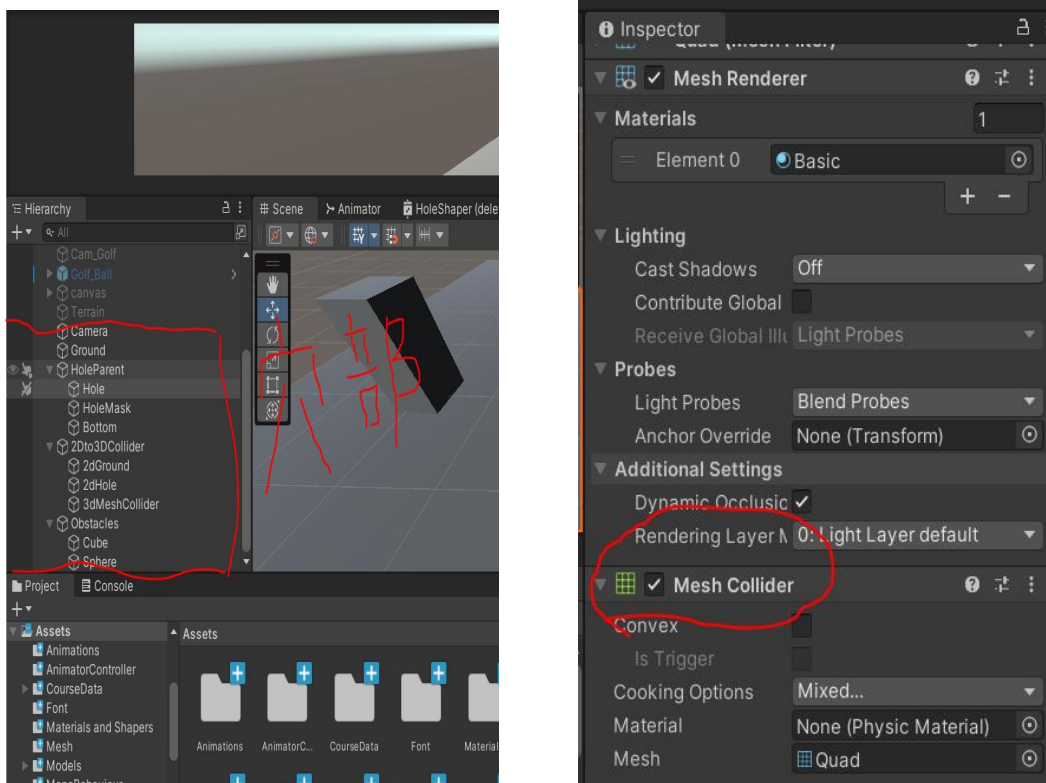


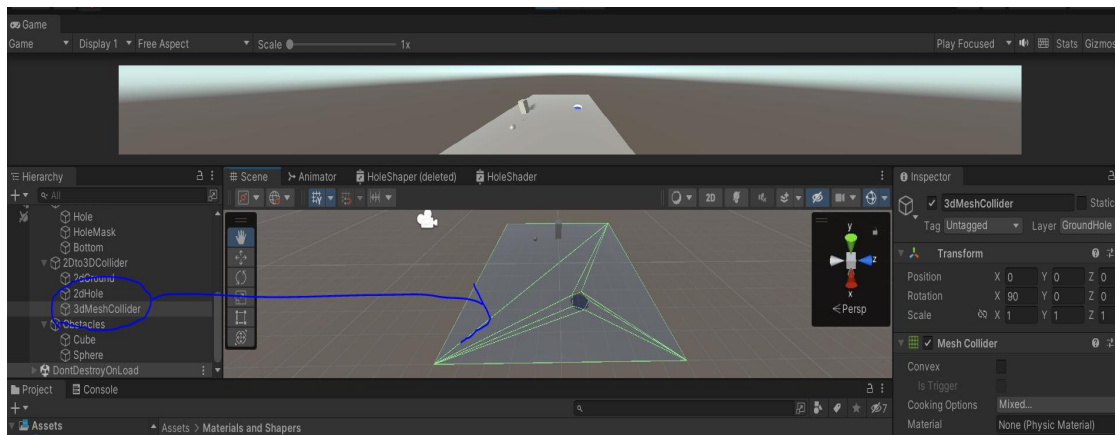


「START」 スタットボタンをクリックするとアニメーションが行います。

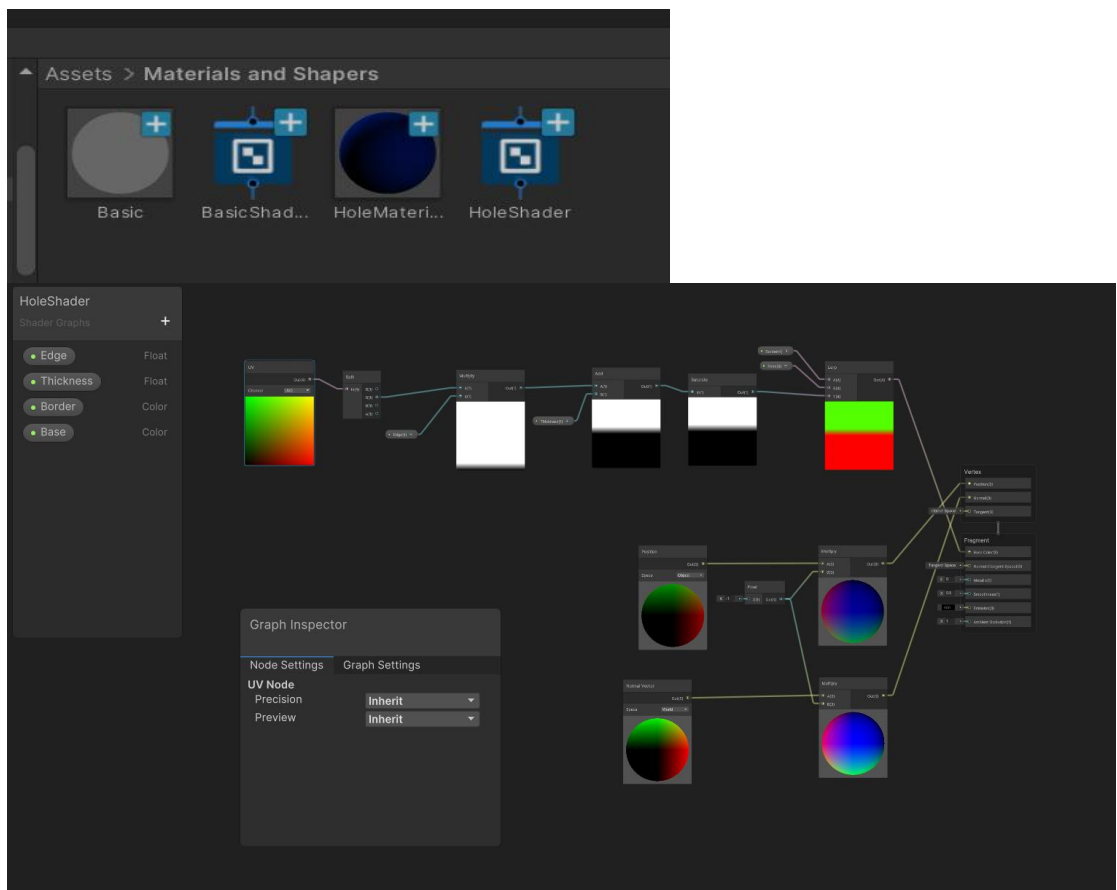
4) メッシュコライダにもとづいた穴(完成)

下の映画はメッシュコライダを利用した穴を作るのを見せています。

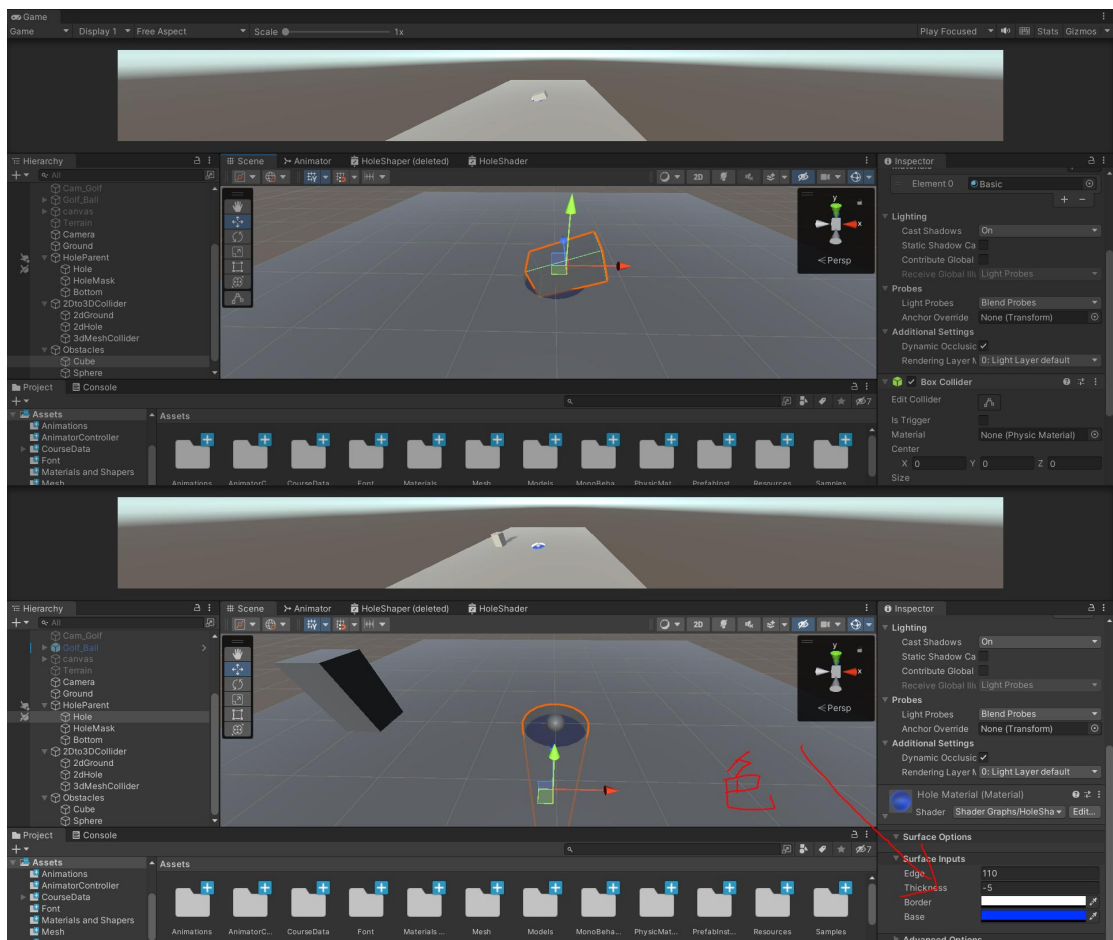




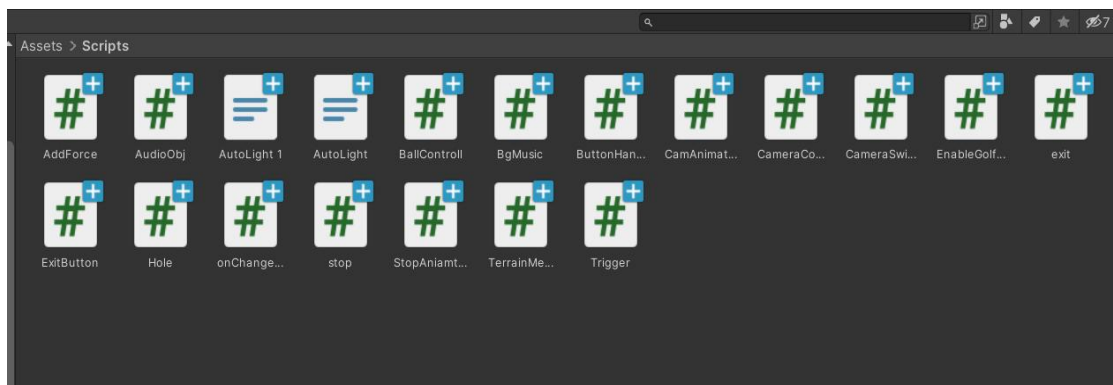
- UniversalRenderPipeline を利用して穴の材料を作る



- 結果



5) Script を作成



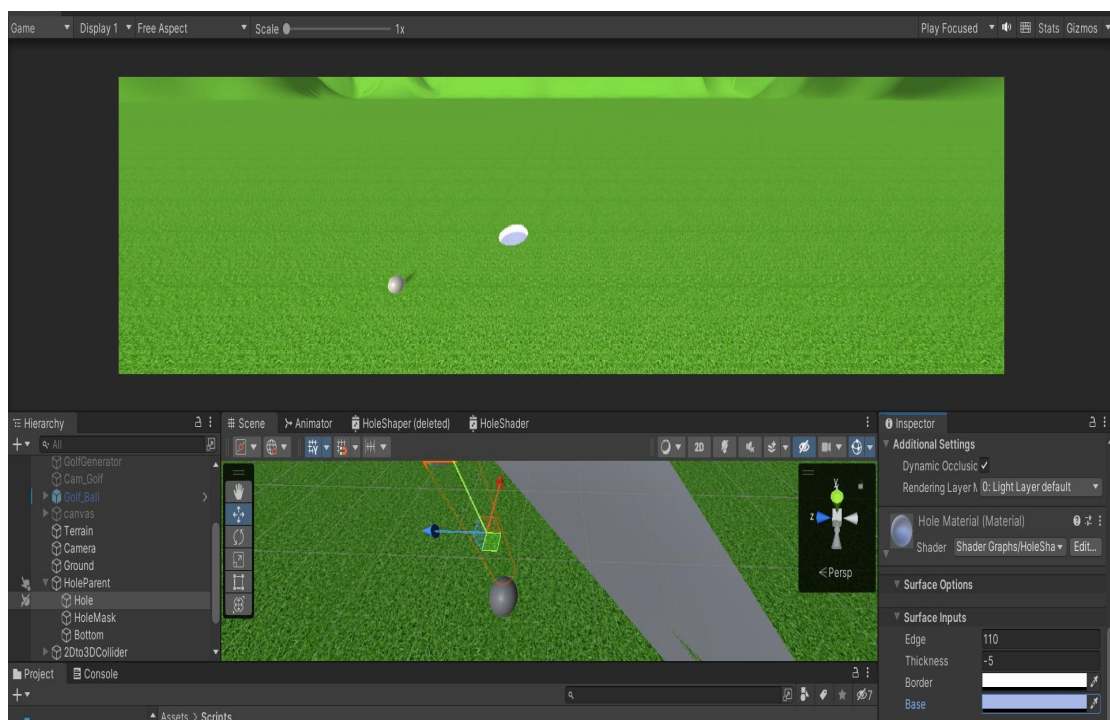
- Hole.cs のコードの一部


```

Hole.cs  onChangePosition.cs
F:\Task > Abic System > Trial Project > Assets > Scripts > Hole.cs
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class Hole : MonoBehaviour
6  {
7      public PolygonCollider2D hole2DCollider;
8      public PolygonCollider2D ground2DCollider;
9      public MeshCollider GeneratedMeshCollider;
10     public Collider GroundCollider;
11     public float initialScale = 0.5f;
12     Mesh GeneratedMesh;
13
14     private void Start() {
15         GameObject[] AllGOs = FindObjectsOfType(typeof(GameObject)) as GameObject[];
16         foreach (var go in AllGOs) {
17             if (go.layer == LayerMask.NameToLayer("Obstacles")) {
18                 Physics.IgnoreCollision(go.GetComponent<Collider>(), GeneratedMeshCollider, true);
19             }
20         }
21     }
22
23     private void OnTriggerEnter(Collider other) {
24         Physics.IgnoreCollision(other, GroundCollider, true);^
25         Physics.IgnoreCollision(other, GeneratedMeshCollider, false);
26     }
27
28     private void OnTriggerExit(Collider other) {
29         Physics.IgnoreCollision(other, GroundCollider, false);
30         Physics.IgnoreCollision(other, GeneratedMeshCollider, true);
31     }
32
33     private void FixedUpdate() {
34         if (transform.hasChanged == true) {
35             Debug.Log("hello!");
36             transform.hasChanged = false;
37             hole2DCollider.transform.position = new Vector2(transform.position.x, transform.position.z);
38             hole2DCollider.transform.localScale = transform.localScale * initialScale;
39             MakeHole2D();
40             Make3DMeshCollider();
41         }
42     }
43
44     private void MakeHole2D() {

```

6) 今の作業環境



2. 解決しなければならない内容

- 1) ボールをダイナミックにコントロールする
- 2) 3次元ゲーム環境を更新する

☆ ちょっとした努力して4月5日まで完成するでしょう。

中山 義男