

Bài 3 – Phương thức tạo địa hình

Muốn sinh địa hình vào vị trí chính xác →

1. cần xác định được vị trí nhân vật
2. Xác định được khoảng cách offset
3. Xác định được độ dài địa hình

=> cần lưu địa hình trong mảng

I. Xác định vị trí

a. Ánh xạ nhân vật

GameObject.FindGameObjectWithTag("tenTag").transform

b. Khoảng cách offset

offset=transform.position-camera.position;

c. Cập nhật vị trí theo vector

Cần tổng hợp vector theo 3 chiều X,Y,Z

vector=viTri+offset;

d. Nội suy chuyển động (nhân vật chuyển động mượt)

Clamp(vector.y,10,10);

e. Chuyển động biến đổi

Lerp(vector,offset,diChuyen,biendoi);

II. Xử lý địa hình trong mảng C#

GameObject[] g;//mang tinh

List<GameObject> ls;//danh sach

Destroy(g[0]);//huy dia hình số 0

ls.RemoveAt(0);//xoa dia hình trong mang

Instantiate(ls[0]);//tao dia hình ở vị trí số 0

ls.Add(gameObject);//thêm đối tượng địa hình

III. Đưa địa hình vào game

gameObject.transform.SetParent(transform);

IV.Demo

Gerate địa hình

bản chất: Nhân vật chạy đến đâu thì đưa địa hình vào đường chạy
