

Unity 本格入門

P153 接地判定

`_transform.position + new Vector3(0, 0.1f)`

PlayerのPivot(原点位置)



`transform.position`

発射元座標 (Y軸に0.1f上げた位置)

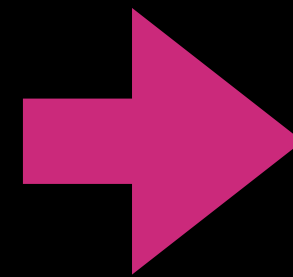
`new Vector3(0, 0.1f, 0)`

.....
0.1f ↑
.....



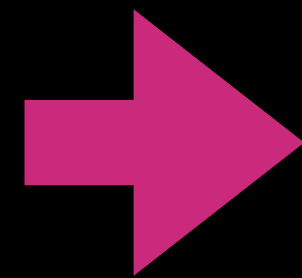
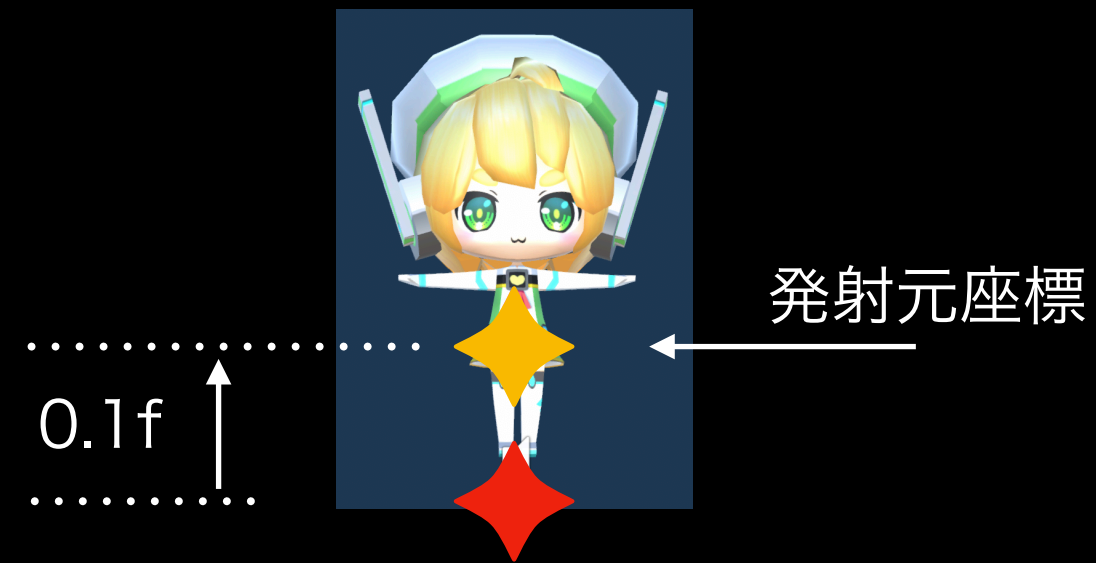
`transform.position + new Vector3(0, 0.1f, 0)`

`transform.position`



```
var ray = new Ray(Rayの発射元座標, 方向)
```

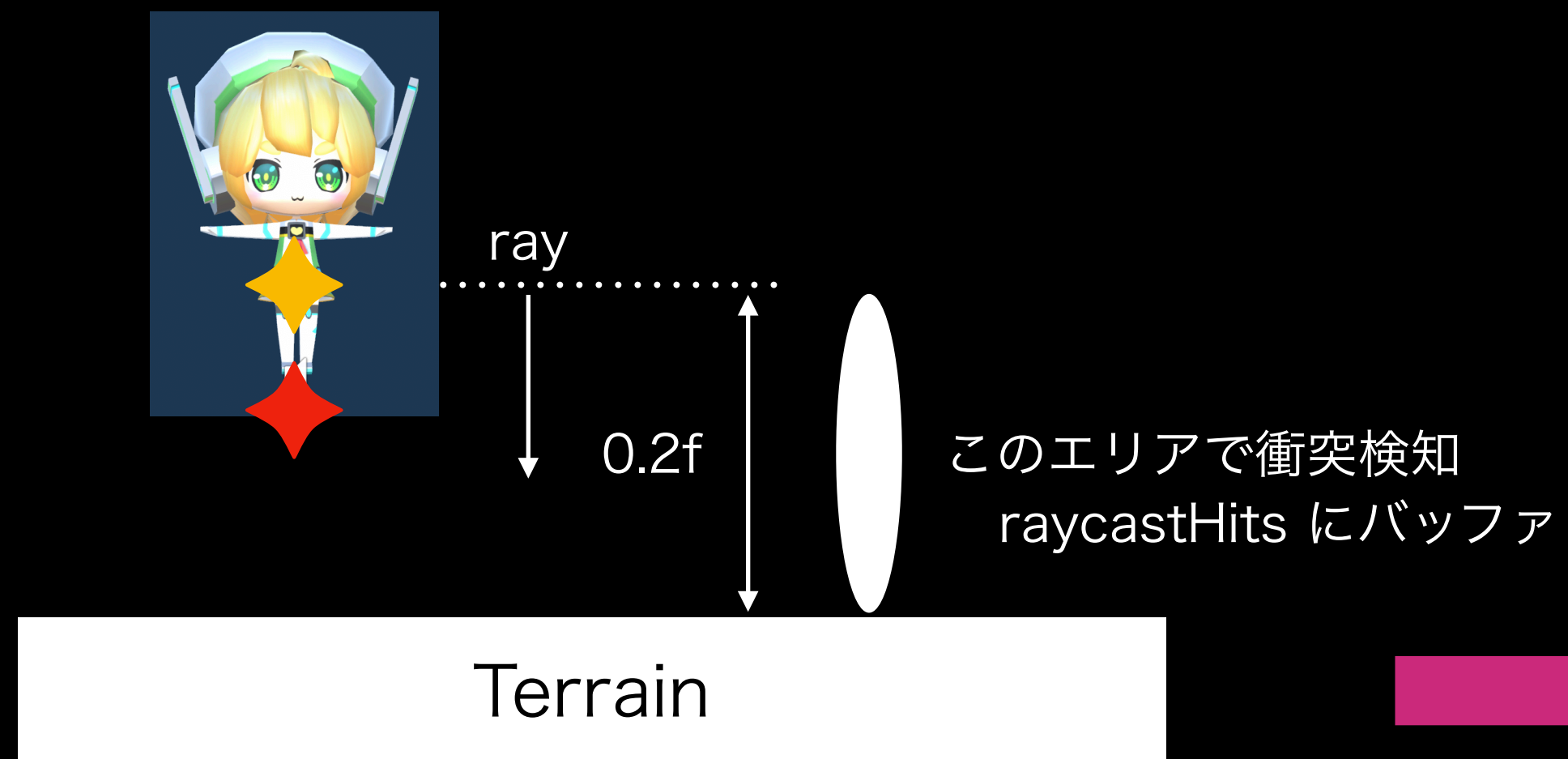
発射元座標 (Y軸に0.1f上げた位置)



new Ray(発射元座標, 方向)



Pysics.Raycast() : Rayがコライダーに衝突した数が戻り値



```
Pysics.Raycast(Ray,  
    衝突情報を保存するバッファ,  
    レイヒットが発生する始点からの最大距離)
```

```
Pysics.Raycast(ray,  
    raycastHit,  
    0.2f)
```

```
bool IsGrounded
{
    get
    {
        return hitCount >= 1;
    }
}
```

型が boolのプロパティ

この場合、hitCount が、1 以上ならtrueが返される
なお、setがないため、書き込みはできない