

Unity酱第三人称视角使用文档

Unity酱 的基本介绍，请参考上文《Unity酱模型使用文档》(´・ω・)´ へ——

引用声明

本文中的文字部分来自笔者对官方Unity酱代码和文档的原创理解，本文实例使用的代码截取自官方DEMO。

视角人称与摄像机知识扫盲

开发者在Unity3D中使用摄像机时，摄像机常常需要与角色的某个位置保持一定的距离。如果摄像机在角色脸部（模拟人类视觉），那么在运行游戏时，摄像机随着角色的移动而移动，随着角色的旋转而旋转，给人的感觉就是第一人称视角，这种视角给予玩家一种强烈的身临其境的感觉；同理如果摄像机在角色的背部靠上，切视角为俯视，那么游戏运行时，摄像机始终对着角色，场景就会变成第三人称视角，因为我们玩家变成了旁观者一样的角色。

Unity酱 DEMO使用的摄像机三个定位点

- 标准视角
- 正面视角
- 跳跃视角（裙底视角→_→）

以下是三个视角的推荐配置：

标准视角：

- 从Unity酱资源包拉出Unity酱的模型，默认的名字是unitychan
- 新建一个空的GameObject并使之成为unitychan的子Object
- 重命名该Object的名字为：CamPos
- Position：（0，1.25，-2），Rotation：（7.5，0，0）

正面视角

- 新建一个空的GameObject并使之成为unitychan的子Object
- 重命名该Object的名字为：FrontPos
- Position：（0.2，1.35，2.5），Rotation：（6.25，180，0）

跳跃视角

- 新建一个空的GameObject并使之成为unitychan的子Object
- 重命名该Object的名字为：JumpPos
- Position：（0，0.55，-0.9），Rotation：（-45，0，0）

第三人称视角脚本

将该脚本代码保存为TargettoPlayer，并绑定到摄像机就可以了~

```
//
// Unity酱用第三人称，摄像机控制脚本
//
// 2017/7/11
//
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class TargettoPlayer : MonoBehaviour
{
    public float smooth = 3f;          // 摄像机平滑系数
    Transform standardPos;             // 摄像机标准位置
    Transform frontPos;                // 前置摄像机位置
    Transform jumpPos;                 // 跳跃摄像机位置
```

```

// 不平滑时，快速切换标志
bool bQuickSwitch = false; //Change Camera Position Quickly

void Start()
{
    // 各个参照物的位置读取
    standardPos = GameObject.Find("CamPos").transform;

    if (GameObject.Find("FrontPos"))
        frontPos = GameObject.Find("FrontPos").transform;

    if (GameObject.Find("JumpPos"))
        jumpPos = GameObject.Find("JumpPos").transform;

    //摄像机初始位置
    transform.position = standardPos.position;
    transform.forward = standardPos.forward;
}

void FixedUpdate()
{
    if (Input.GetButton("Fire1")) // left Ctrl
    {
        //切换前置视角
        setCameraPositionFrontView();
    }

    else if (Input.GetButton("Fire2")) //Alt
    {
        //切换跳跃视角
        setCameraPositionJumpView();
    }

    else
    {
        //切回标准视角
        setCameraPositionNormalView();
    }
}

void setCameraPositionNormalView()
{
    //快速切换标志为false，启用平滑切换
    if (bQuickSwitch == false)
    {
        //利用线性插值平滑摄像头
        transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, standardPos.position, Time.fixedDeltaTime * smooth);
        transform.forward = Vector3.Lerp(transform.forward, standardPos.forward, Time.fixedDeltaTime * smooth);
    }
    else {
        //启用快速切换，直接赋值
        transform.position = standardPos.position;
        transform.forward = standardPos.forward;
        bQuickSwitch = false;
    }
}

void setCameraPositionFrontView()
{
    // 切换前置视角，采用快速赋值方案，将QuickSwitch设为true，表示切回原来视角也使用快速方案
    bQuickSwitch = true;
    transform.position = frontPos.position;
}

```

```
        transform.forward = frontPos.forward;
    }

    void setCameraPositionJumpView()
    {
        //切换跳跃视角，采用平滑方案，同时将QuickSwitch设为false，表示切回原来视角也使用平滑方案
        bQuickSwitch = false;
        transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, jumpPos.position, Time.fixedDeltaTime * smooth);
        transform.forward = Vector3.Lerp(transform.forward, jumpPos.forward, Time.fixedDeltaTime * smooth);
    }
}
```

联系方式

个人邮箱: suyupeng1991@gmail.com, 个人生活博客: [♂→_→♂](#)。