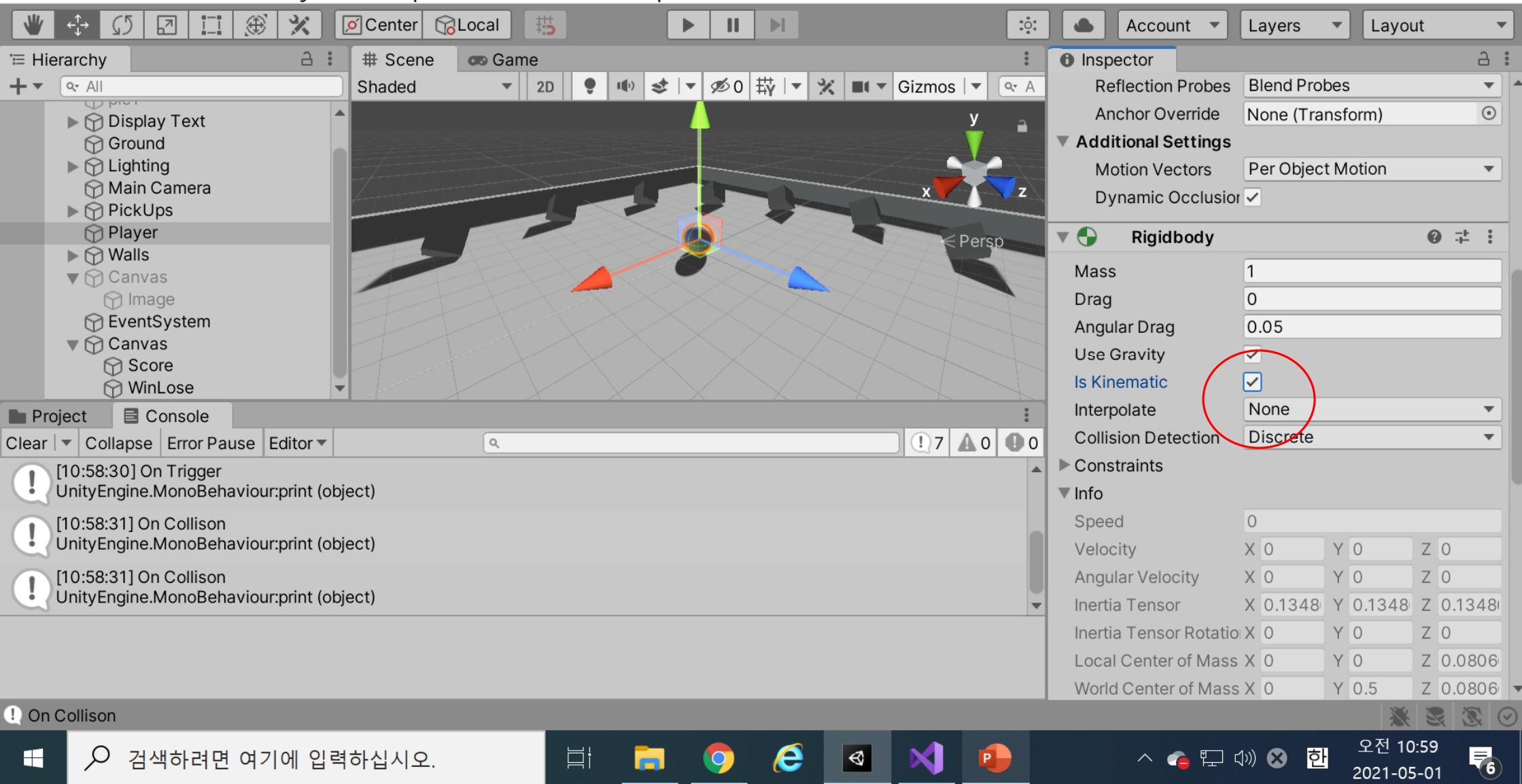


IsKinematic, Trigger
Collider

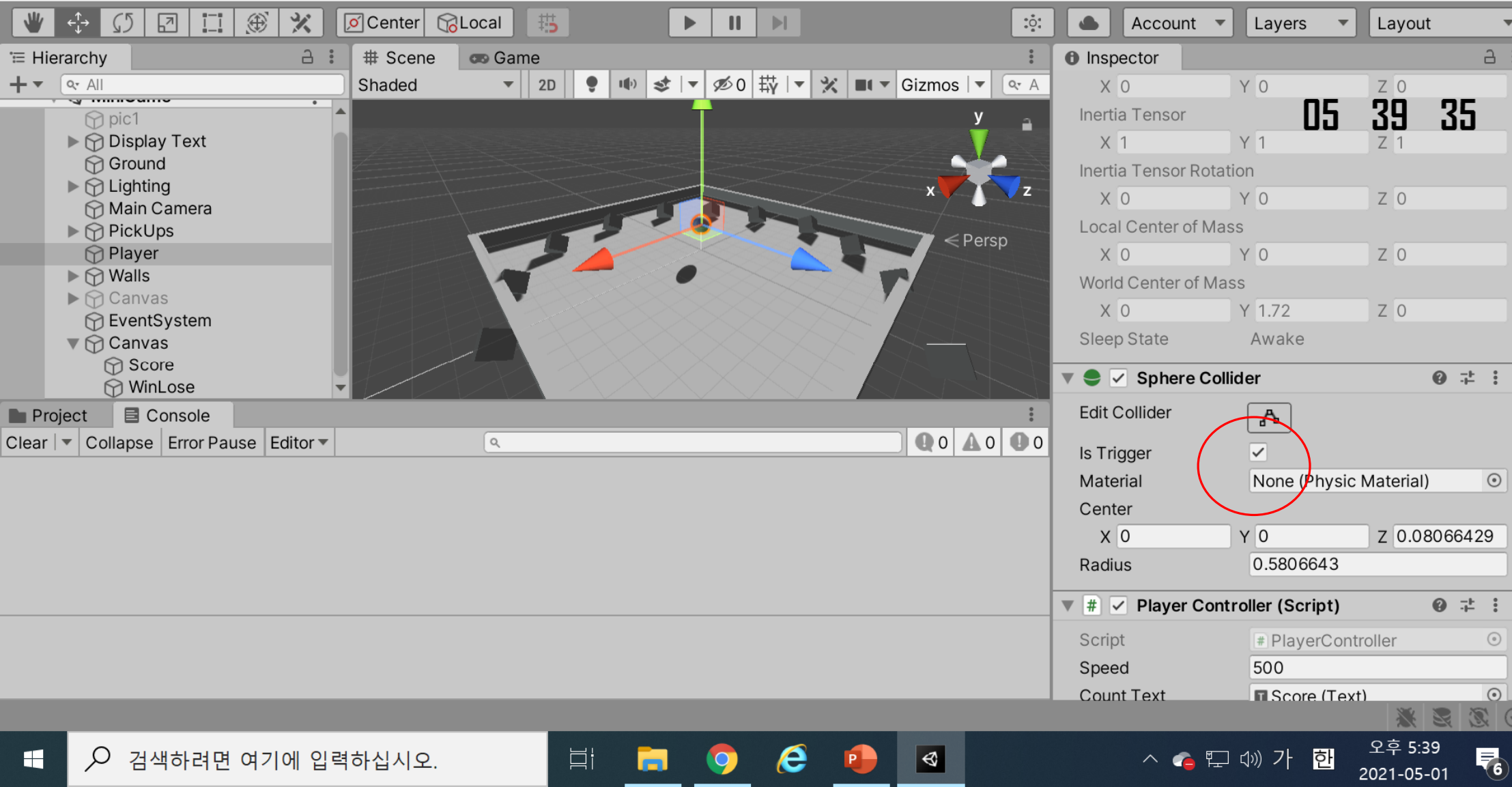
Lab8_Roll-a-ball - MiniGame - PC, Mac & Linux Standalone - Unity 2020.3.2f1 Personal* <DX11>

File Edit Assets GameObject Component Window Help



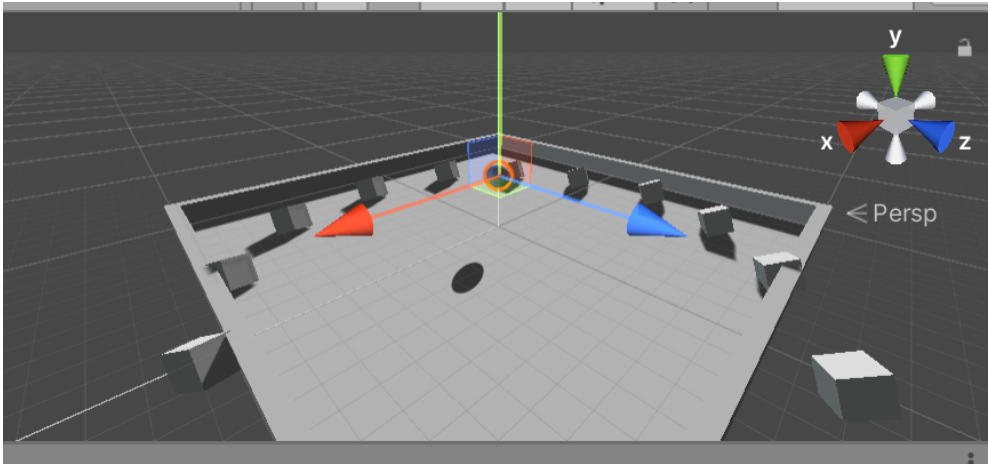
Is Kinematic

- If isKinematic is enabled, Forces(gravity 포함), collision detections or joints will not affect the rigidbody anymore. The rigidbody will be under full control of animation or script control by changing transform.position.
- 이용 예제: 플레이어 character는 "걷기"로 일반적으로 이동하면서 폭발이나 충돌이 있을 때 공중에 내던질 수 있습니다. 물리 거동을 사용하여 내던지는 효과를 실현하기 위해서는, 오브젝트에 큰 힘을 적용하기 직전에 Is Kinematic을 해제합니다.
- Rigidbodies because they sometimes move by the laws of physics.



- Trigger Collider
 - ➔ Things don't bounce off each other.
 - ➔ Trigger event occurs.

무슨 일이 발생할 까요?

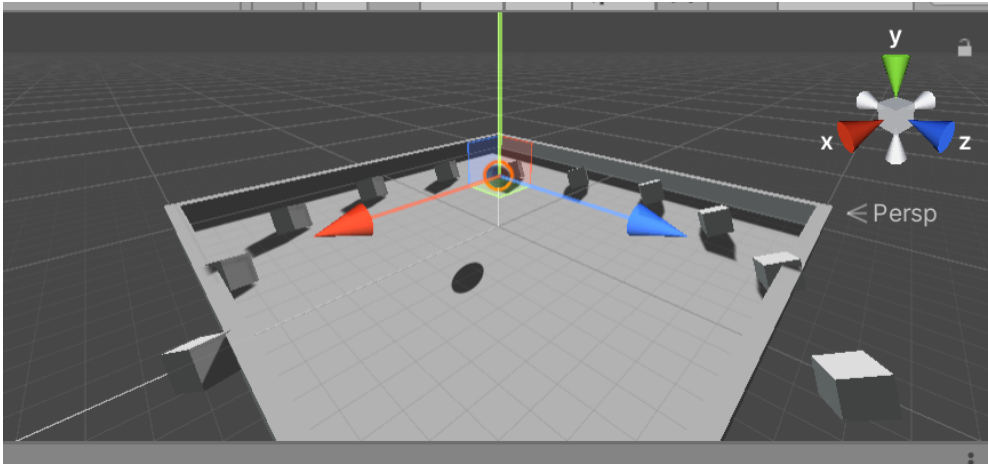


현재: Ball에 대해,
isKinematic가 check 됨.
normal collider.
(Ball은 공중에 떠 있음)

Q: 만약 isKinematic 가 check 해제 ?

A: Ball은 아래로 떨어져 Ground에
놓임. Collision event 발생

무슨 일이 발생할 까요?



현재: Ball에 대해,
isKinematic가 check 됨.
trigger collider.
(Ball은 공중에 떠 있음)

Q: 만약 isKinematic 가 check 해제 ?

A: Ball은 아래로 떨어져 Ground를 지나서 계속 하강함. Trigger event 발생

SetActive(false), enabled

SetActive(false), SetActive(true)

gameObject.SetActive(false) ➔
gameObject가 inactive (disable 이라고도 함) 됨. ➔
scene 에 사라짐.

gameObject.SetActive(true)

gameObject,에 부착된 script의 Awake() 가 호출

참고: Destroy(*gameObject*)

Component의 enabled

`GetComponent<Component>().enabled = true`

ex: `GetComponent<Rotator>().enabled = true`

해당 *Component*가 script라면, 그 script내 `OnEnable()`, `Start()`가 호출