



黑客派

角色站在移动台阶上跟随移动

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://hacpai.com/article/1508337400781>

来源网站: 黑客派

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>看很多游戏都有类似 角色站在一个圆形台阶上，原型台阶在地图上从 A 点移动到 B 点，然后角站在台阶上跟着台阶一起动，而且可以在途中跳跃到其他台阶上，然后闯地图
 这个功能核心是动代码要放在 LateUpdate 里把被装载的对象位置算一个相同位移。
 其实如果站在台阶上不需控制的话，那么直接把台阶设置为角色的父级就可以了
 如果站在台阶上还需要调用角色控制器制角色移动跑跳，那么设置父级会对坐标控制以及摄像机控制有很大影响，当然也是可以算的，只是较麻烦
 这里简单的方法是在台阶的移动时 在 LateUpdate 里算出自身在上一帧经过的位移，如台阶上有角色，那么角色也要调用角色控制器的 Move 这么多位移
 这个简单方法只能实现简单坐台阶跟台阶一起移动，并且在台阶上还可以控制角色，但是如果台阶在飞行阶段遇见其他障碍物把色挡住，那么还要进行下一步处理。</p>

```
<script async src="https://pagead2.googlesyndication.com/pagead/js/adsbygoogle.js"></script>
```

```
<!-- 黑客派PC帖子内嵌-展示 -->
```

```
<ins class="adsbygoogle" style="display:block" data-ad-client="ca-pub-5357405790190342" data-ad-slot="8316640078" data-ad-format="auto" data-full-width-responsive="true"></ins>
```

```
<script>
```

```
(adsbygoogle = window.adsbygoogle || []).push({});
```

```
</script>
```

<p>这里说下具体实现步骤
 要做这个功能前，首先要实现 角色通过角色控制器移动，台阶直接从地图的 A 地方移动到 B 地方</p>

<p>台阶模型就是一个 cube，在其上有 2 个 BOXCOLLIDER，一个选 TRIGGER 一个不选，选 Trigg r 的放上面一点，然后尽量在台阶的中心小一点，免得一碰到台阶台阶就开始动，那么人物还没整个到台阶上，不要和另外个 collider 重叠
 角色附加一个普通的 charactercontroller 就可以了，发器用来触发台阶开始播放动画的，下面的 boxcollider 是为了不让角色掉下去的。</p>

<p>放截图吧，截图不动刷新试试

 角色碰到台阶时，触发台阶的开始移动，同时记录当前台阶位置，记录碰撞到台阶上的角色
 代码，TestFly 为测试脚本，上面带了一个 Animator 形的 K 帧动画，设置了一个变量 flyCube 开这个 K 帧动画（从 A 点到 B 点找 2 个点，然后 K 位置）
 MeteorUnit 是角色控制器附加的那对象上带的，也就是管理角色的，可以自行替换</p>

```
<p>using UnityEngine;<br> using System.Collections;</p>
```

```
<p>public class TestFly : MonoBehaviour {<br> public Animator ctrl;<br> Vector3 lastpos;<br> > bool inWalk = false;<br> // Use this for initialization<br> void Start () {<br> }</p>
```

```
<pre><code class="highlight-chroma">// Update is called once per frame
```

```
void Update () {
```

```
}
```

```
private void LateUpdate()
```

```
{
```

```
if (inWalk)
```

```
{
```

```
Vector3 vdiff = transform.position - lastpos;
```

```
if (objAttach != null)
```

```
objAttach.GetComponentnot found render function for node [type=NodeHTMLEntity, Token =<]not found render function for node [type=NodeHTMLEntity, Tokens=<]CharacterContollernot found render function for node [type=NodeHTMLEntity, Tokens=>]not found render function for node [type=NodeHTMLEntity, Tokens=>]().Move(vdiff);
```

```
lastpos = transform.position;
```

```
}
```

```

}

GameObject objAttach;
public void OnTriggerEnter(Collider other)
{
if (other.gameObject.GetComponent<RenderFunction>() != null)
{
//other.gameObject.transform.SetParent(transform);
ctrl.SetBool("flyCube", true);

}

public void OnTriggerExit(Collider other)
{
objAttach = null;
}

public void OnFlyEnd()
{
ctrl.Stop();
inWalk = false;
}
}

```

</code></pre>

<script async src="https://pagead2.googlesyndication.com/pagead/js/adsbygoogle.js"></script>

<!-- 黑客派PC帖子内嵌-展示 -->

<ins class="adsbygoogle" style="display:block" data-ad-client="ca-pub-5357405790190342" data-ad-slot="8316640078" data-ad-format="auto" data-full-width-responsive="true"></ins>

<script>

(adsbygoogle = window.adsbygoogle || []).push({});

</script>

<p></p>