

```
using UnityEngine;
```

```
// 移動速度
public class PlayerMove : MonoBehaviour
{
    // 縦向き回転角度
    [SerializeField]
    private Transform cameraYRot;

    // 移動速度

    private void Update()
    {
        // 速度初期化
        velocity = Vector3.zero;

        // A/Sキーで3D空間のX軸方向に移動
        // velocity.x = Input.GetAxis("Horizontal");

        // W/D (前後)キーで3D空間のZ軸方向に移動
        // velocity.z = Input.GetAxis("Vertical");

        // Heightキーでカメラの高さを調整
        velocity += cameraYRot.right * Input.GetAxis("Horizontal");
        velocity += cameraYRot.forward * Input.GetAxis("Vertical");

        // 速度の正規化
        velocity.Normalize();

        // 移動速度
        velocity *= speed;
    }

    // 移動
}
```

cameraRotY

Y

Height

Timmy????????????

Timmy

forward

Timmy

transform.forward



Update()



```
private void Update()
{
    // 速度を初期化
    velocity = Vector3.zero;

    // Heightを初期化
    velocity += cameraYRot.right * Input.GetAxis("Horizontal");
    velocity += cameraYRot.forward * Input.GetAxis("Vertical");

    // 速度の大きさを制限
    if (velocity != Vector3.zero)
    {
        // 正規化
        velocity.Normalize();

        // 移動方向を設定
        transform.forward = velocity;

        // 移動速度を設定
        velocity *= speed;
    }
}
```

Revision #5

Created 2026-05-04 08:10:03 UTC by Menendez Francisco

Updated 2026-05-25 06:36:42 UTC by Menendez Francisco