

ПОЖАЛУЙСТА, ПРЕДПОЧИТАЮТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОНЛАЙН-ВЕРСИЮ ДОКУМЕНТАЦИИ НА

ЛУЧШИЙ ОПЫТ: docs.breezeassets.net



Ссылки >

Добро пожаловать



Целевая страница официальной документации Breeze.

Добро пожаловать на страницу "Официальная документация Breeze"!

Если у вас возникнут какие-либо проблемы, пожалуйста, свяжитесь с нами:

- [Сервер Discord](#) [Поддержка и сообщество]
- [Канал Youtube](#) [Учебные пособия и демонстрации]
- [Дорожная карта Trello](#) [Обновления и дорожная карта]



Вы можете обратиться в службу поддержки всякий раз, когда вы зависаете

аннулирование После тестирования()

```
{
```

Понравился актив == правда? Оставитьневидение(звезды: 5) : ContactUs(проблема); //Спасибо

<3 }



Начальная настройка



Краткое руководство по настройке основ.

1 Область для выпечки Navmesh

- Убедитесь, что в вашей сцене есть допустимая область навигации, прежде чем создавать системы искусственного интеллекта. Чтобы создать область навигации, ознакомьтесь с этим [обучающим видео](#) или этим [Документация](#)

2 Создайте искусственный интеллект с помощью мастера создания

- Система искусственного интеллекта Breeze имеет встроенный мастер, который позволяет пользователям легко создавать систему искусственного интеллекта. Чтобы воспользоваться **Мастером создания искусственного интеллекта**:

1. Выберите нужный **Игровой объект искусственного интеллекта** из иерархии, который будет 3D-моделью вашего искусственного интеллекта.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на игровом объекте и выберите его **"Бриз / Создать"** выберите ион.
3. Здесь вы можете **изменить настройки** в мастере по своему усмотрению, чтобы завершить настройку искусственного интеллекта.
4. Наконец, нажмите кнопку **Завершить настройку** , и компоненты вашей системы искусственного интеллекта будут готовы к использованию.

3 Настройте параметры системы искусственного интеллекта

- Теперь, когда у вас есть готовая система искусственного интеллекта, вы можете настроить настройки с помощью inspect или , чтобы создать идеальный искусственный интеллект для ваших нужд.



Если ваш **Конфигурация ИИ** при возникновении какой-либо проблемы вверху будет **окно с ошибкой**. Для создания **Ближнего боя или шутера AI**, пожалуйста, инспектор поможет вам. продолжайте заполнять документацию, чтобы получить более конкретную информацию о них.

Последнее изменение 39 месяцев назад

[Ссылки >](#)

Конфигурация ближнего боя



На этой странице показаны конкретные конфигурации систем ИИ ближнего боя.



Убедитесь, что вы следовали инструкциям по



Начальной настройке первой части.



Перед началом убедитесь, что вы выбрали **Ближний бой** в качестве типа оружия ИИ. На Вкладка "Общие настройки"]



Ваша Атака оружием ближнего боя анимация **НЕ** требует события анимации (*PolygonAttackEvent*).

1 Выберите объект оружия ближнего боя для использования

- Перетащите и Drop **сборный оружие** вы хотите Т О использовать под ваш объект ИИ **силы** кость корня. Затем поместите оружие ближнего боя, чтобы хорошо выглядеть на AI объект руку.


2 Добавить Требуемые Компоненты

- Использовать **Ветер AI оружие ближнего боя** сценарий с объектом оружие, выполните следующие действия:
 1. Назначить скрипт т о свое оружие объектов в Инспекторе.
 2. Настройте параметры на желаемые значения.
 3. Убедитесь, что размер коллайдера соответствует вашему оружию.



Наконец, убедитесь, что слой объекта вашего **оружия ближнего боя** может физически взаимодействовать со слоем искусственного интеллекта. Вы можете проверить это на вкладке **Физика** в настройках проекта.



Обязательно следуйте инструкциям  **Важная настройка оружия** после завершения этой части!

Последнее изменение 4 года назад



Ссылки >

Конфигурация шутера



На этой странице показаны конкретные конфигурации систем шутера.



Убедитесь, что вы выполнили



Начальная настройка первая часть.



Перед началом убедитесь, что вы выбрали **Стрелок** в качестве типа оружия искусственного интеллекта. На вкладке "Общие настройки"]



Ваш **Атака Стрелка Оружие** анимация **НЕ** требуется события анимации *BreezeAttackEvent*.


1 Выберите объект оружия для использования

- Перетащите его **сборный образец оружия** вы хотите использовать под вашим искусственным объектом **кисть** кость корень. Затем расположите оружие так, чтобы оно хорошо смотрелось на руке вашего искусственного объекта.

2 Добавьте необходимые компоненты

- Для использования **Breeze AI Gun** сценарий для вашего объекта оружия, следуйте этим инструкциям.:
 1. Назначьте сценарий для вашего объекта оружия в инспекторе.
 2. Настройте параметры на желаемые значения.
 3. Убедитесь, что размер коллайдера соответствует вашему оружию.

3 Настройте обратную кинематику

- Обратная кинематика **ОЧЕНЬ** рекомендуется для стрелок AI, чтобы использовать его т е п;  **Настройка Обратной Кинематики**



Наконец, убедитесь, что ваш **Слой пуля объекта** может физически взаимодействовать со слоем искусственного интеллекта . Вы можете проверить это на вкладке **Физика** в настройках проекта.



Обязательно следуйте разделу



Важная настройка оружия после завершения этой части!

Последнее изменение 4 года назад

[Ссылки >](#)

Важная настройка оружия



На этой странице показано, как настроить Breeze AI Weapon Hub скрипт, который управляет системой экипировки оружия. Что необходимо для работы оружия!



Эта конфигурация является **ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ** для работы систем оружия. Пожалуйста, следуйте инструкциям.:

1 Создание объекта Weapon Hub

1. Выберите корневой игровой объект вашего оружия в иерархии *Обычно это **правый объект***
2. Назначьте **Бриз Оружейный центр искусственного интеллекта** компонент к объекту *корень игры*.

2 Настройка Оружия

- Создание нового объекта в **Классы Оружия** список и назначить необходимые переменные.



Если вам интересно, что **Аниматор Оружие** переменная, вам нужно настроить аниматор контроллер для оружия типа присвоить созданный аниматором контроллер есть.



[Настройка Анимации часть а](#)



Настройки под каждый **класс оружия** объект указывает переменные, которые ИИ Объект должен проверять при снаряжении этого оружия.



Настройка анимации



На этой странице вы узнаете о создании анимации для вашей системы искусственного интеллекта.



Это **ОЧЕНЬ** рекомендуется завершить настройку вашей системы искусственного интеллекта, перейдя на другие страницы выше, чтобы получить **Лучшие** результат создания анимации.

1 Проверьте свои анимации искусственного интеллекта

- Перед созданием ИИ аниматор контроллер, вы должны убедиться, что анимация используется в порядке . Вы можете выполнить следующие шаги, чтобы гарантировать, что:
 1. Если анимация **Движения Или На Холостом Ходу** анимация, убедитесь, что она настроена на "о" цикл.
 2. Убедитесь, что ваша анимационная установка совпадает с установкой вашего объекта. **Гуманоидная или универсальная**)
 3. Если ваша анимация будет **Нападение** анимация и тип оружия свой ая **Безоружный**, затем

убедитесь, что вы настроили **BreezeAttackEvent** мероприятия по ионная **правильно** чтобы наносить урон. Если вы не знаете, как это сделать, пожалуйста, следуйте этой части: [

3 Настройка анимации событий]

4. Если вы хотите использовать **Rootmotion** система движения, ваши клипы с анимацией движения"

Корневая позиция преобразования XZ должна быть выключена.

2 Назначьте необходимые анимации

- **Breeze** Система искусственного интеллекта имеет **Встроенный аниматор Creator** инструмент, который поможет вам создавать ваши с использованием искусственного интеллекта . Пожалуйста, назначьте каждую необходимую анимацию в скрипте **Breeze AI Animations** , пока не исчезнут руководства по ошибкам.



Вы можете назначить анимацию движения вперед, если у вас ее нет. **Ходьба / беж) +**

Вправо / Влево / назад) анимации. Несмотря на то, что рекомендуется правильно настроить все необходимые анимации , это не пов систему.

3 Настройка событий анимации



Вы не сможете настроить события анимации, если у вашей анимации нет файла **FBX** .

- Анимационные события необходимы для системы **Attack System & Equipment System**.
Анимационные события гарантируют, что системная функция выполняется с правильным интервалом. !! Если вы не используете какие-либо анимация атаки и ваш Ма тип безоружен, вы можете пропустить эту часть.



Событие Анимация Атаки не требуется **Стрелок** Тип ИИ оружием.



Событие Анимация Атаки



Оборудовать системные анимационные события требуются только в том случае, если в системе искусственного интеллекта включ систему .



Оборудовать системные анимационные события



Сейчас, вы можете нажать **Применить настройку** , чтобы завершить процесс

