

Ushi Arcade Car Physics Free

バージョン1.0.0ドキュメント

この度はダウンロードしていただき、誠にありがとうございます。ダウンロードしていない方は、無料ですので、是非ダウンロードしてくださいね。

このアセットは、[Ushi Arcade Car Physics](#)の試供品です。基本的に新規機能が追加されることはありません。お気に召されましたら、是非[Ushi Arcade Car Physics](#)をご購入ください。

ご不明な点等ございましたら、下記の連絡先からご質問ください。

- [メール](#)
- [ディスコード](#)

日本語以外のドキュメントは、日本語で書かれたドキュメントを機械翻訳したものです。そのため不自然な表現が散見されるかもしれませんが、ご容赦ください。

スクリプトリファレンスはこちら。

こちらは日本語オンリーです。ご不便おかけして恐縮ですが、ブラウザの翻訳機能で翻訳してお読みください。

車

セットアップ方法

- 空のゲームオブジェクトを作成します。以後、このゲームオブジェクトをCarと呼びます。
- CarにRigidbodyをアタッチします。
- RigidbodyのMassを設定します。当アセットはアーケード挙動ですが、基本的に現実に基づいたシミュレーションを行っているため、現実的な重量を設定する必要があります。
- CarにSimpleCarControllerをアタッチします。
- CarにPlayerCarControlをアタッチします。
- Car配下に、車の3Dモデルを配置します。
- 3Dモデルの車体にボックスコライダーをアタッチします。もちろんメッシュコライダーでも構いませんが、その場合はconvexにチェックを入れるのを忘れなく。
- 3DモデルのタイヤをCar配下に複製します。
- 複製したタイヤからすべてのコンポーネントを剥がします。
- 複製したタイヤにWheelをアタッチします。
- ギズモを参考にしながら、WheelのRadiusがタイヤの3Dモデルと一致するように調整します。
- WheelのModelに対応する3Dモデルをセットします。

- SimpleCarControllerのSteerableWheelsに、操舵可能なWheelをセットします。大抵の場合、前輪になります。

チューニング

よくありそうな質問をまとめておきます。これらを読んでも解決されない場合は、スクリプトリファレンスをお読みください。それでも解決されない場合は、ご質問ください。

旋回速度を上げたい

Simple Car ControllerのMax Turn Speedを大きくします。単位はdeg/s。

最高速度を上げたい

前進の最高速度を上げるには、Simple Car ControllerのMax Forward Speed KPHを大きくします。後進の最高速度を上げるには、Simple Car ControllerのMax Backward Speed KPHを大きくします。
いずれも単位はkm/h。

加速を良くしたい

Simple Car ControllerのMax Motor Torqueを大きくします。単位はNm。

グリップを良くしたい

Simple Car ControllerのMuを大きくします。
ステアリングの応答性を高めたい場合は、Simple Car ControllerのPeak Friction Slip Angleを小さくします。単位はdeg

すぐ横転するのを直したい

Simple Car ControllerのAdd Force Offsetを0に近づけます。

サスペンションを固く/柔らかくしたい

Simple Car ControllerのSuspension Natural Frequencyを、固くしたいなら大きく、柔らかくしたいなら小さくします。単位はHz。

ステアリング入力量を制限したい

Player Car ControlのSteer Limit By Frictionにチェックを入れます。

カメラ

- メインカメラがアタッチされたゲームオブジェクトに、ChaseCameraをアタッチします。

- ChaseCameraのTargetCarに、車をセットします。
- カメラがガタつく場合は、車のRigidbodyのInterpolateをInterpolateに変更してください。