Задание №3 от 20.01.2023

сейчас создай новый проект. к этому еще будем возвращаться. в новом попрактикуем сцены 3д. из бесплатных ассетов сделай типа человек с планеты какой-то в своем космическом корабле перелетает на Землю . т.е. должна быть сцена с планетой, сцена с перелетом и сцена с землей

Задачи:

1. Создать три сцены:
   1. Сцена с планетой;
   2. Сцена с перелётом;
   3. Сцена с землёй;
2. Создать объекты 3D:
   1. Ракета;
   2. Человек;
   3. Планета;
      * Наложить текстуру; https://www.youtube.com/watch?v=YJcuaOa5cKU
   4. Земля;
      * Наложить текстуру;
3. Создать действия:
   1. Человек идёт и заходит в ракету;
      * Модель человека и ракеты; загрузил бесплатные модели
      * Назначить человеку управление; использовал скрипт из предыдущего проекта
      * Когда человек подходит к ракете – он исчезает и начинается сцена перелёта; тут нужно разобраться с переключением камеры с одного объекта на другой (движение камеры <https://www.youtube.com/watch?v=l8UgoOfCV7g>) для активации события использовал функцию GetKeyDown в методе, который поместил в Update <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Input.GetKeyDown.html>. Срабатывает, когда булева переменная ifCollisionHappened = true;
   2. Сцена перелёта:
      * Модель ракеты и пространство, в котором ракета летит;
      * Назначить ракете управление; управление ракетой с помощью CharacterController <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/CharacterController.html>, <https://docs.unity3d.com/Manual/class-CharacterController.html>. Вперёд/назад назначил с использованием Vector3 и функции Input.GetAxis(“Vertical”) <https://docs.unity3d.com/Manual/class-InputManager.html>, <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Input.GetAxis.html> повороты ракеты вверх вниз сделаю с помощью <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Quaternion.Euler.html> и <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Input-mousePosition.html> передаю в метод quaternion euler координаты мышки из input mouse position и получается поворот. Пока не привязал движение объекта вместе с поворотом.
   3. Ракета прилетает на Землю:
      * Ракета прилетает и садится на землю
      * Появляется человек

Проблемы на данный момент: персонаж мотается из стороны в сторону при коллижне с другими объектами. Не понимаю, в чём проблема.