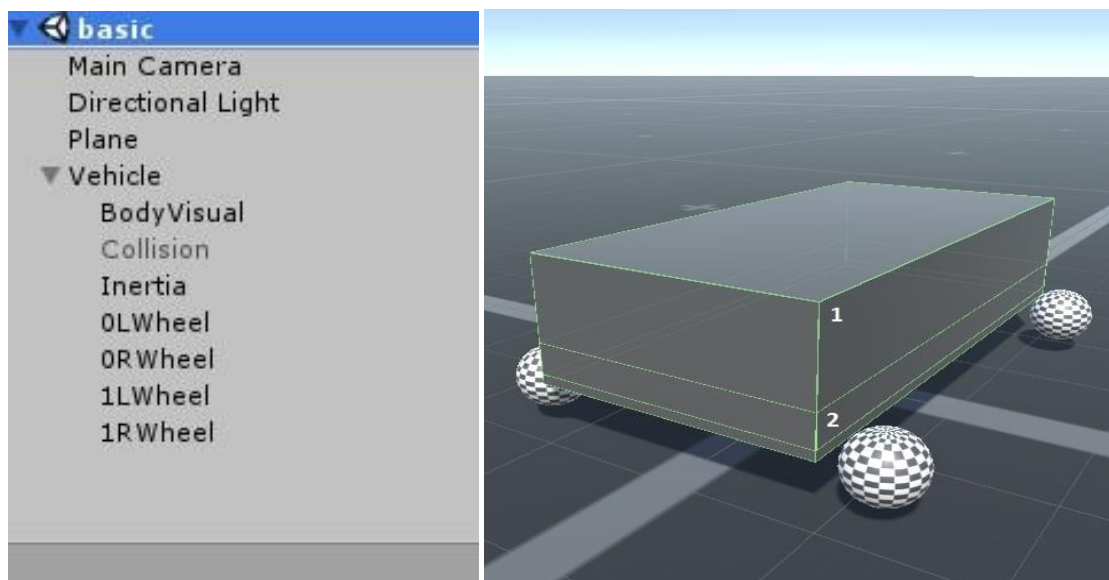


F-GEAR

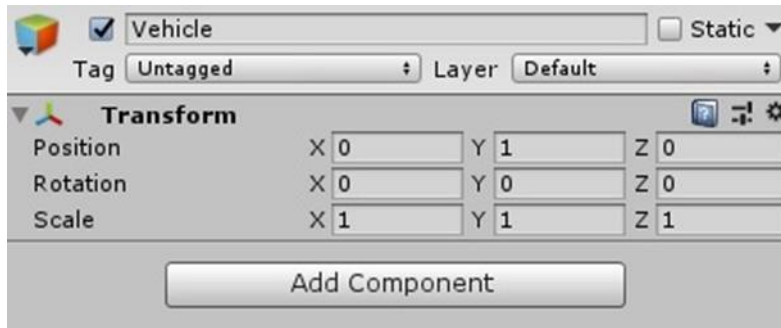


Быстрый старт

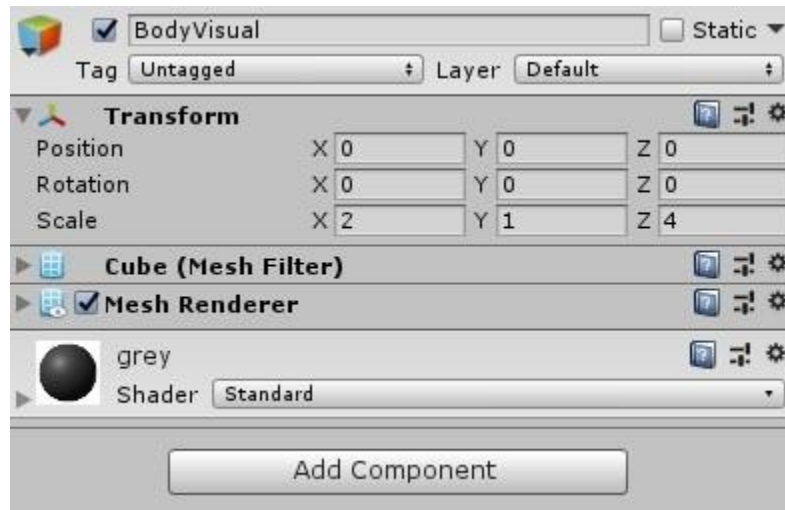
- 1- Откройте новую сцену, добавьте плоскость и отмасштабируйте ее до 100х, чтобы использовать в качестве грунта, любое дополнительное содержимое необязательно.
- 2- Установите макет, как показано на рисунке ниже:



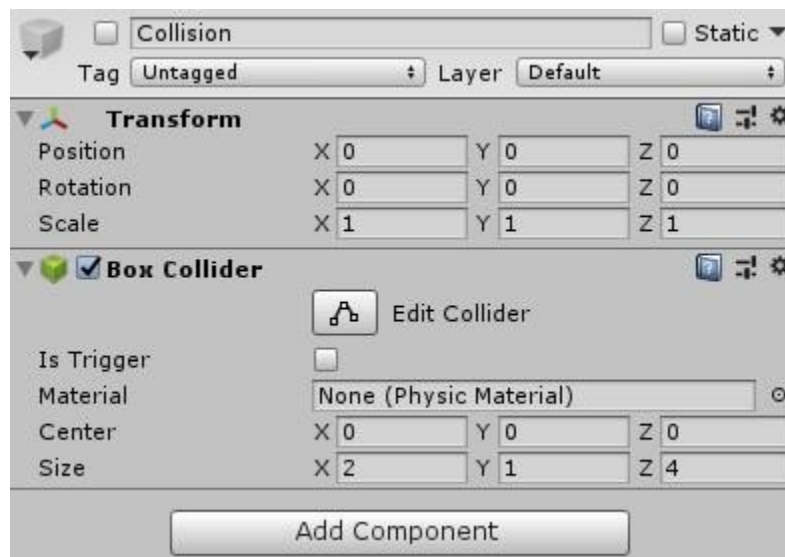
Vehicle : Родительский игровой объект, на котором будет размещен скрипт транспортного средства. Поместите его в позицию 0,1,0 и сохраните масштаб 1,1,1.



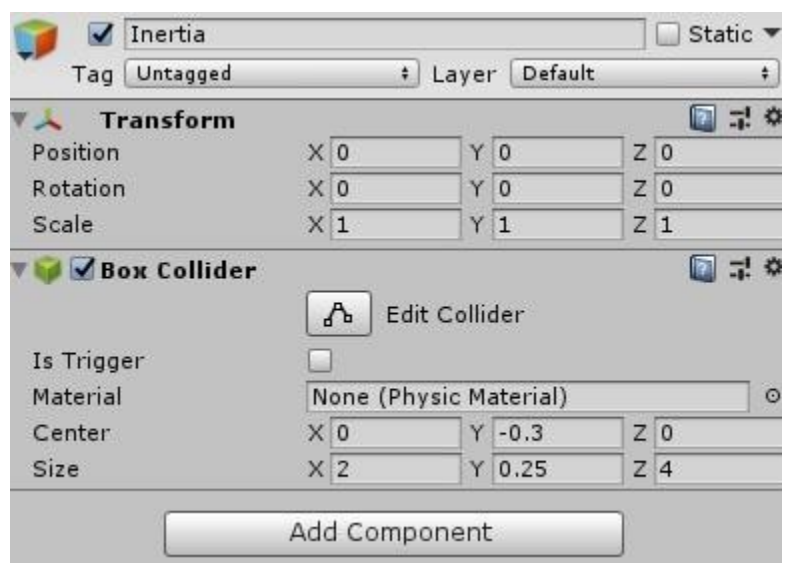
BodyVisual : Модель автомобиля в виде серой коробки на изображении. Простая коробка, которая масштабируется до 2,1,4 единиц. Имя этого объекта не имеет значения. Удалите из него все коллайдеры.



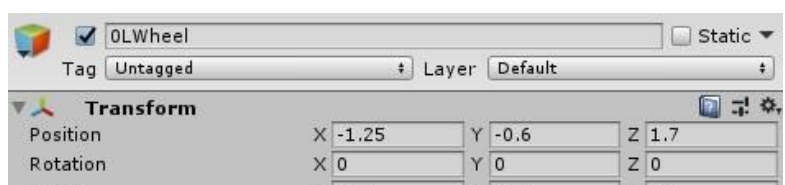
Collision : Как и его название (**не меняйте название**), он содержит только коллайдер корпуса автомобиля, в данном случае это бокс-коллайдер (метка 1 на рисунке выше). Держите этот игровой объект **отключенным**, при запуске игры он будет включен, а *инерционный* игровой объект будет отключен. Если этого не сделать, то расчет инерции будет основан на этом, что обычно не очень хорошо.



Инерция : Этот игровой объект (**не меняйте его название**) также является боксовым коллайдером, но используется только для расчета центра масс и инерции автомобиля. Добавьте такой же коллайдер, как и объект Collision, но уменьшите его высоту и расположите его ближе к земле (как метка 2 на рисунке выше). При запуске игры он будет отключен.



OL/OR/1L/1R Wheel : Визуальное представление колес. Они также представляют собой точки крепления колес к корпусу

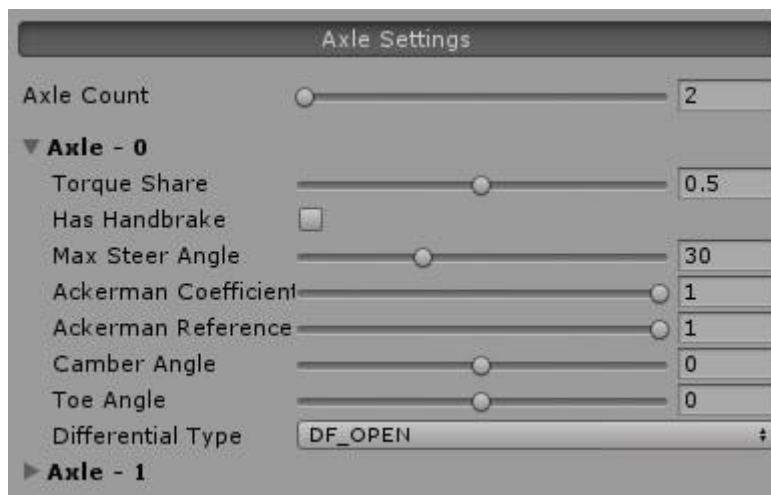


Позиция 0L	-1.25	-0.6	1.7
Позиция 0R	1.25	-0.6	1.7
Позиция 1L	-1.25	-0.6	-1.7
Позиция 1R	1.25	-0.6	-1.7

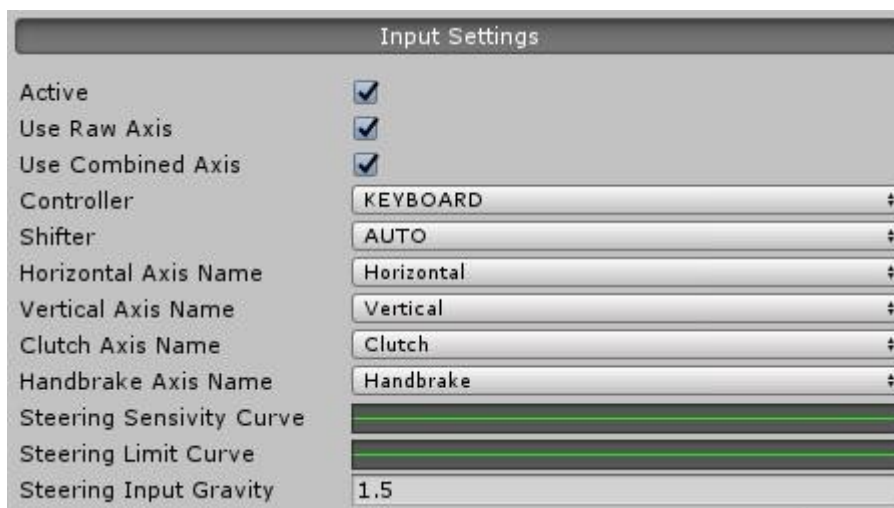
- 3- Добавьте компонент "Vehicle" к игровому объекту Vehicle. Это также добавит компонент жесткого тела, при этом нет необходимости изменять его свойства.



- 4- В этот момент установите камеру в такое положение, чтобы вы могли видеть автомобиль с красивого ракурса (или прикрепите к камере компонент OrbitCamera и установите целевое преобразование как Vehicle), и вы сможете нажать кнопку play и управлять автомобилем вперед и назад. Рулить пока нельзя, так как необходимо установить, какая ось (оси) имеет возможность рулевого управления. Поэтому в настройках оси откройте параметры Axle - 0 и установите значение "Max Steer Angle" равным 30. Теперь вы можете свободно передвигаться.



Предупреждение: При изменении значений по умолчанию в списке осей ввода единства может возникнуть ошибка "Input Axis is not setup". В этом случае установите правильную ось в разделе настроек входа, как показано ниже:



Настройки осей, которые использовались при разработке, доступны здесь :

<https://www.dropbox.com/s/h69d08r1lbf460i/InputManager.asset?dl=0> Скачайте этот файл и перезапишите свой (в папке ProjectSettings), если вы хотите не готовить конфигурации осей, а получить преимущество.