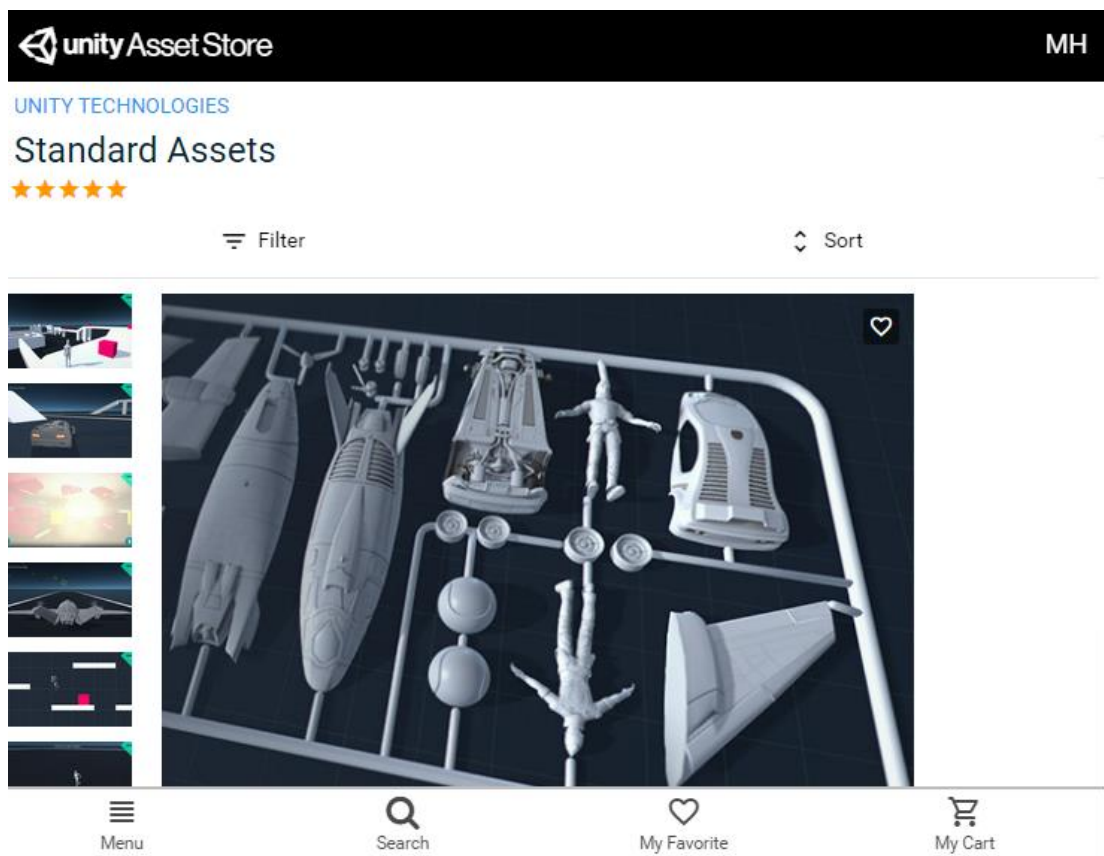


ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

1. Импортируем Standard Assets из Unity Assets Store



Нам понадобятся:
Utility, Vehicles и Cameras

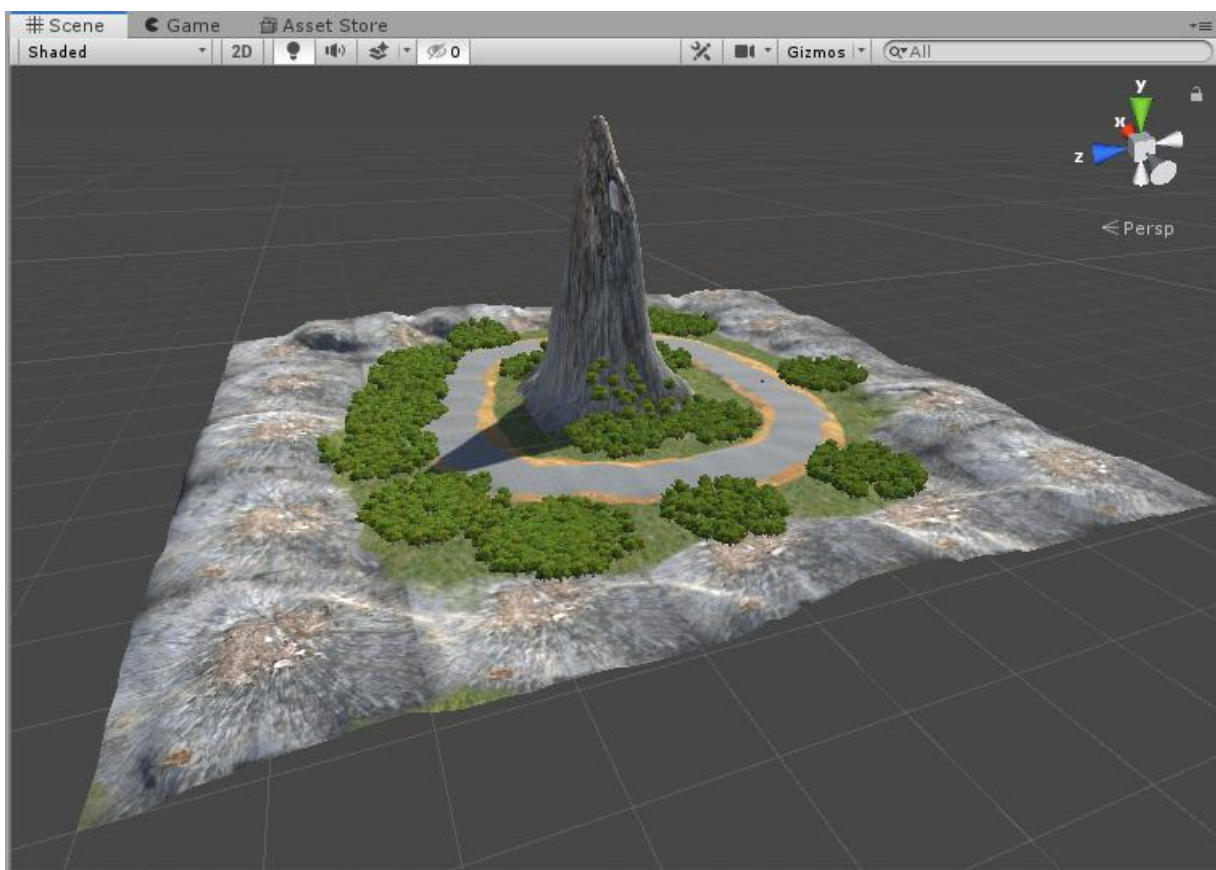




ПЕРВАЯ ИГРА

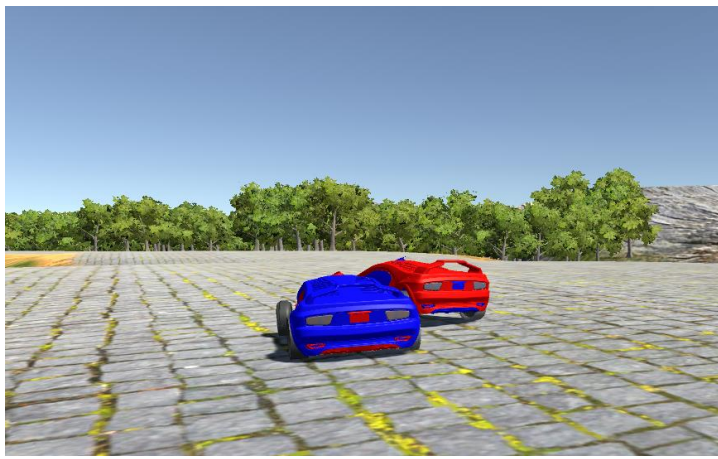
Гоночный симулятор

2. Создаем новый проект и добавляем в него 3D Object -> Terrain



Создаем круговую трассу подобную изображенной на рисунке

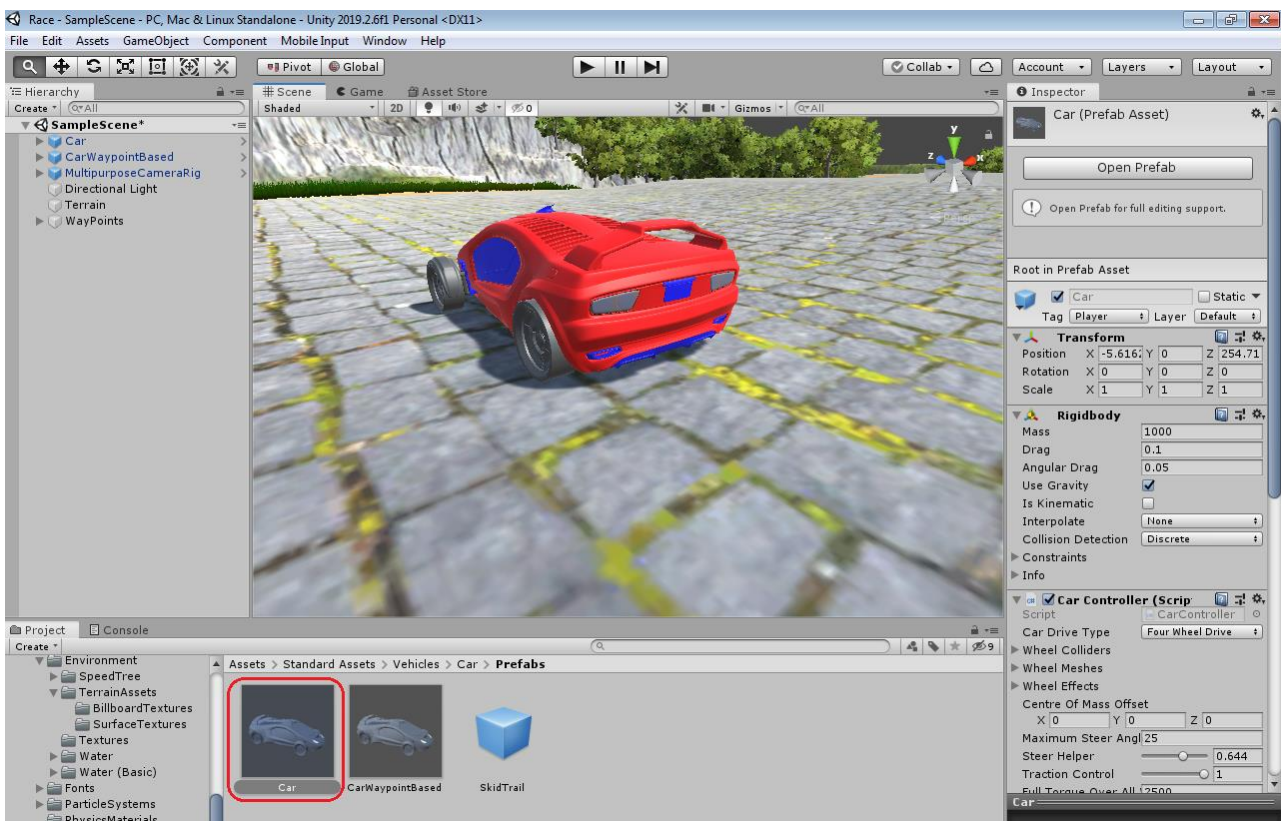




ПЕРВАЯ ИГРА

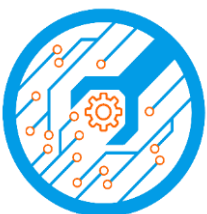
Гоночный симулятор

3. Переносим на сцену prefab машины (из пакета Vehicles)



Standard Assets -> Vehicles -> Cars -> Prefab

Делаем красный – основным. Для раскраски достаточно три цвета: синий, серый и красный

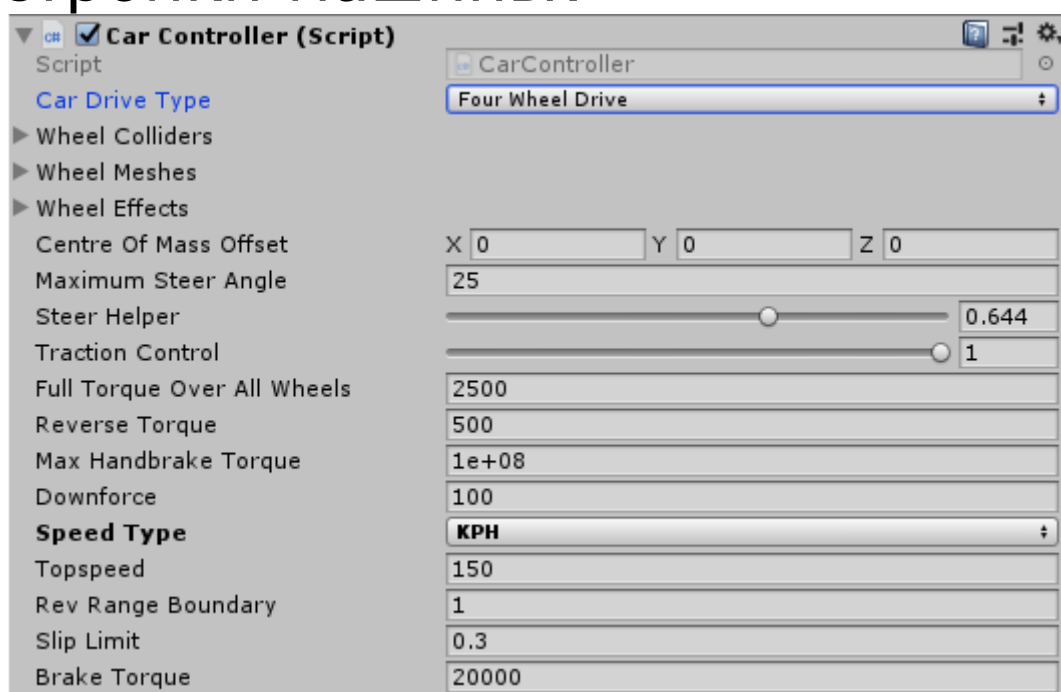




ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

Настройки машины:



- Car Drive Type – выбор привода (передний, задний, полный);
- Maximum Steer Angle – максимальный угол поворота;
- Centre of Mass Offset – смещение центра тяжести;
- Steer helper – усилитель рулевого управления;
- Traction Control – регулятор тяги;
- Tongue – вращающий момент для переднего и заднего хода;
- Downforce – прижимная сила;
- Speed Type – км/час или миль в час;
- TopSpeed – максимальная скорость;
- Slip Limit – скольжение (по трассе).

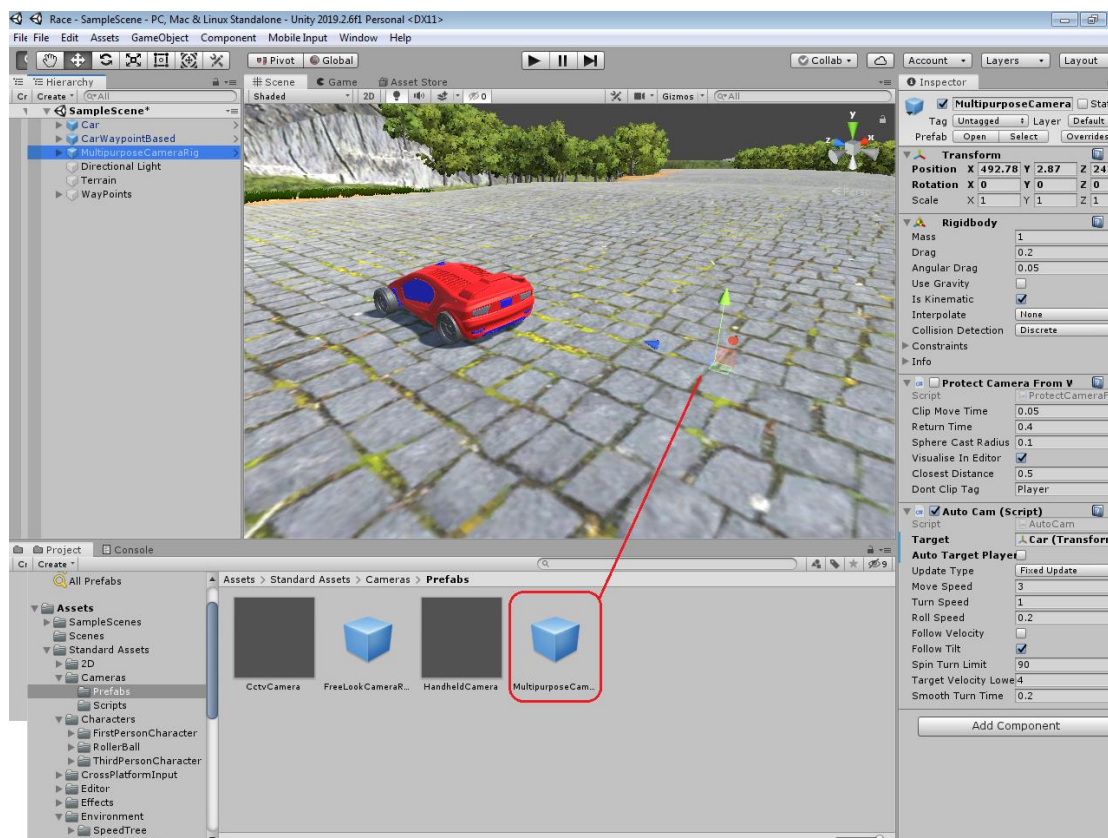




ПЕРВАЯ ИГРА

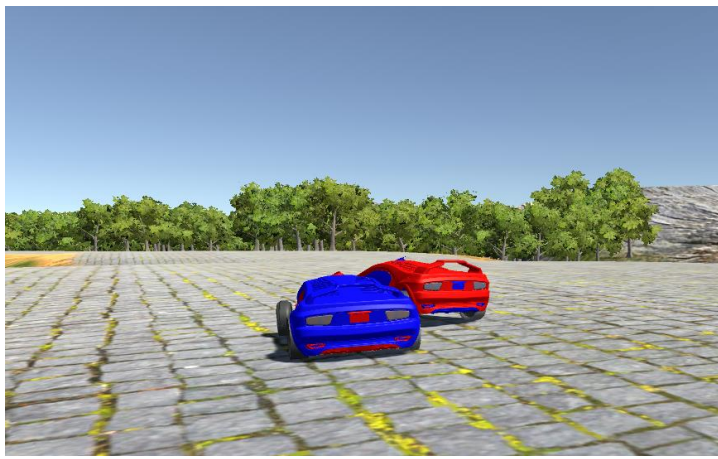
Гоночный симулятор

4. Переносим на сцену Multipurpose CameraRig (из пакета Cameras)



Standard Assets -> Cameras -> Prefab



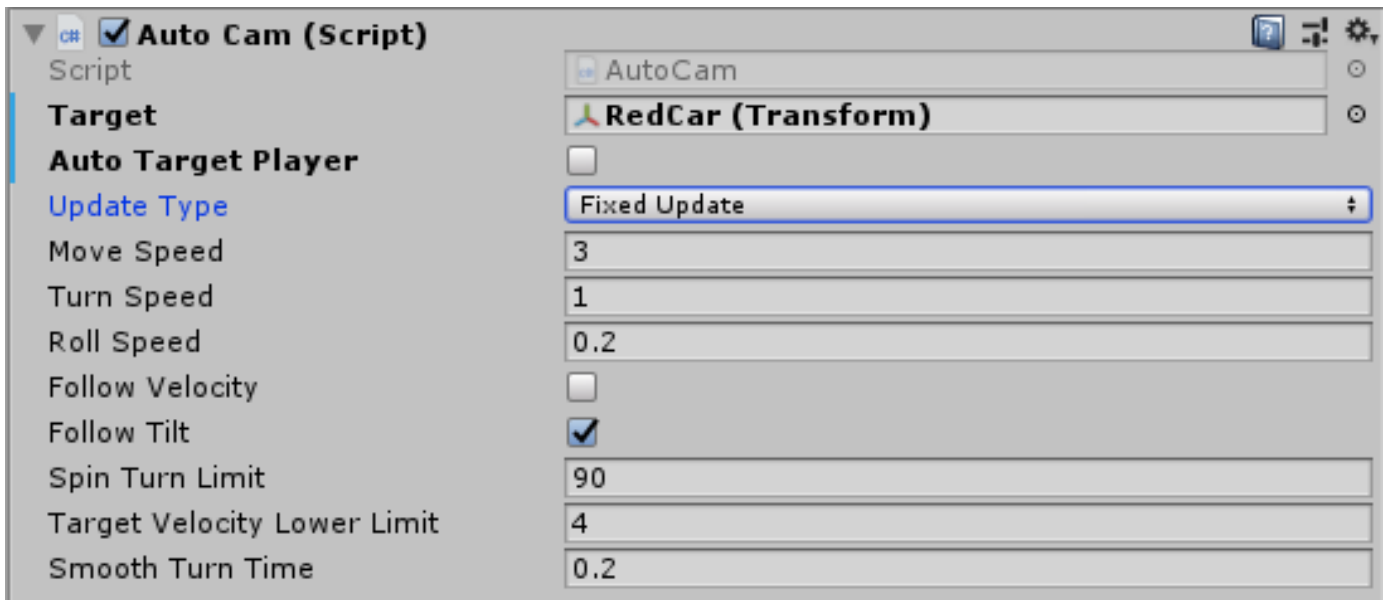


ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

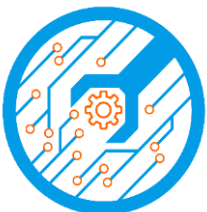
Настройки камеры:

RedCar – имя нашей машины



- Target – выбор объекта наблюдения;
- Move Speed – скорость движения камеры;
- Turn Speed – скорость поворота камеры;
- Spin Turn Limit – ограничение скорости поворота камеры.

Желательно выставить Turn Speed и Spin Turn Limit побольше, чтобы на резких поворотах камера успевала за машиной игрока

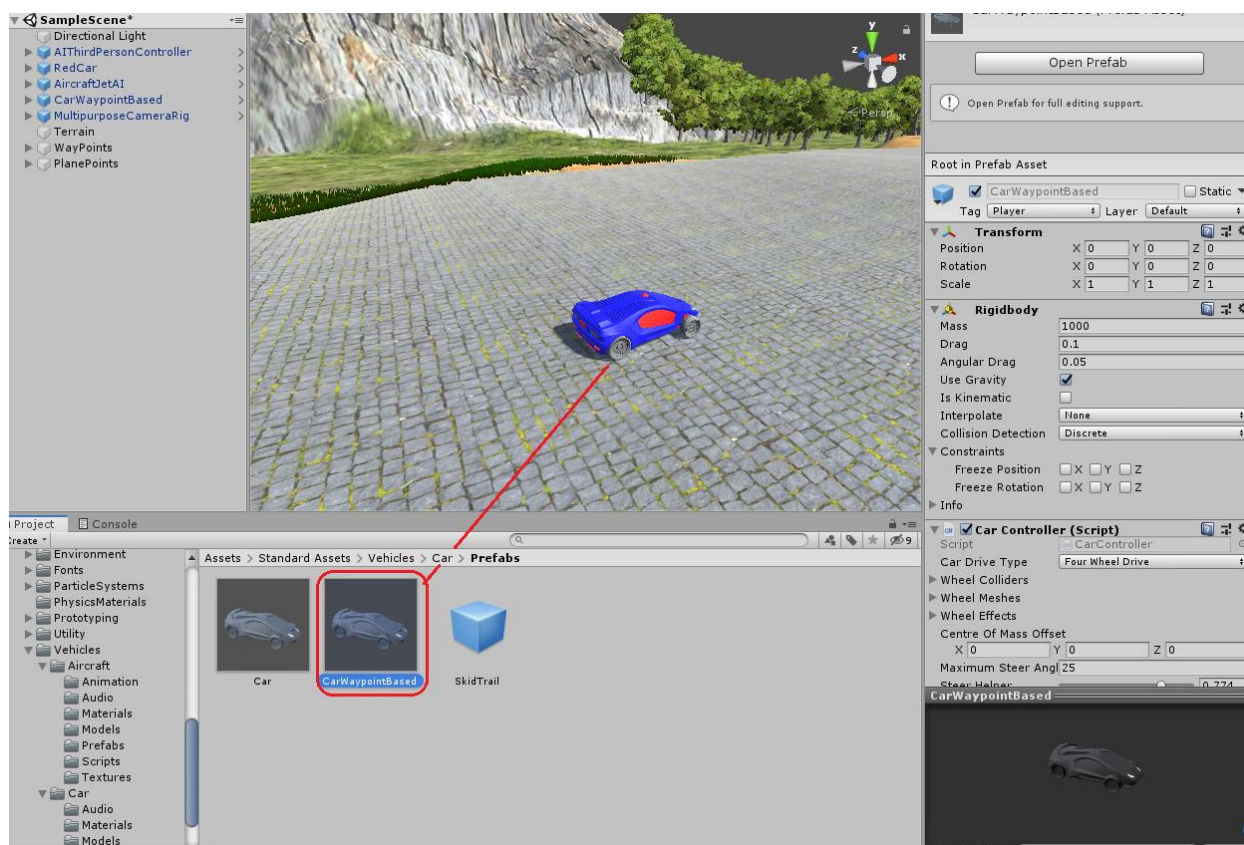




ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

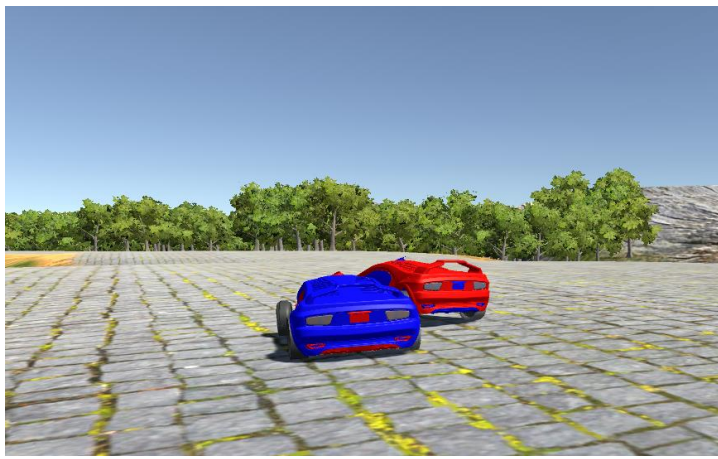
5. Добавляем машину противника (**CarWaypointBased** из пакета Vehicles)



Standard Assets -> Vehicles -> Cars -> Prefab



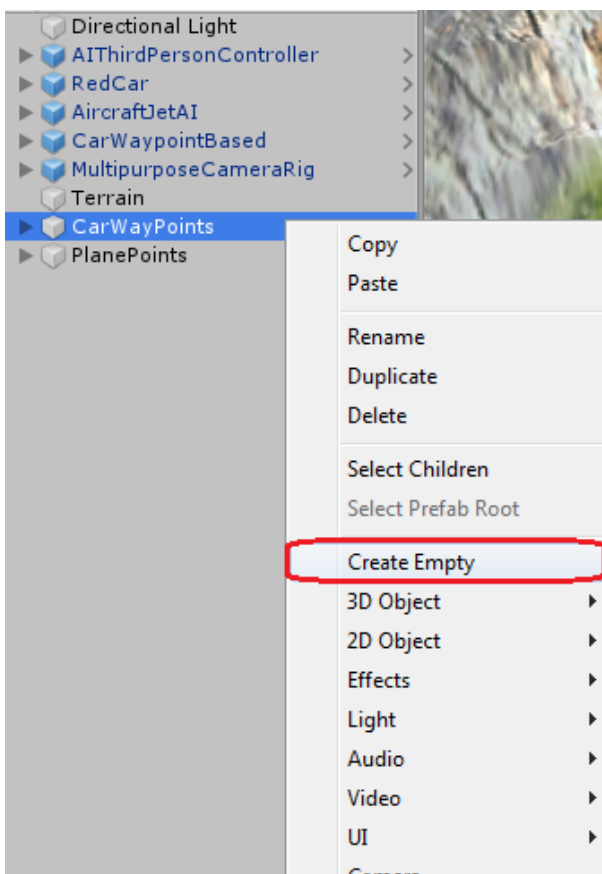
Делаем синий – основным. Для раскраски достаточно три цвета: синий, серый и красный



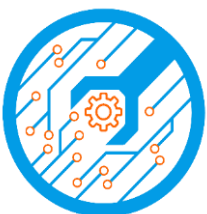
ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

6. Прокладываем путь для машины противника



1. Добавляем семь пустых объектов (Game Object);
2. Создаем еще один пустой объект (восьмой);
3. Переименовываем пустой объект в *CarWayPoint*;
4. «Подчиняем» семь созданных *Game Object* переименованному *GarWayPoint*

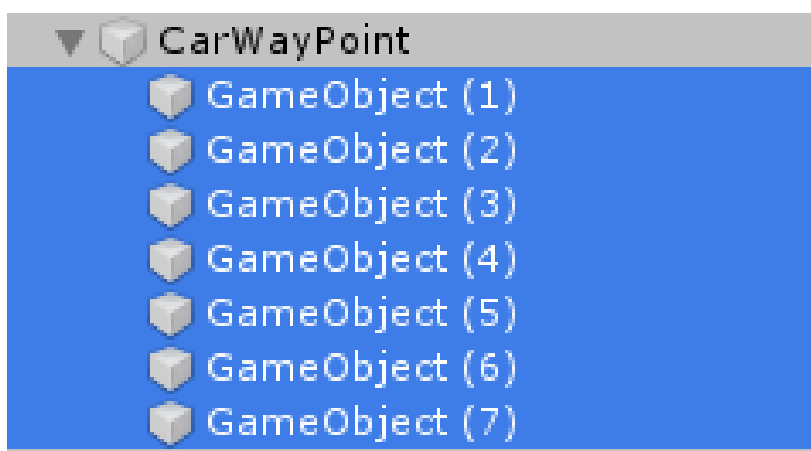




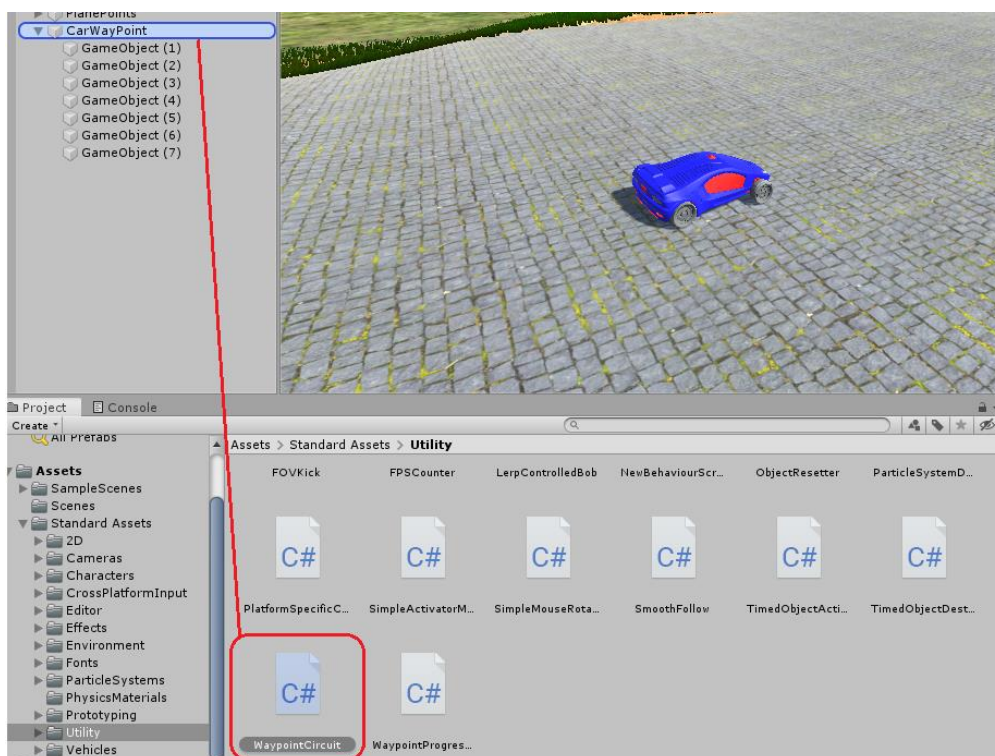
ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

В результат должно получиться так:



Из Standard Assets -> Utility переносим на головной объект (CarWayPoint) скрипт WaypointCircuit. Вот так:





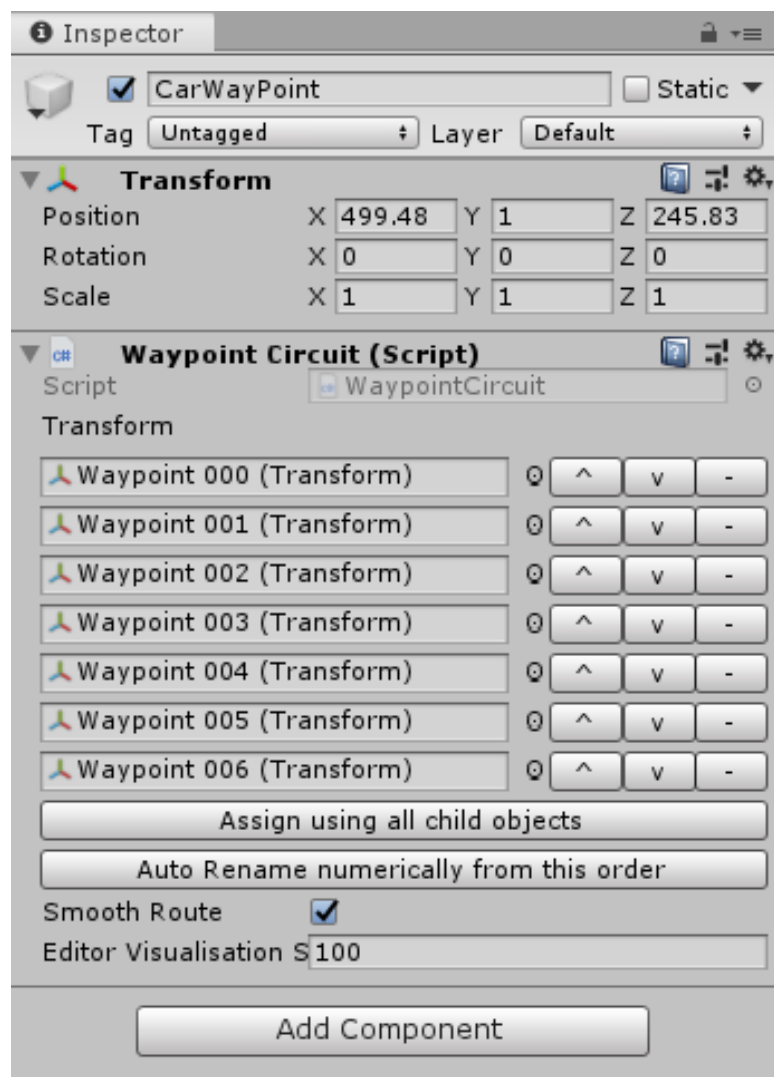
ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

7.В Inspector нажимаем кнопку 'Assign all child objects';

8.А также кнопку 'Auto Rename Numerically from this order'

Должно получиться следующее:





ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

9. Расставляем WayPoints по трассе так, как мы хотели бы видеть путь движения машины противника.



Следует помнить, что точки пути машины противника по координате Y должны находиться либо на одном уровне с поверхностью трассы, либо чуть выше. Почему это важно? Причины две:

- Машина не самолет, нет смысла в значении координаты Y выше ее корпуса;
- При величине Y меньшей, чем уровень поверхности трассы, машина может «провалиться» в текстуру.

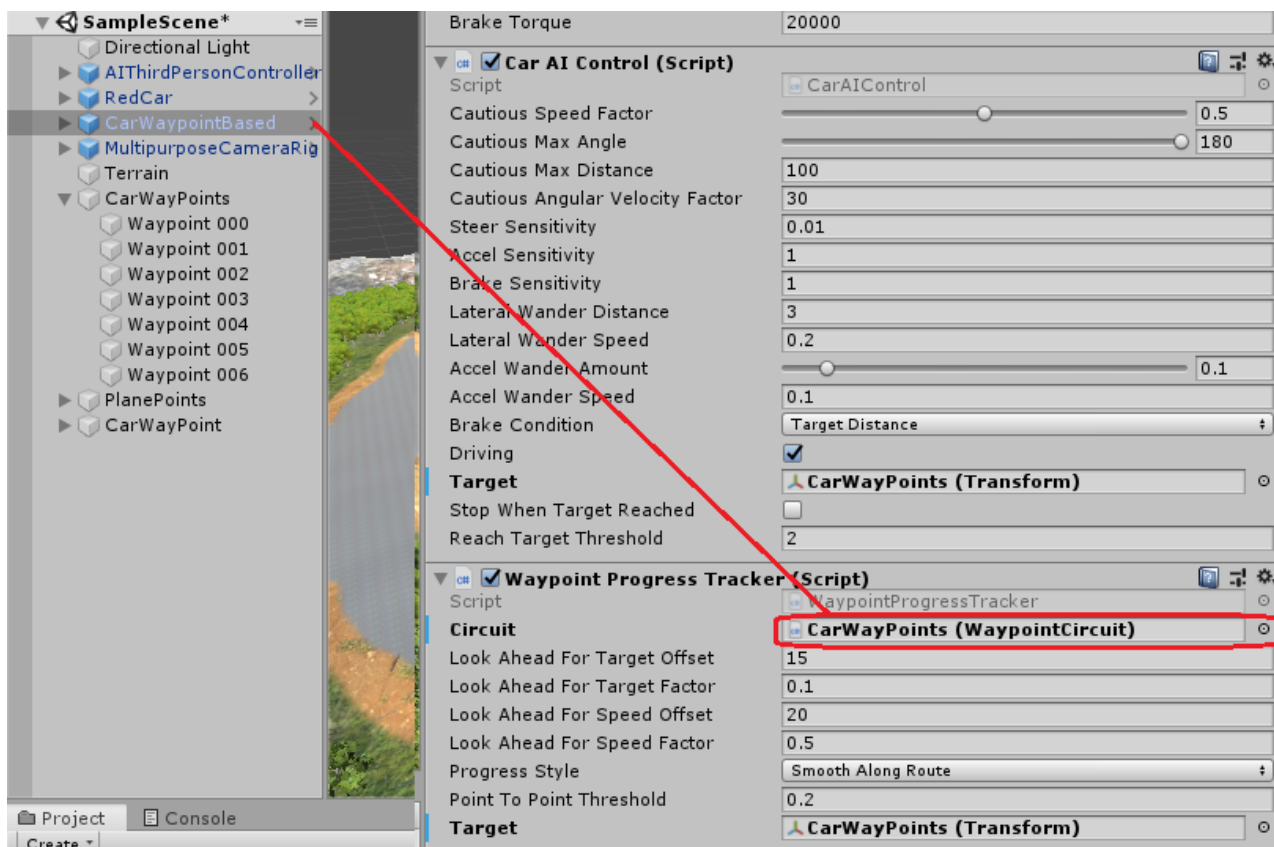




ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

9. Для машины противника CarWayPoint Based выставляем следование выставленным по трассе Waypoints. Для этого выбираем машину и в Way Point Progress Tracker (Script) выбираем уже созданные CarWayPoint и расставленные по трассе.

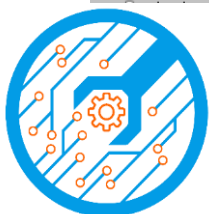
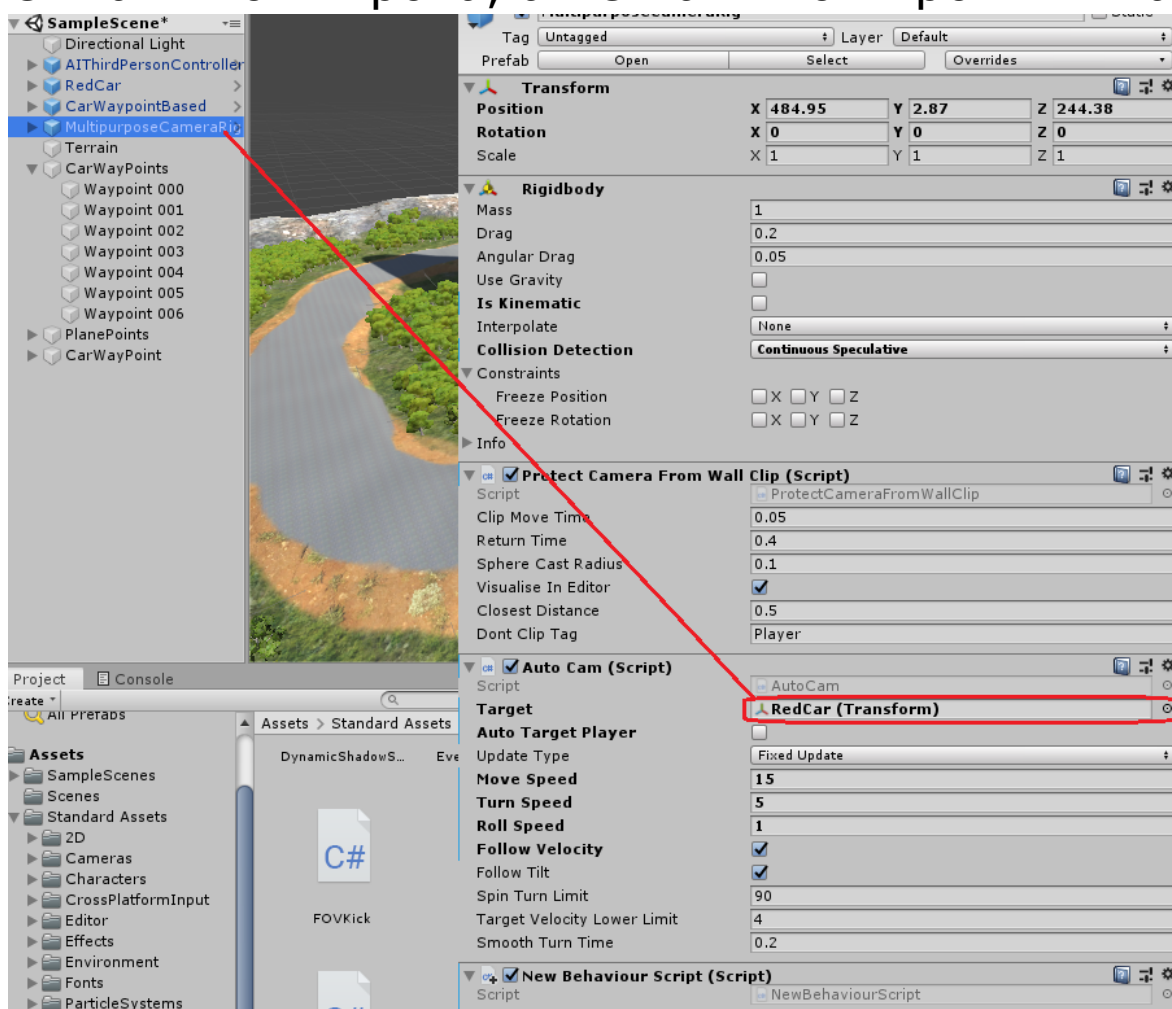




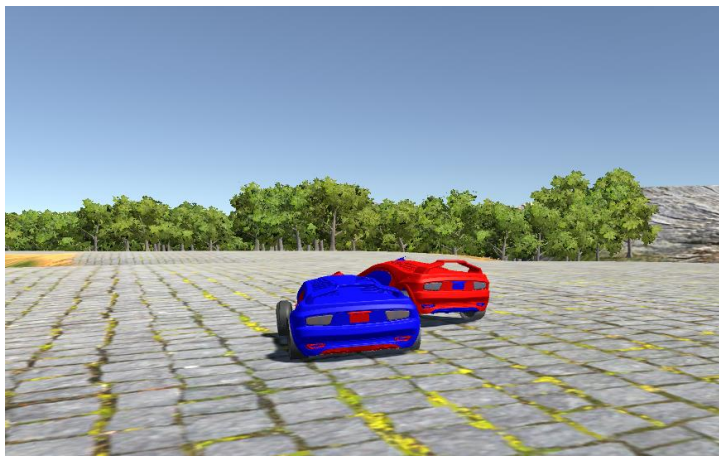
ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

10. Для MultiPurposeCamera в AutoCam (Script) выставляем, чтобы слежение было за Вашей RedCar, т.е. машиной игрока, а не машиной противника.



11. Тестируем игру.



ПЕРВАЯ ИГРА

Гоночный симулятор

12. Самостоятельно добавляем самолет, выполняющий патрулирующий полет над трассой.

- Для этого повторяем добавление WayPoints и расставляем их по трассе подобно тому, как мы это делали для машины противника;
- Помним, что самолет умеет летать, следовательно для каждой точки на трассе нужно выставить Y выше кроны деревьев. Плюс надо дать самолету взлететь. Следовательно первые точки – точки набора высоты;
- Добавляем самолет, например:

(**AircraftPropellerAi** из пакета Vehicles:

Standard Assets -> Vehicles -> Aircraft -> Prefab

Смотрим результат!!!

