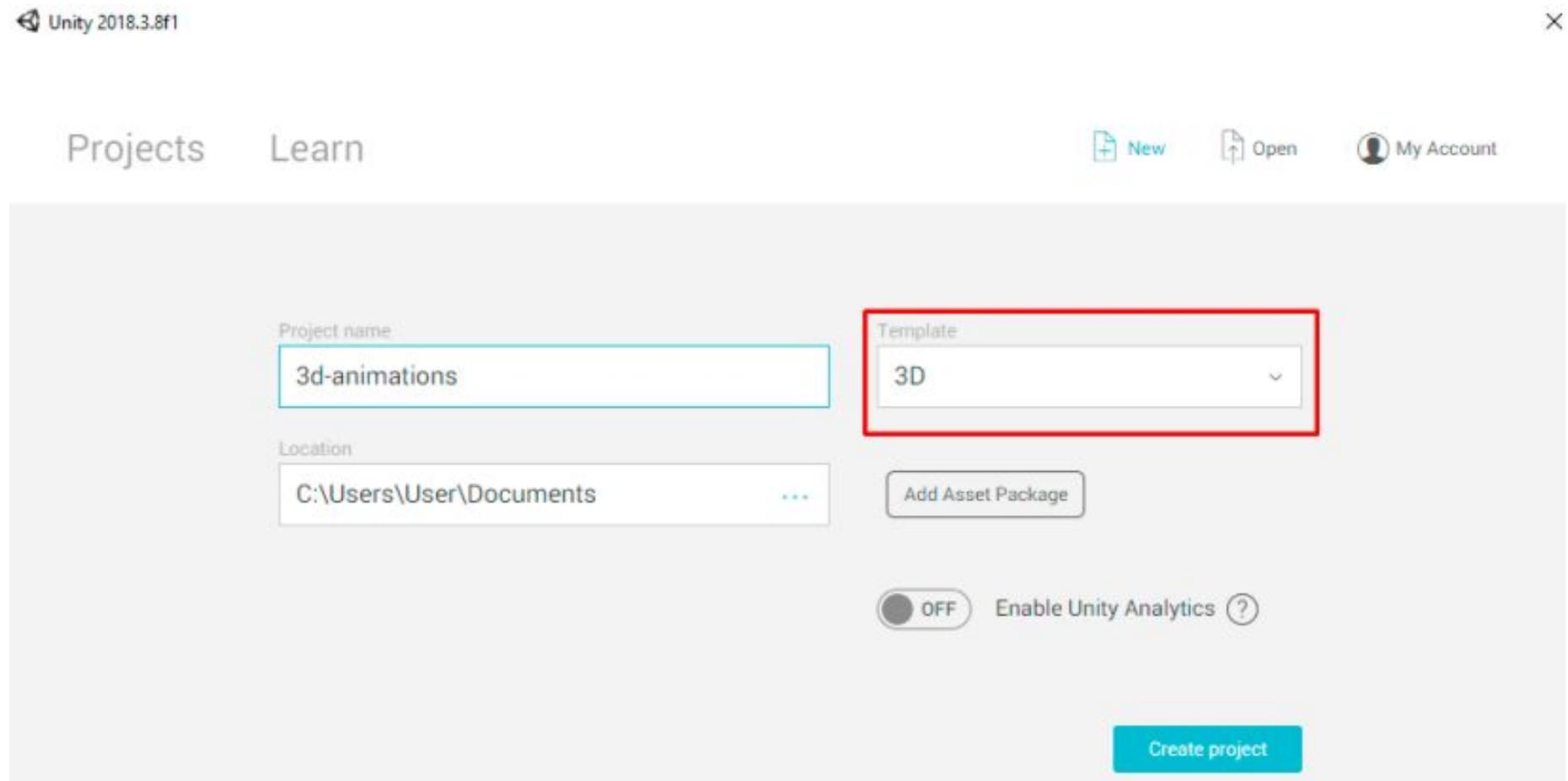


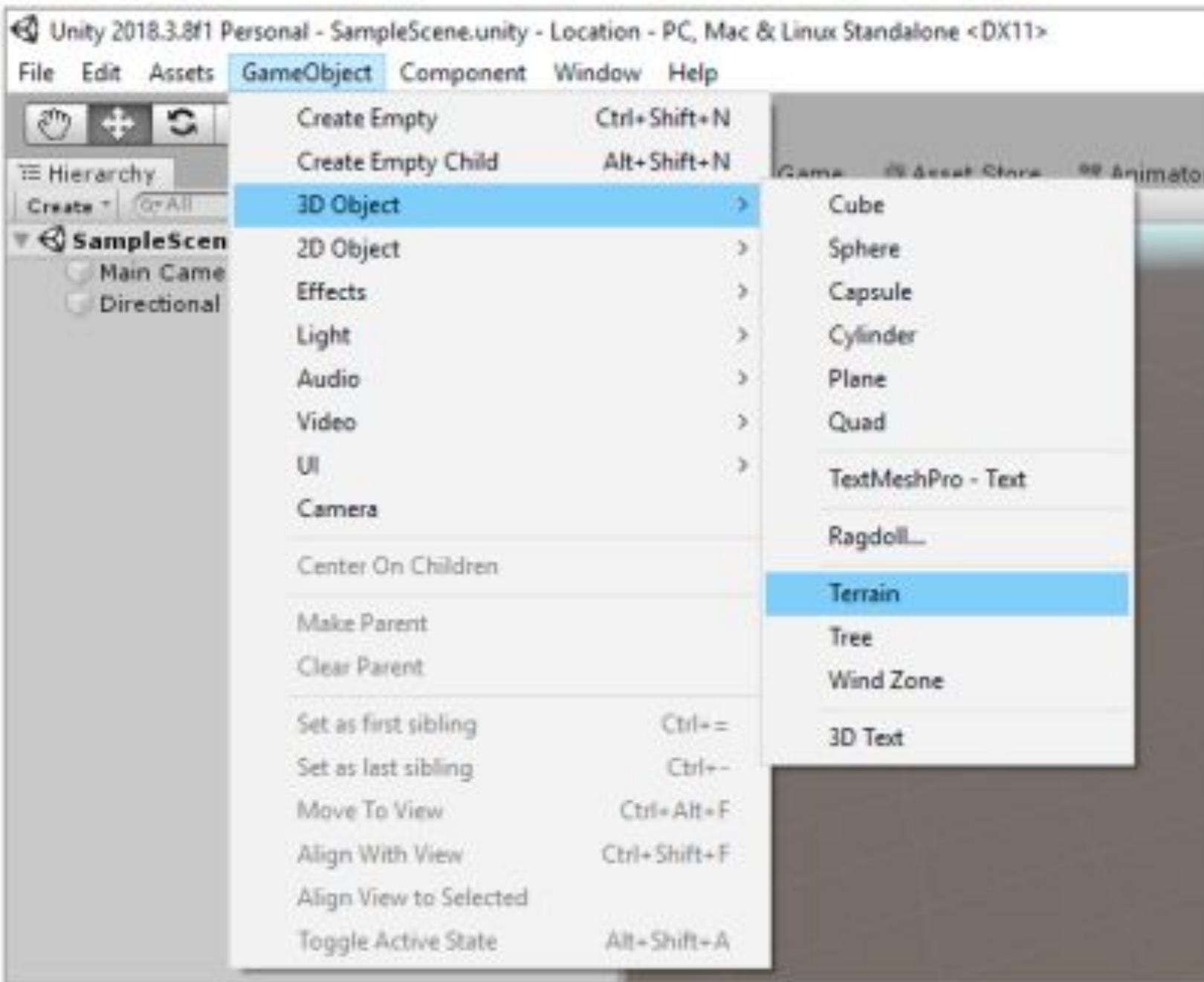


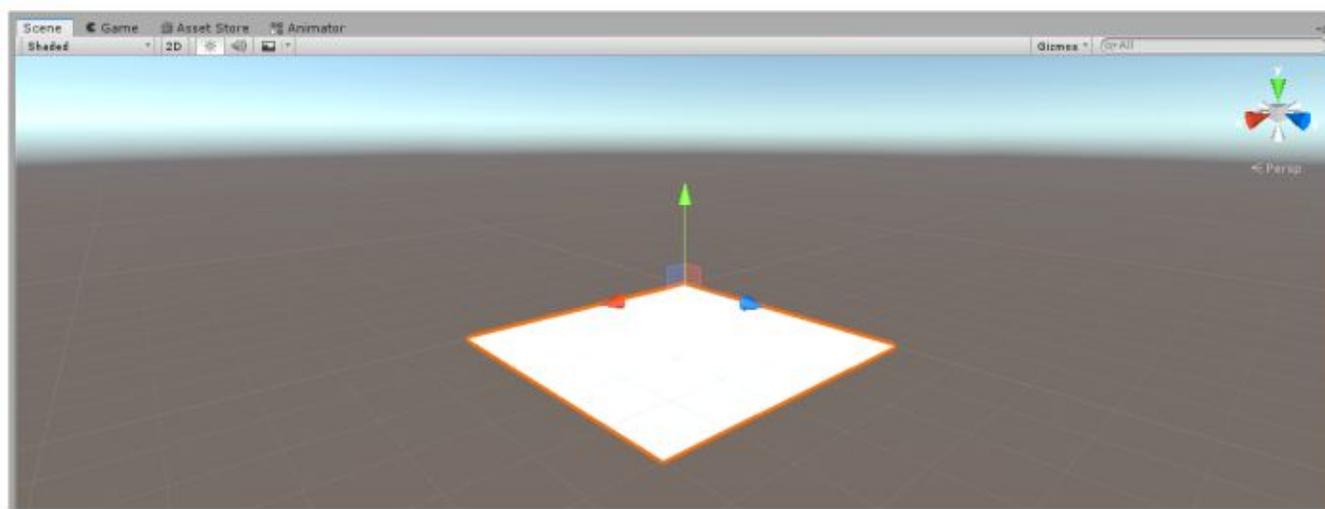
# Game Development - Unity

Lesson 7 : Создание 3D гонок  
на Unity

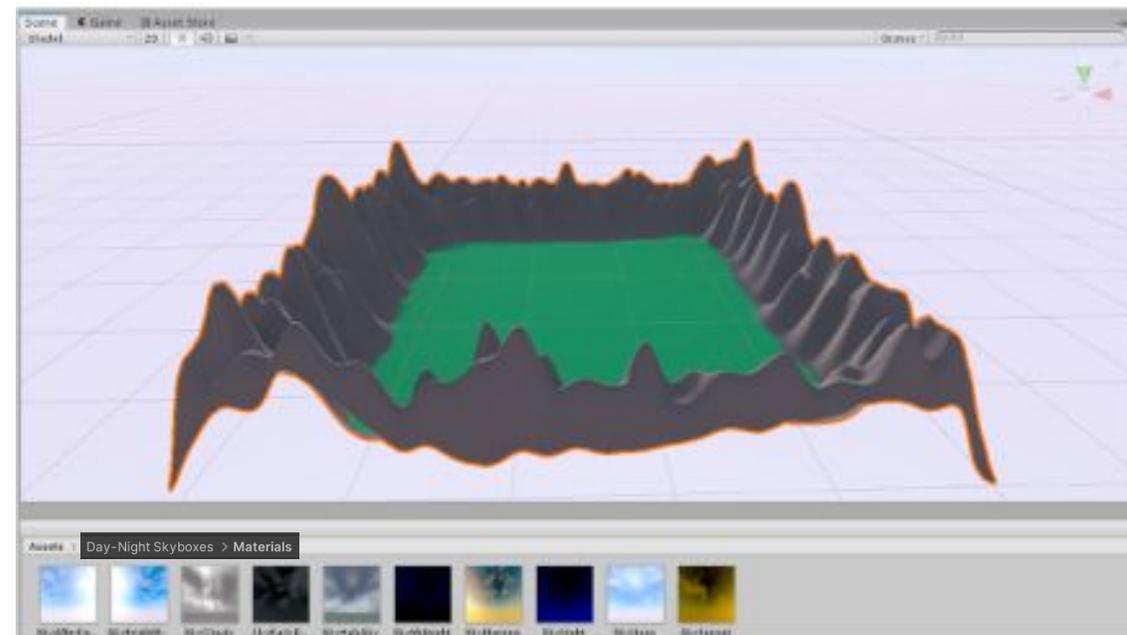
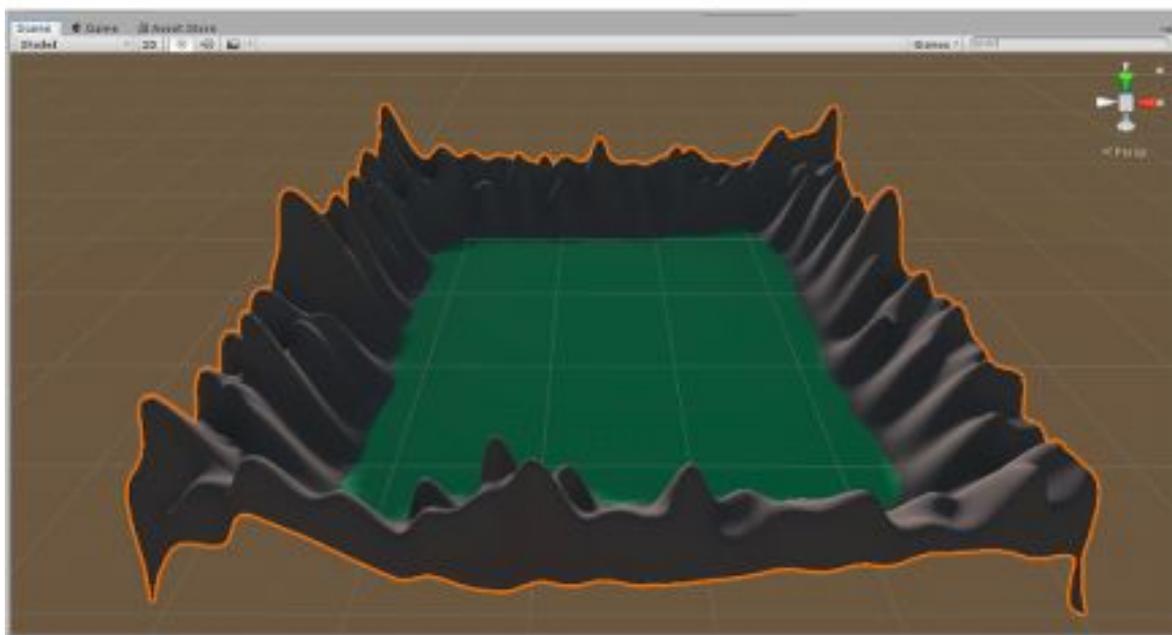
- После создания проекта, добавляем в него папку Knight, перетащив ее в [Assets](#)





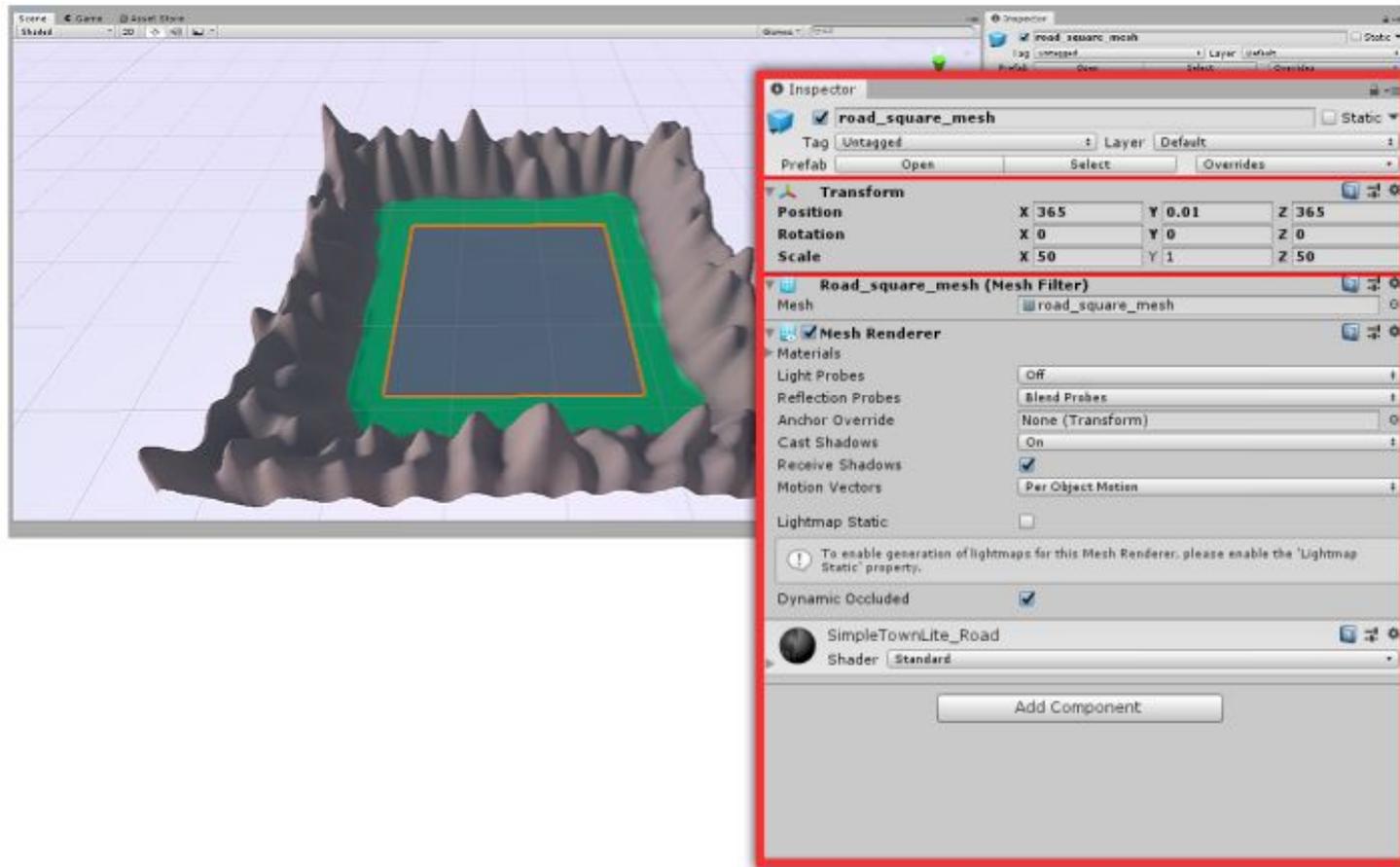


добавим на уровень [skybox](#) и перекрасим наш объект



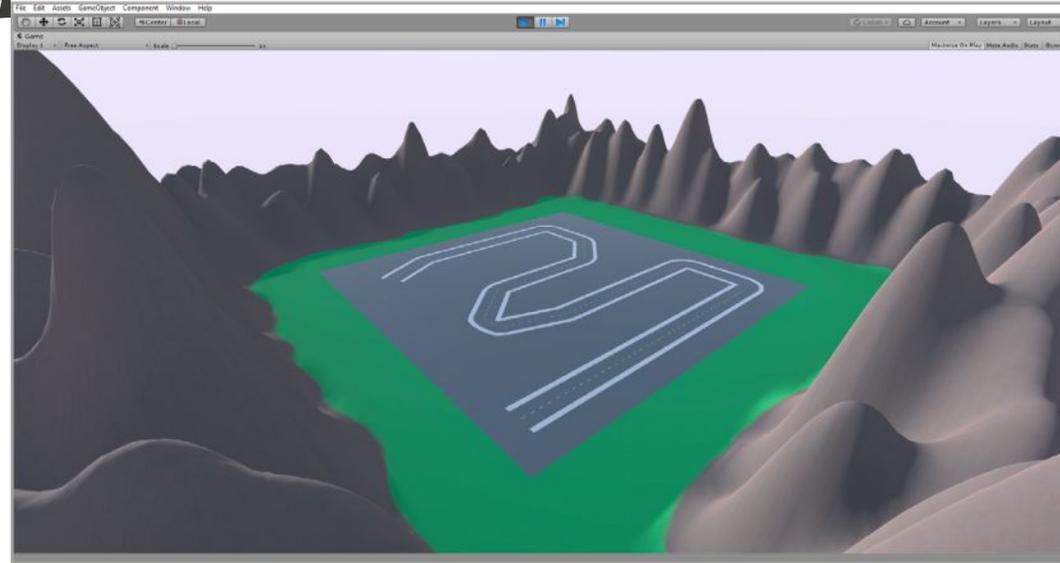
Импортируйте в проект папку **SimpleTownLite**.

Возьмите в папке **\_Prefabs** файл **road\_square\_mesh.prefab** и разместите его на карте со следующими значениями **Transform**

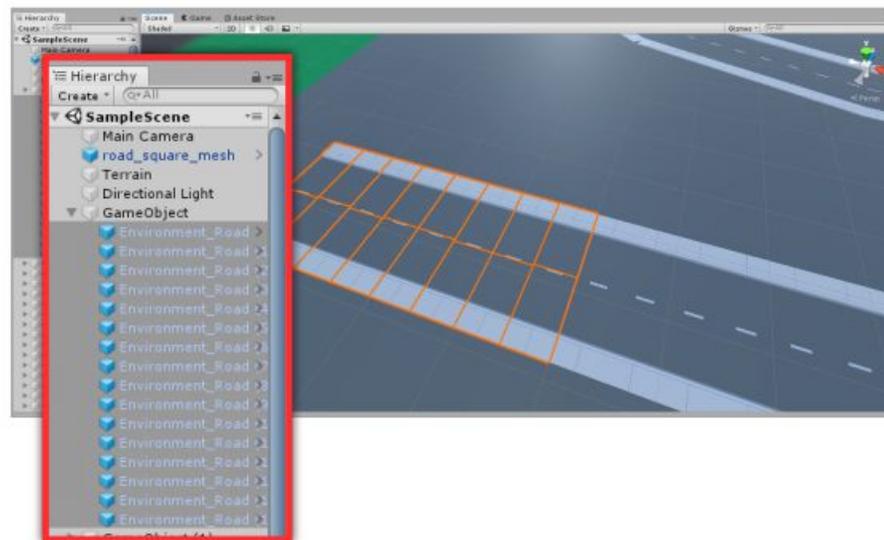


Сделаем дороги при помощи префаба

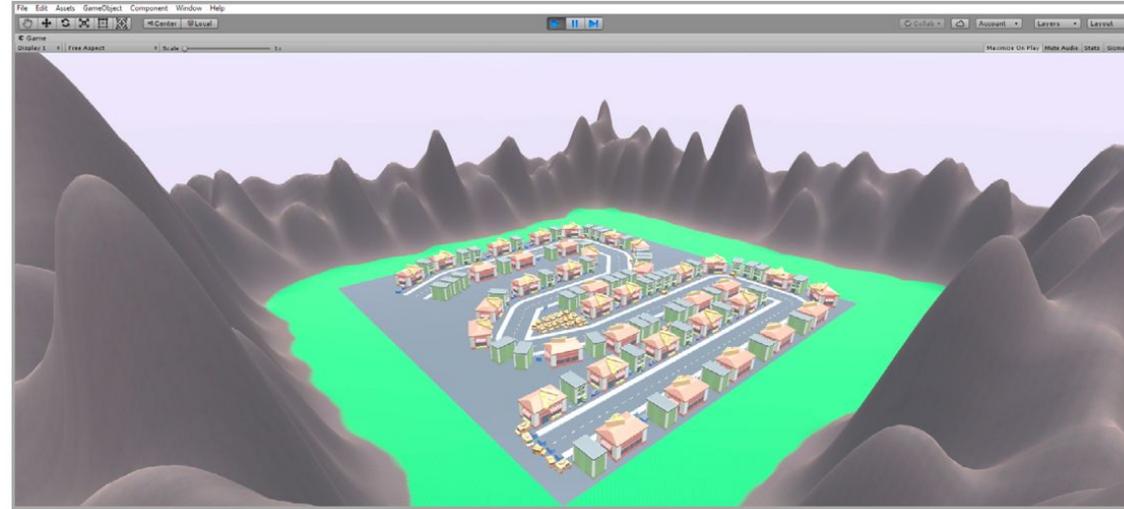
~~Environment Road prefab~~



Наиболее простой способ быстро нарисовать дорогу — это сделать один участок, перенести его в `gameobject`, а затем просто копировать его



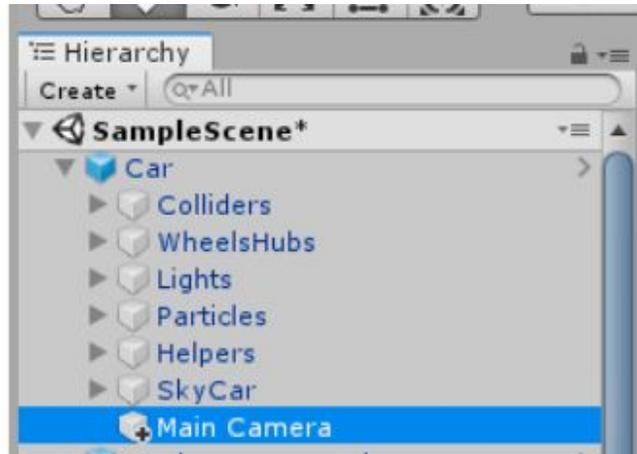
## Заполним карту домами



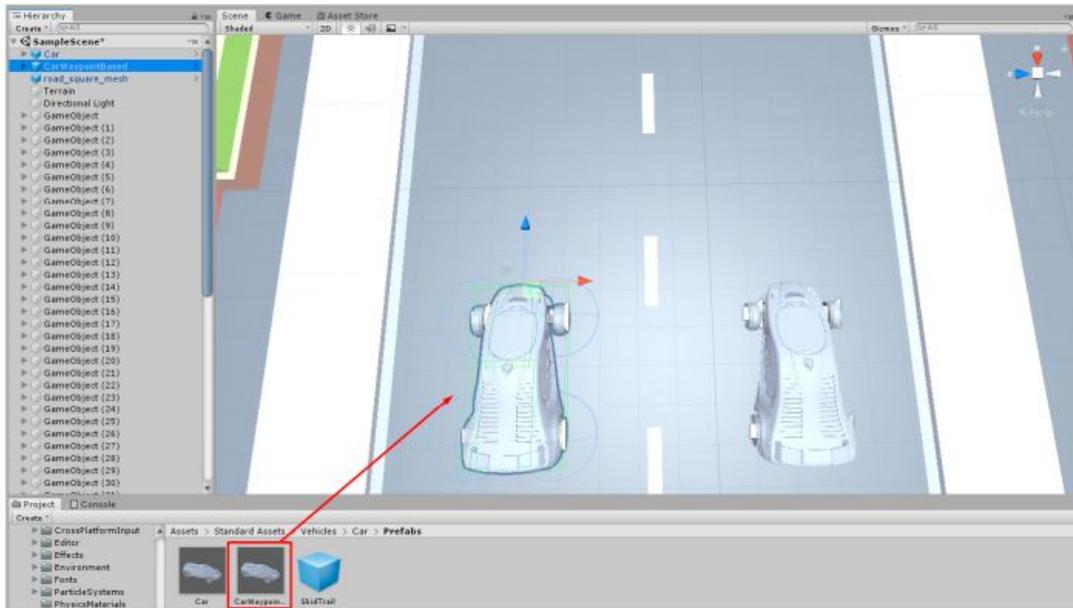
Пространство между домами также можно занимать различными объектами



Пришло время импортировать папку **Standard Assets** и разместить на старте автомобиль. Сразу привяжем к нему **Main Camera**



Рядом также разместим машину-бота



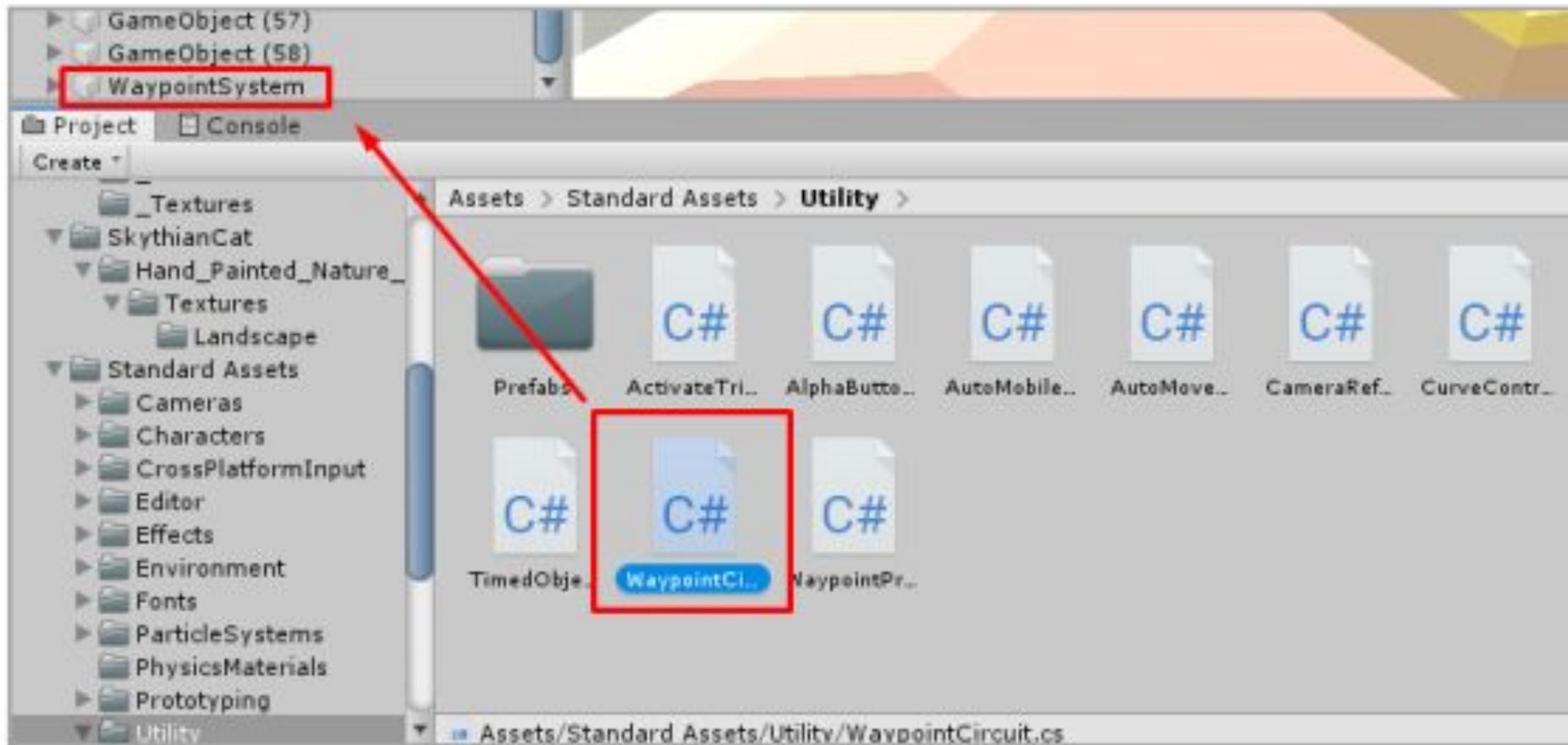
Данный префаб предназначен именно для создания ботов и ему можно указать маршрут

Если сравнивать **Car** и **CarWayPoint**, то у последнего есть скрипты для управления ботом и его маршрутом.

Создадим маршрут для бота.

Добавим на сцену пустой объект и назовем его **WayPointsystem**.

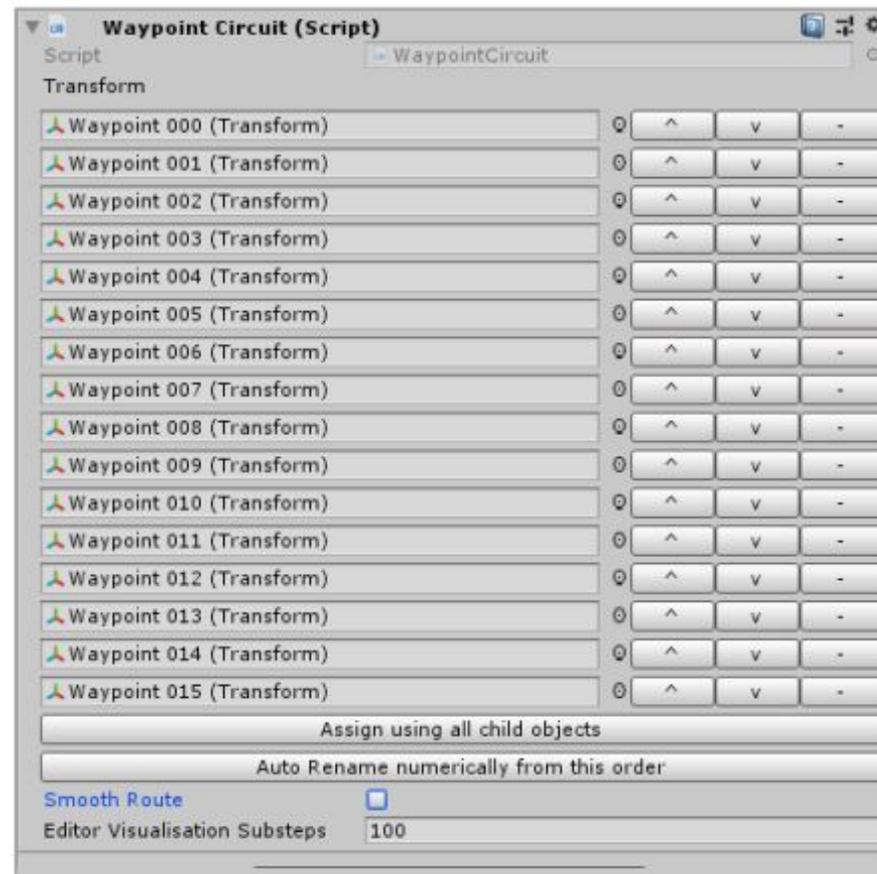
К нему привяжем скрипт **WaypointCircuit**, который можно найти в папке **Standard Assets\Utility**



В этом объекте создайте пустые объекты с координатами, которые соответствуют точкам маршрута для бота

Нажмите на кнопки [Assign Using All Child Objects](#) и [Auto Rename Numerically From This Order](#)

Снимите галочку со [Smooth Route](#).

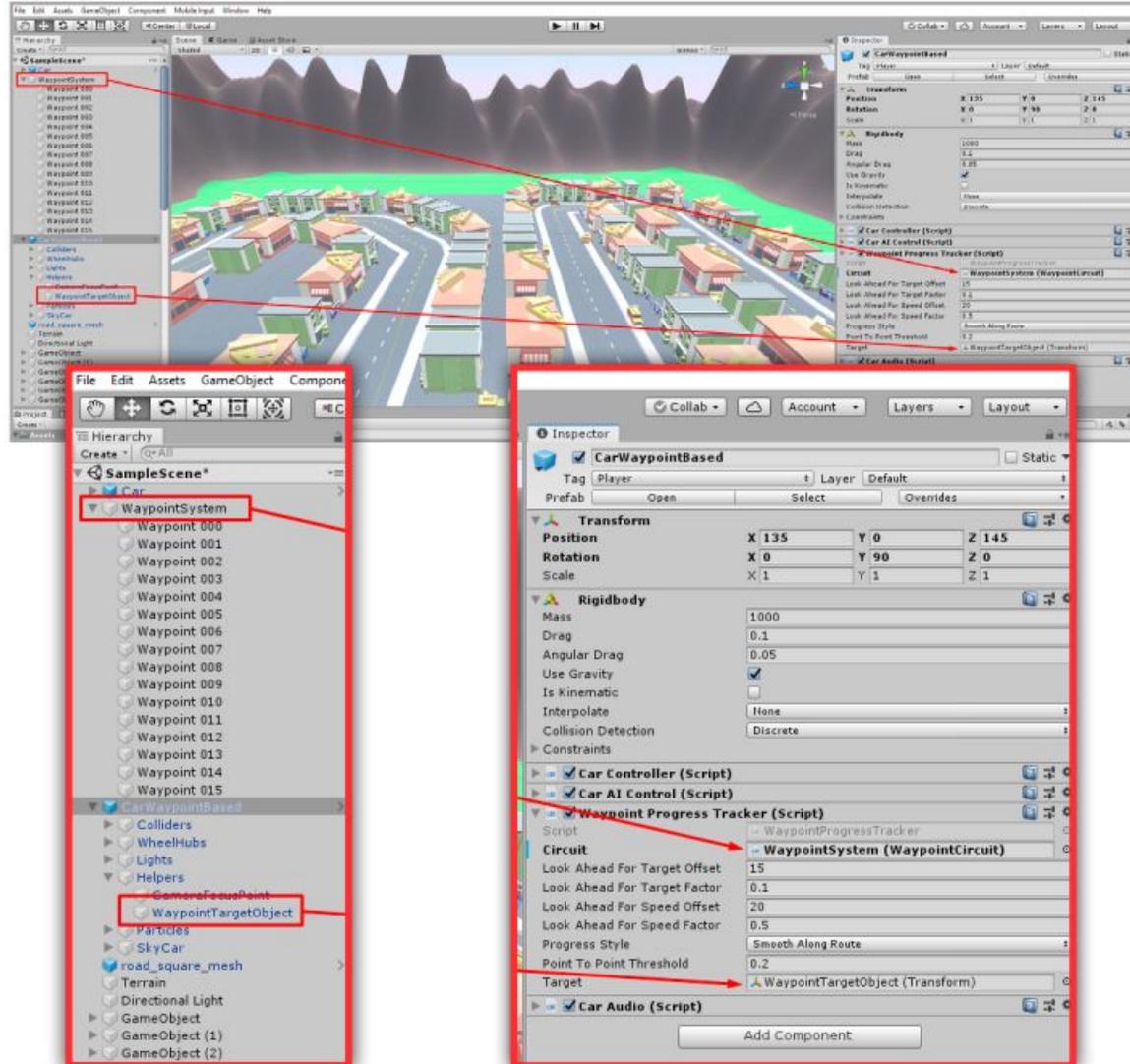


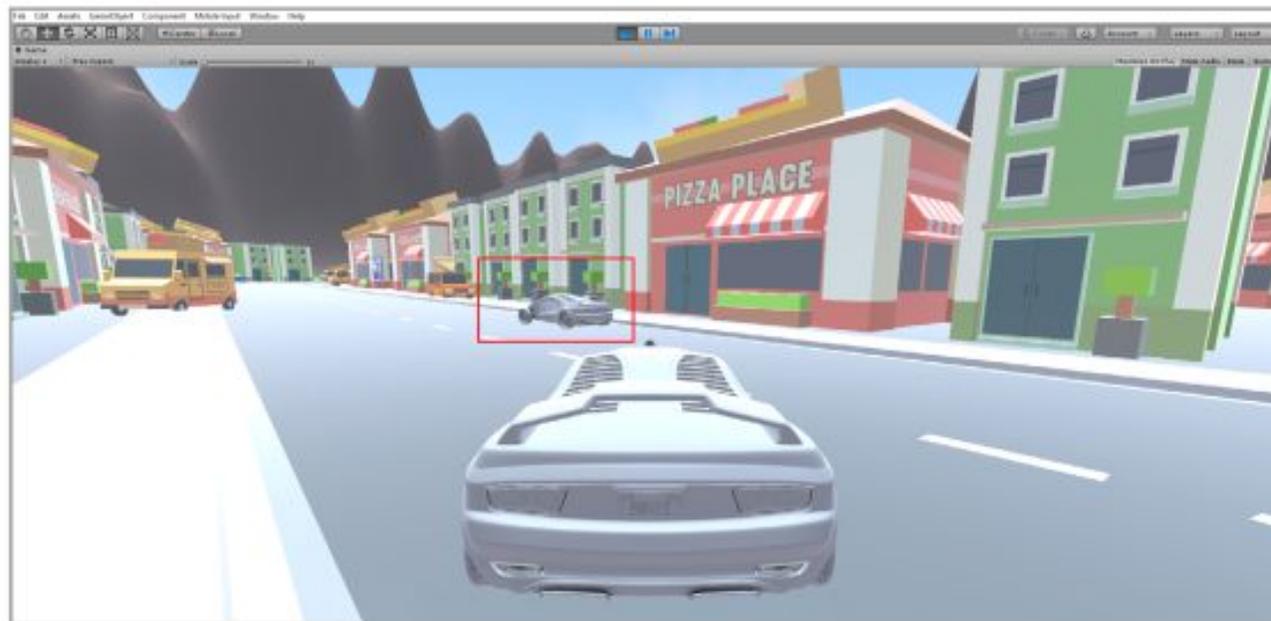


Маршрут теперь отмечается на сцене желтой линией

Теперь этот маршрут нужно привязать к машине бота.

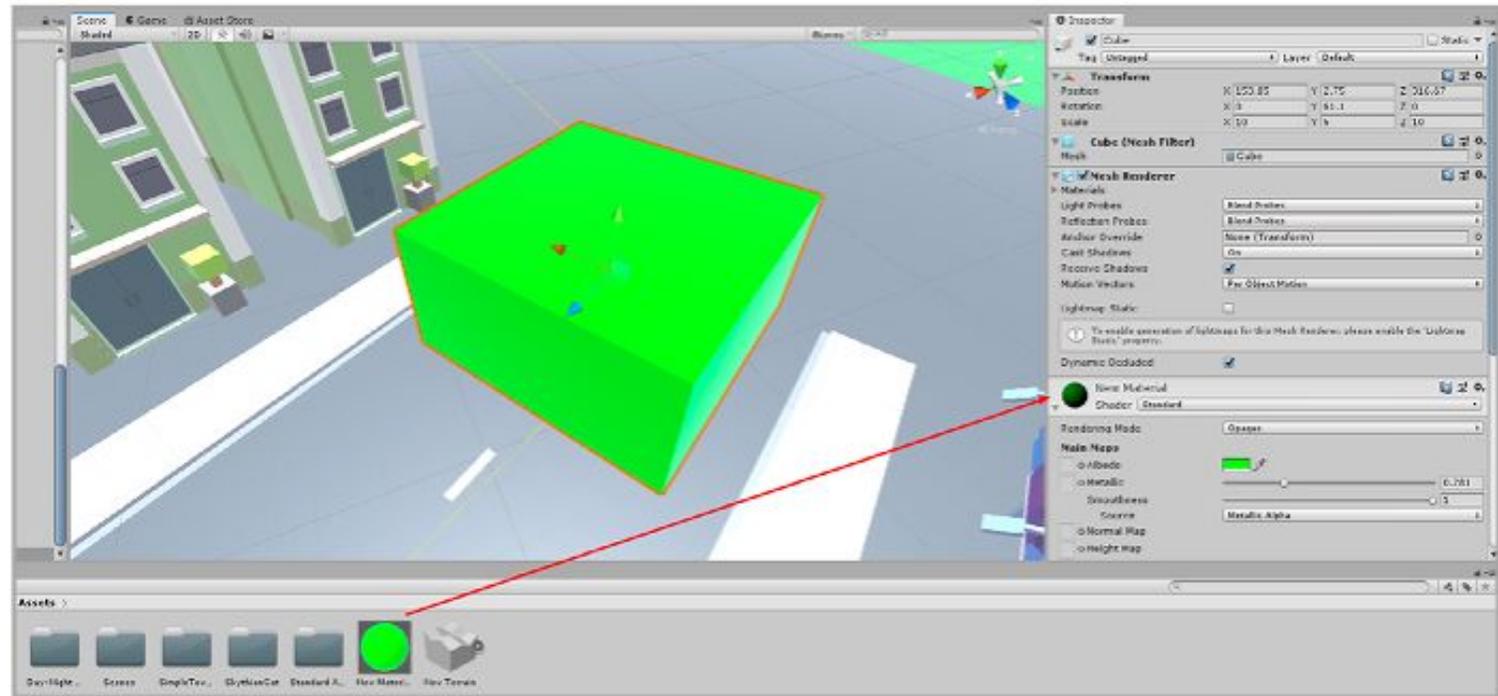
Для этого нужно перетащить соответствующие объекты в скрипт **Waypoint Progress Tracker** у **CarWaypointBased**.  
В **Circuit** мы перетаскиваем наш **WaypointSystem**, а в **Target** => **WaypointTargetObject** машины



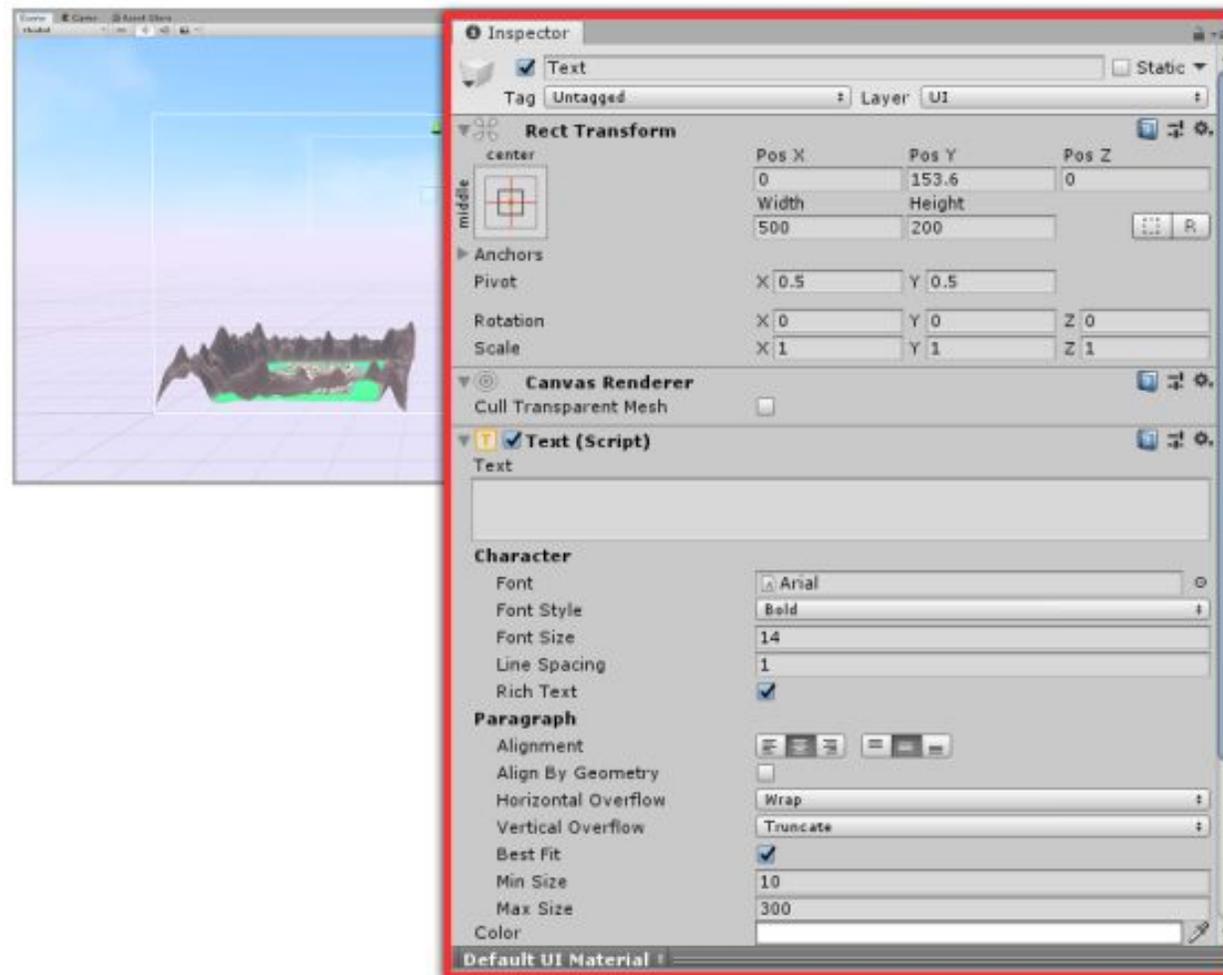


- Запустите игру. Если бот часто врежется или застревает в объектах, то следует попробовать увеличить количество точек маршрута.

Создадим маркер  
(простой объект  
Cube)  
в конце дороги.  
Кроме того, можно  
создать материал  
яркого цвета и  
перетащить его на  
Cube



- Добавим на сцену элемент интерфейса для текста, в который будем выводить данные о победителе. Увеличим шрифт и изменим его цвет для лучшей читабельности. Само текстовое поле оставим пустым



Найдите в папке с дополнительными материалами файл *Finish.cs* и привяжите его к маркеру финиша

