

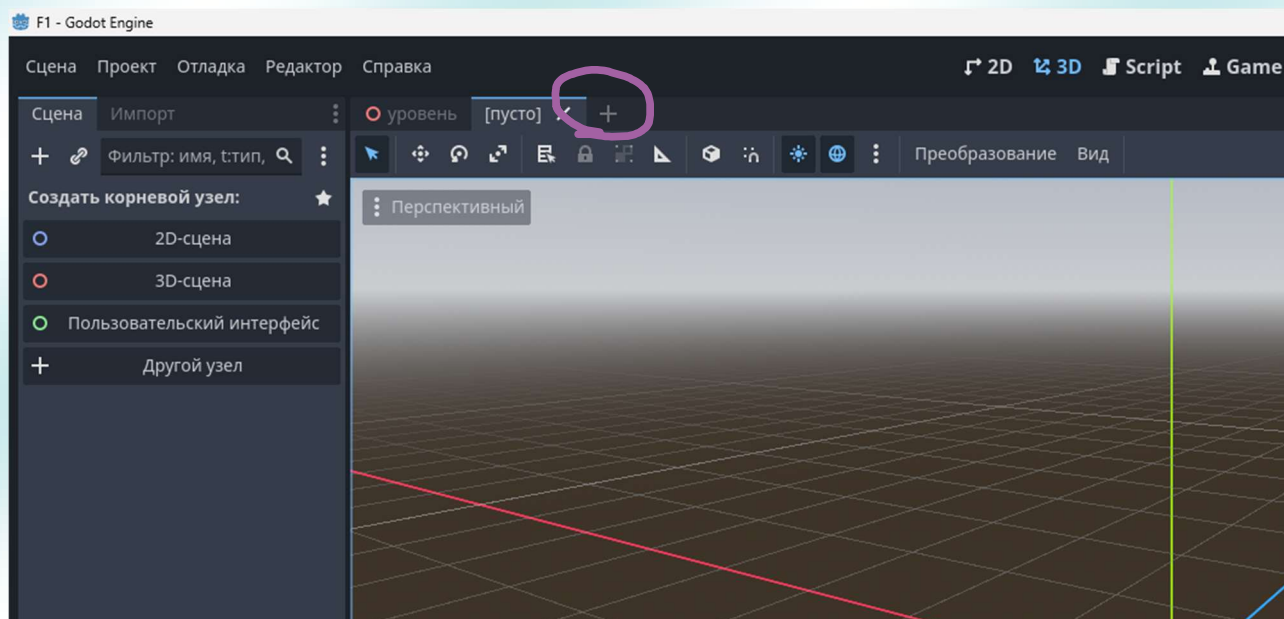
Содержание

Создание барьера2

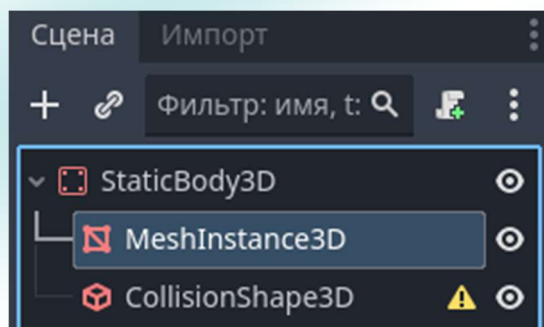
Создание гоночной трассы6

Создание барьера

Создаем новый объект

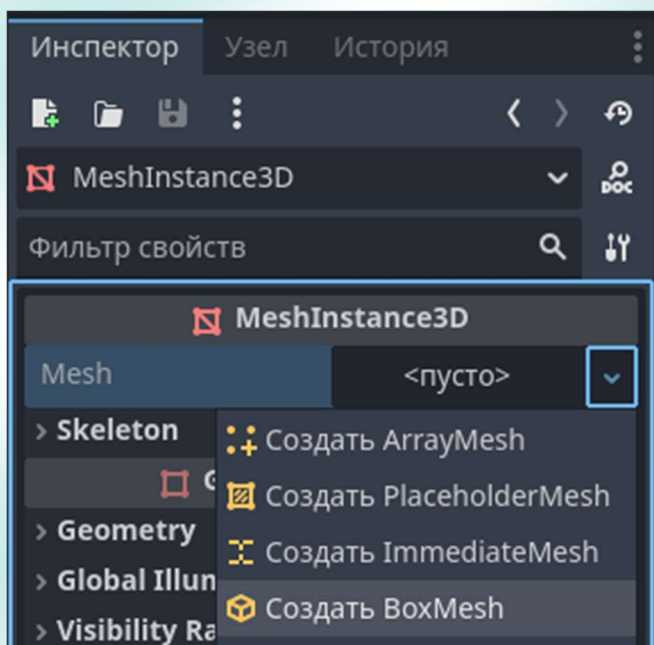


Со следующей структурой

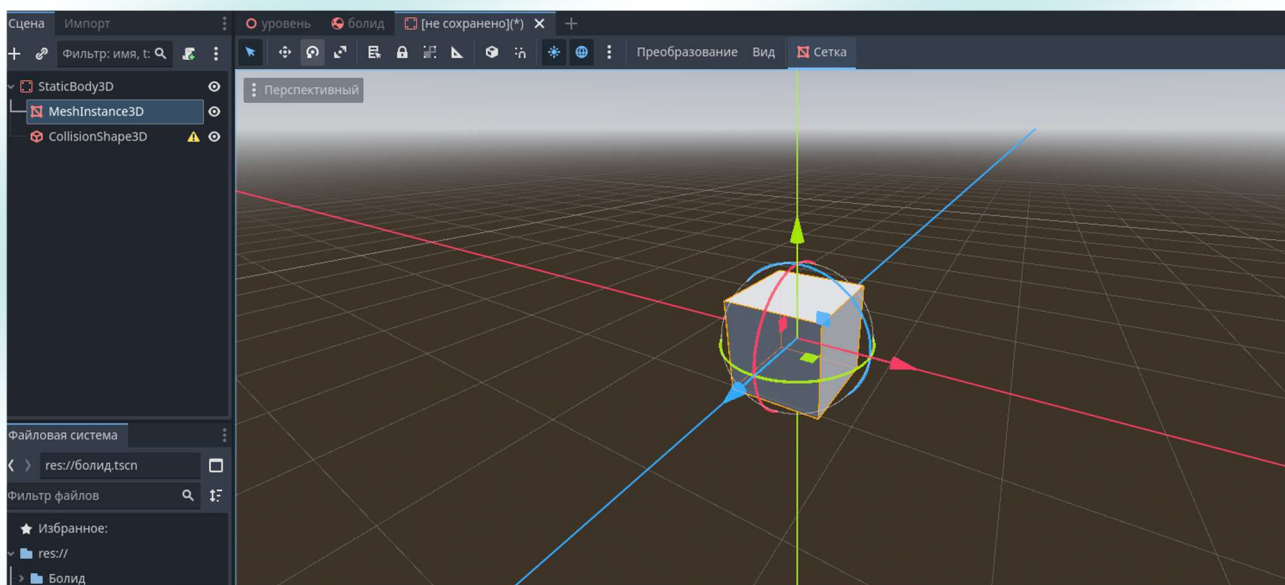


- **StaticBody3D** – значит, что наш объект будет всегда стоять на месте, и его нельзя будет сдвинуть никаким столкновением
- **MeshInstance3D** – придает форму 3Д-модели объекта
- **CollisionShape3D** – придает физические границы объекты (границы столкновений)

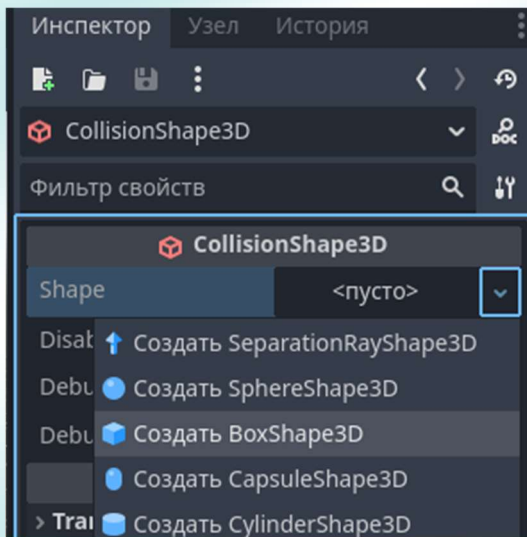
Выбираем **MeshInstance3D** и в свойствах параметра **Mesh** создаем **BoxMesh** (3Д-модель куба)



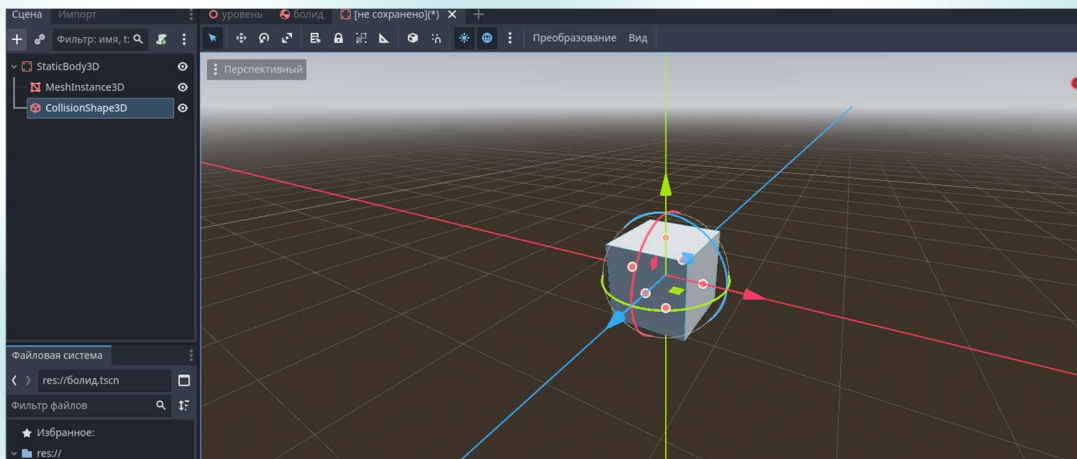
Теперь объект формой с куб



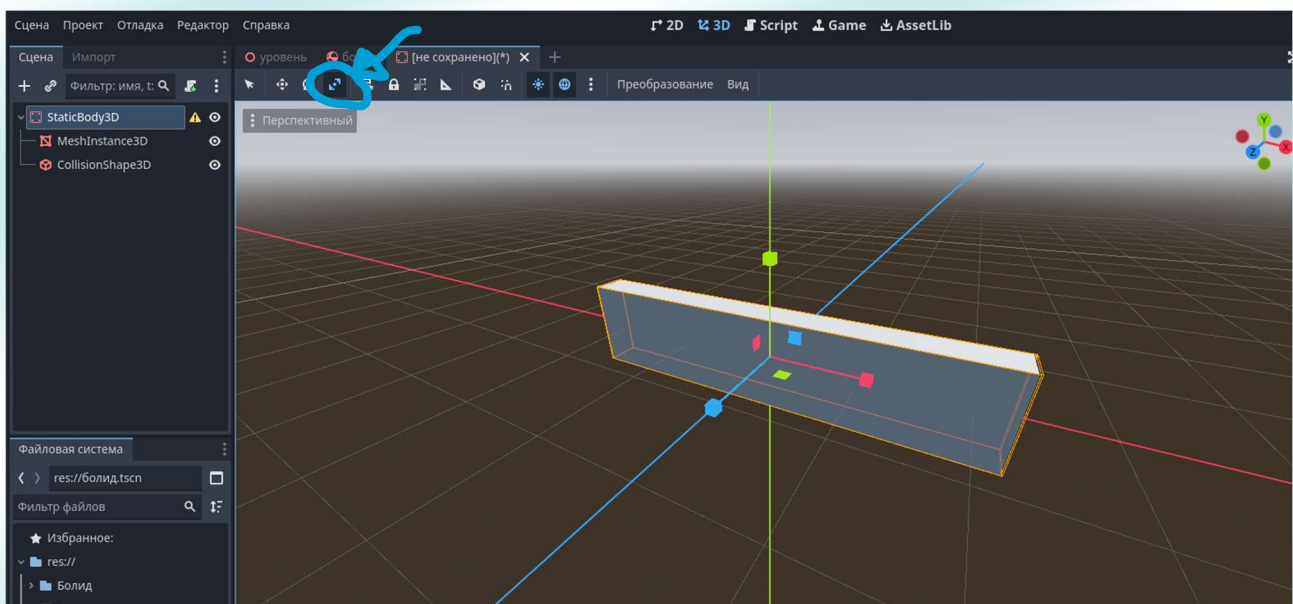
Выбираем **CollisionShape3D** и в свойствах параметра **Shape** создаем **BoxShape3D** (границы формы куба)



Границы совпадают с границами куба

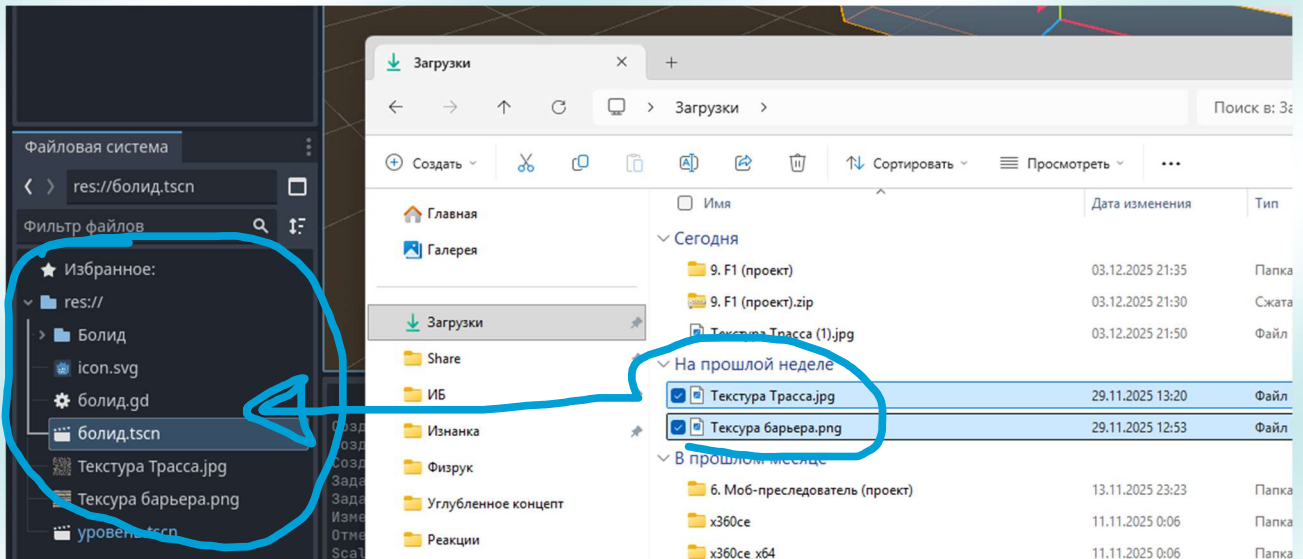


Теперь выбираем **StaticBody3D, выбираем режим растягивания растягиваем куб, чтобы он стал формой барьера**

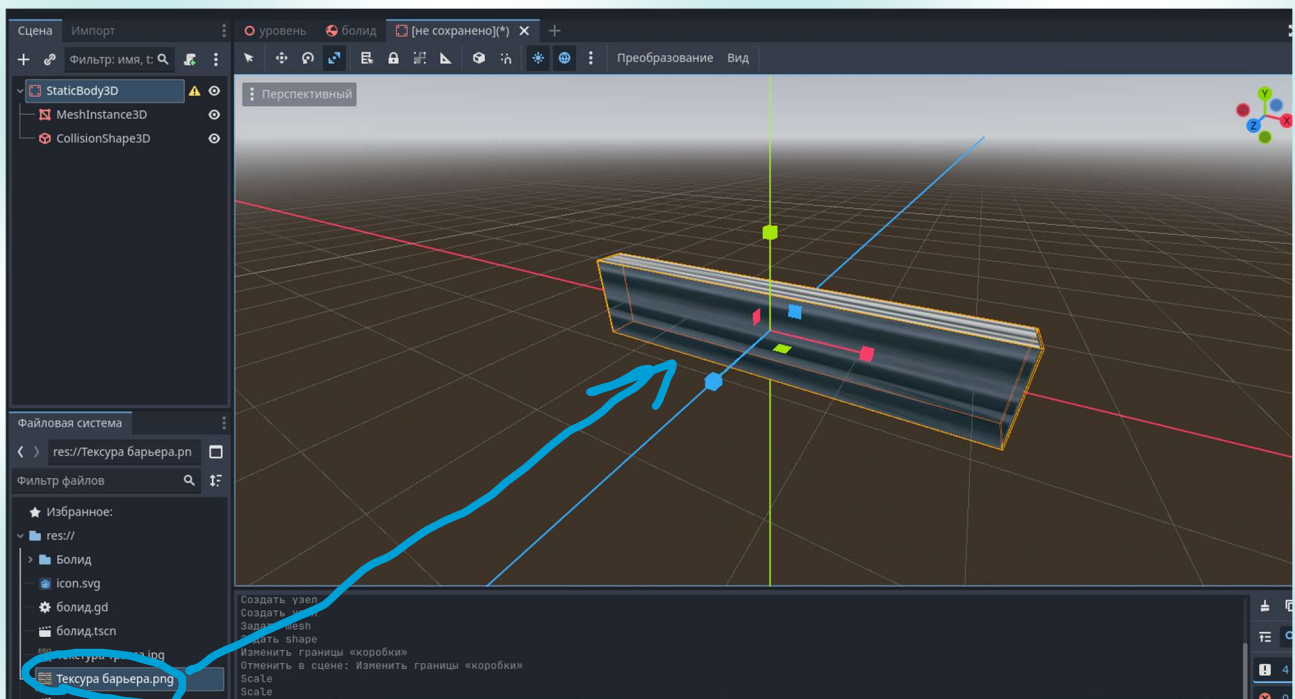


Чтобы наложить текстуру на нашу 3Д-модель барьера:

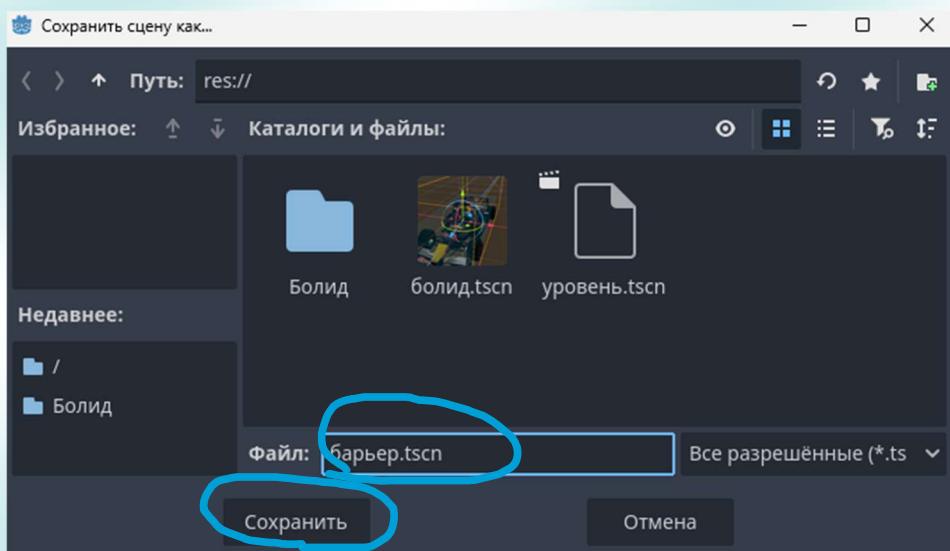
1) Загружаем картинку в **Файловую систему**



Теперь **перетягиваем** картинку из **файловой системы** прямо на **модель барьера** в редакторе, чтобы она наложилась на **модель**

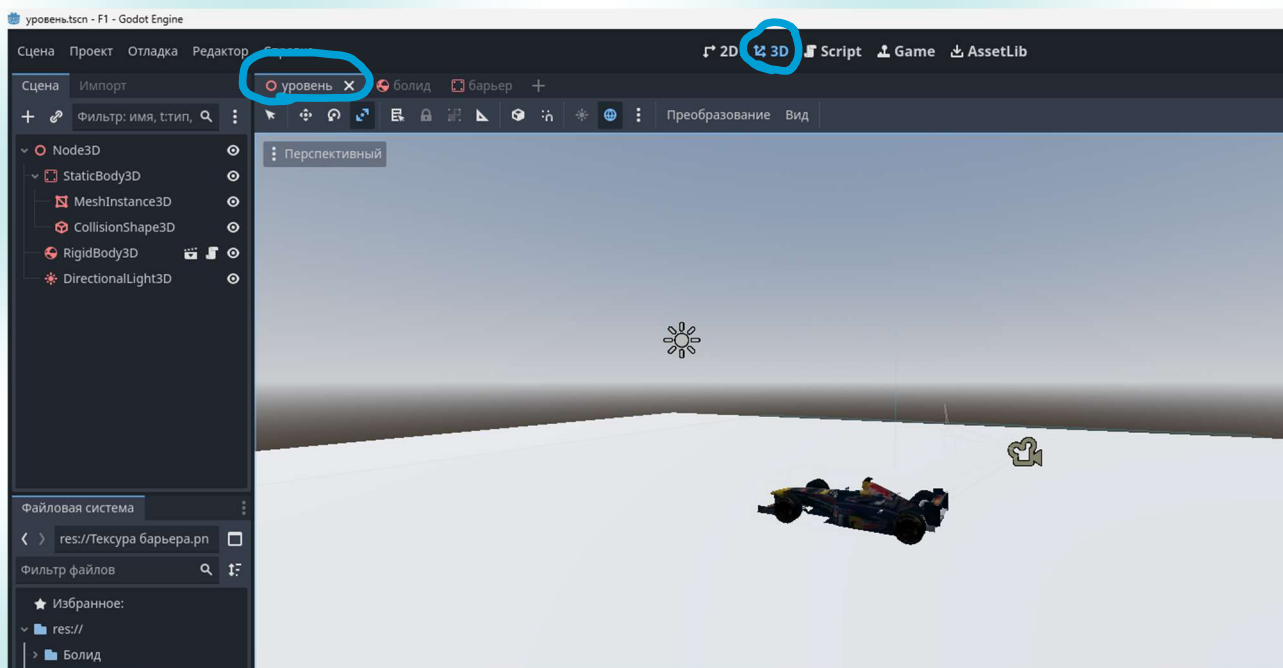


Нажимаем **Ctrl+S** и сохраняем объект как **Барьер**

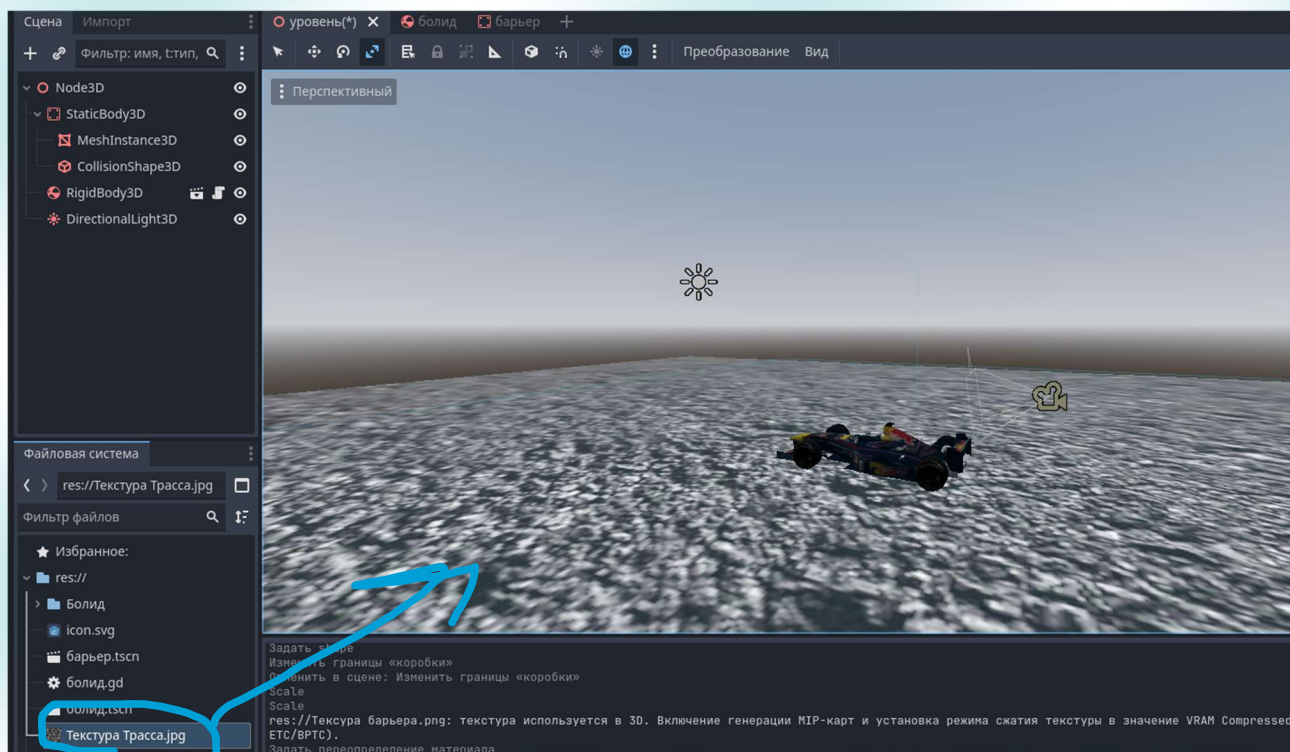


Создание гоночной трассы

Открываем наш уровень

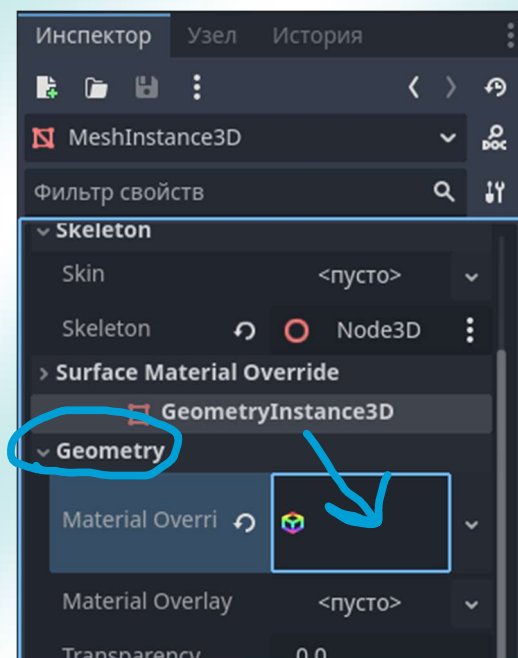


Аналогично **добавляем текстуру** трассы в **файловую систему** и **перетягиваем** ее на **платформу (землю)**

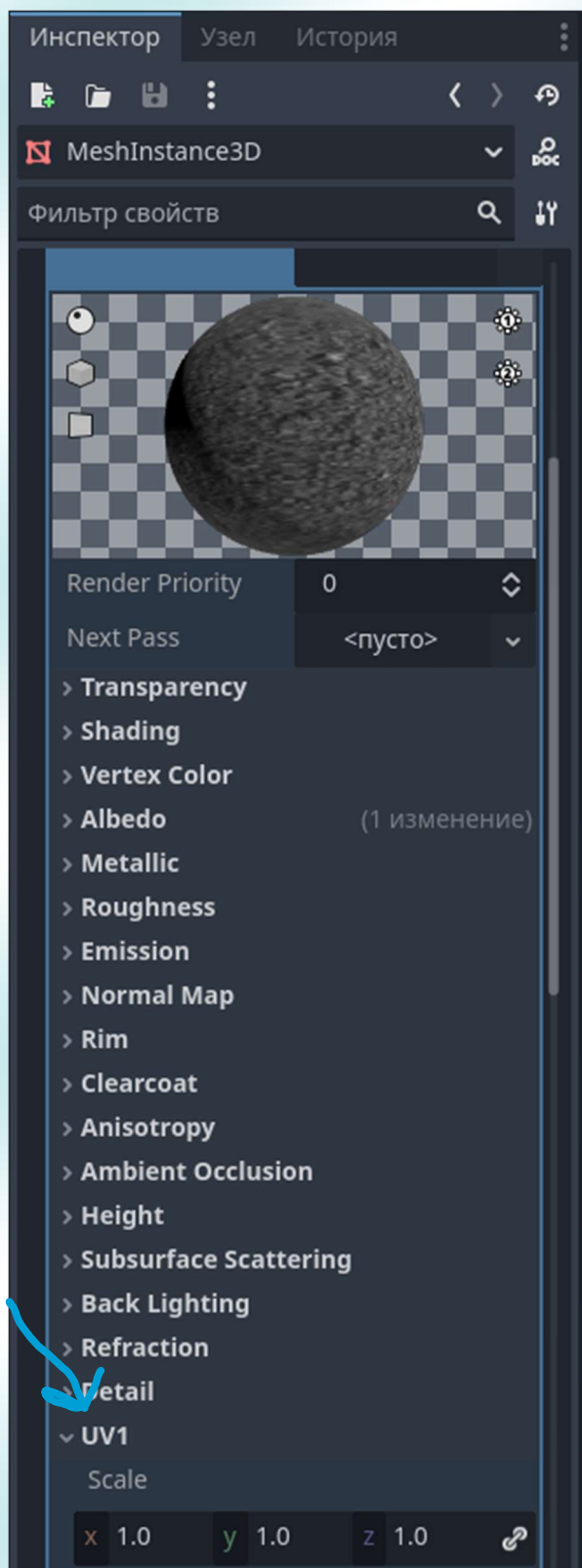


Текстура некрасиво растянулась, чтобы увеличить количество повторений текстура (а значит, и качество картинки),
выбираем землю

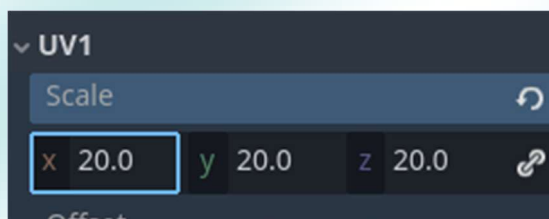
В свойствах раскрываем вкладку **Geometry** и **нажимаем на материал**, который созданя после назначения текстуры



Появится много вкладок материала, раскрываем **UV1**



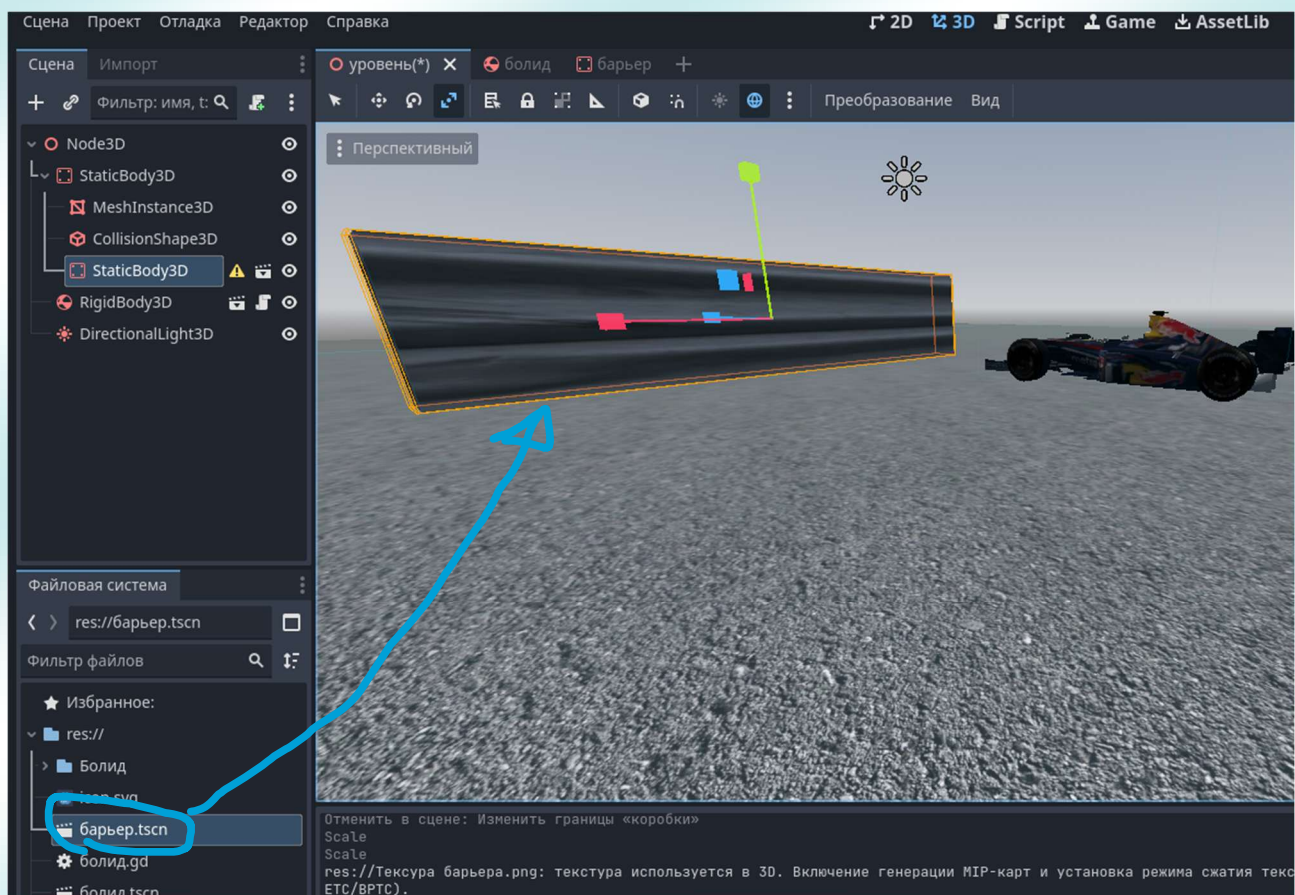
В **Scale** прописываем количество повторений текстуры, например, 20



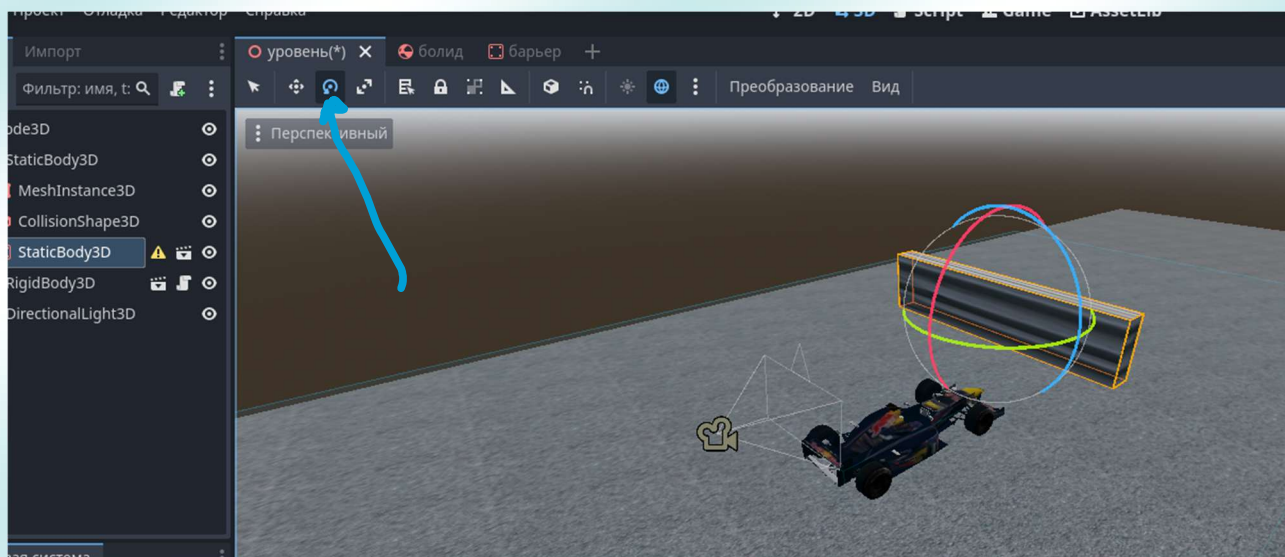
Теперь текстура выглядит намного лучше



Расставляем барьеры на уровне, **перетаскивая их из файловой системы** прямо на уровень, и создаем гоночную трассу



Вращать объекты можно с помощью **режима вращения**



Перемещать объекты можно с помощью **режима перемещения**

