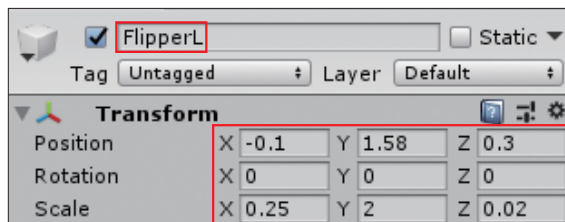


## 6 名前とTransformの変更

名前とTransformを変更します。

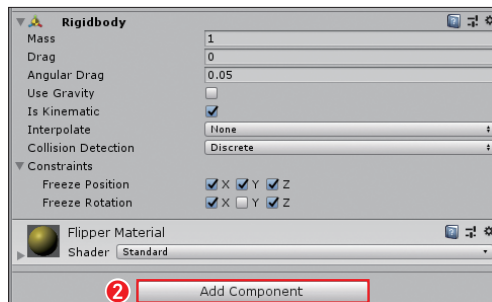
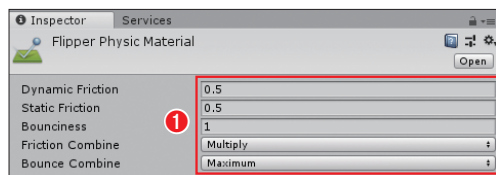
図 4.48 ▶ FlipperL



## 7 Physic MaterialとRigidbodyの追加

4-4-4の手順①～②の要領で、「Flipper Physic Material」という名前のPhysic Materialを作成します。図 4.49のように設定したあと(①)、FlipperLとFlipperRのBox ColliderにあるMaterialにそれぞれ追加します。また、各フリッパーで[Add Component]→[Physics]→[Rigidbody]をクリックし、Rigidbodyも設定しましょう(②)。

図 4.49 ▶ Flipper Physic MaterialとRigidbody



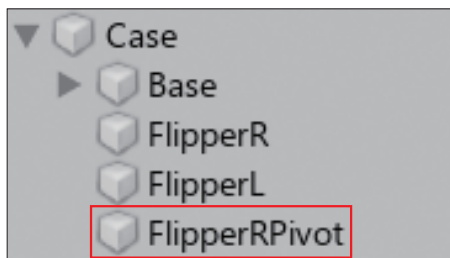
## 4-5-2 フリッパーを動かす

では、フリッパーを動かすプログラムを書いていきましょう。

## 1 FlipperRPivotの追加

フリッパーは、ドアと同様に回転軸が中央ではありません。各フリッパーの回転軸を設定する必要がありますので、Case上で右クリックし、[Create Empty]を選択して空のオブジェクトをつくり、「FlipperRPivot」と名前を変更します。

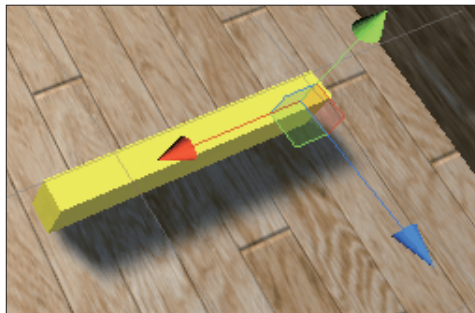
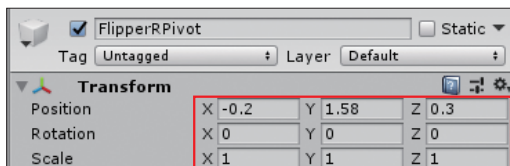
図 4.50 ▶ FlipperRPivotの追加



## 2 Transformの調整

Transformは、回転軸がFlipperRに設定されるように調整します。

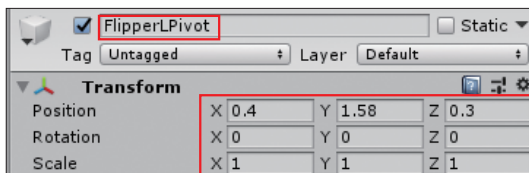
図4.51 ▶ FlipperRの回転軸



## 3 FlipperLPivotの追加

同じように「FlipperLPivot」も作成しましょう。

図4.52 ▶ FlipperLPivotの追加



## 4 フリッパーの親子関係

次にHierarchyウィンドウにて、FlipperRとFlipperLをFlipperRPivotとFlipperLPivotの下にドラッグ&ドロップし、親子関係をつくります。

図4.53 ▶ 親子関係

