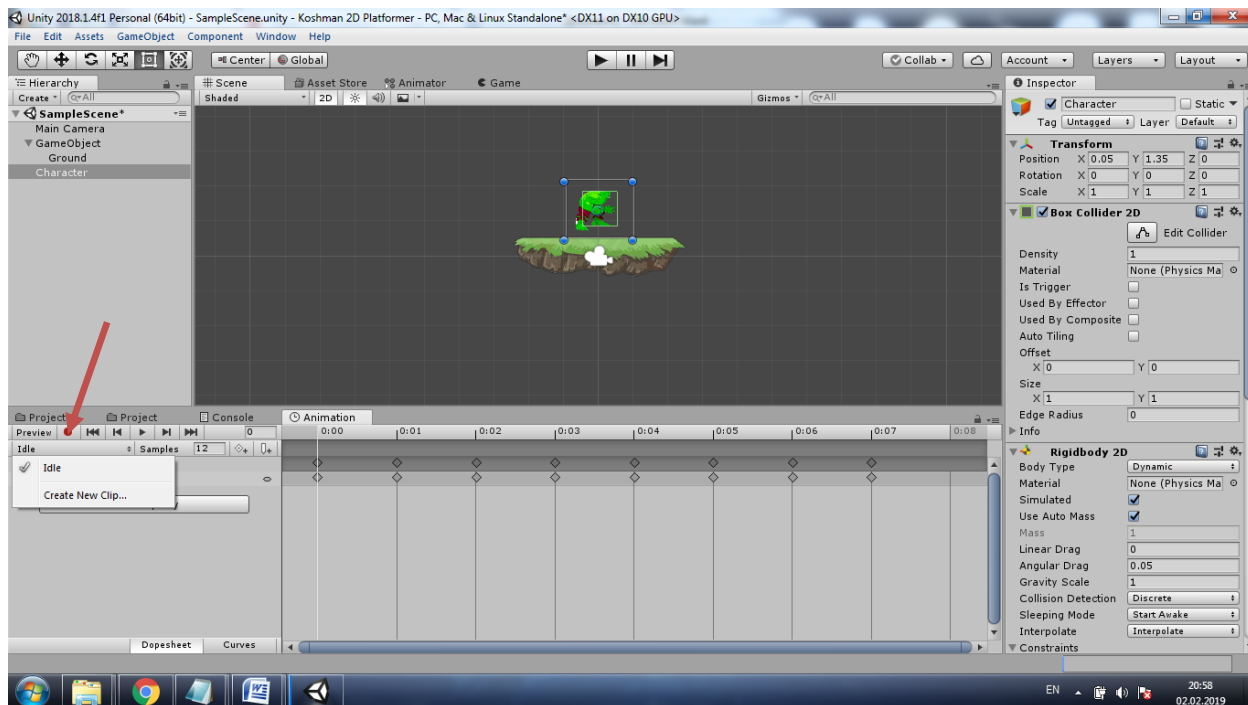
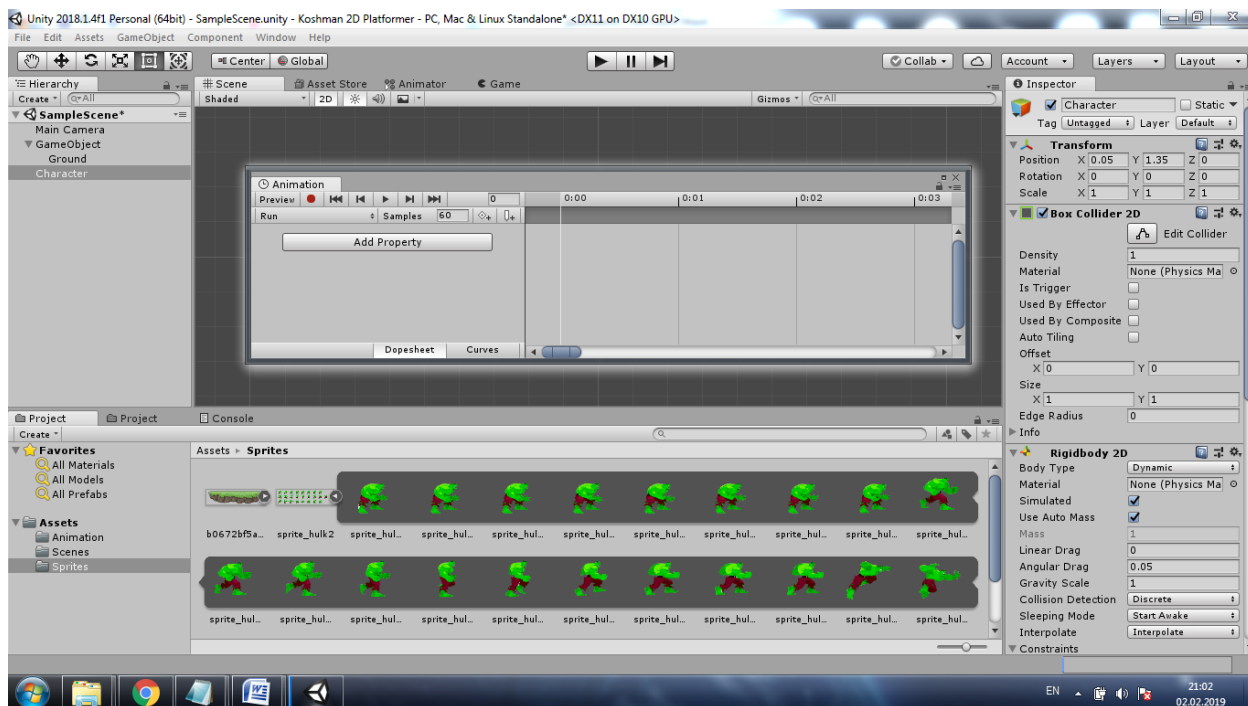


Разработка 2D-платформера. Движение по горизонтали.

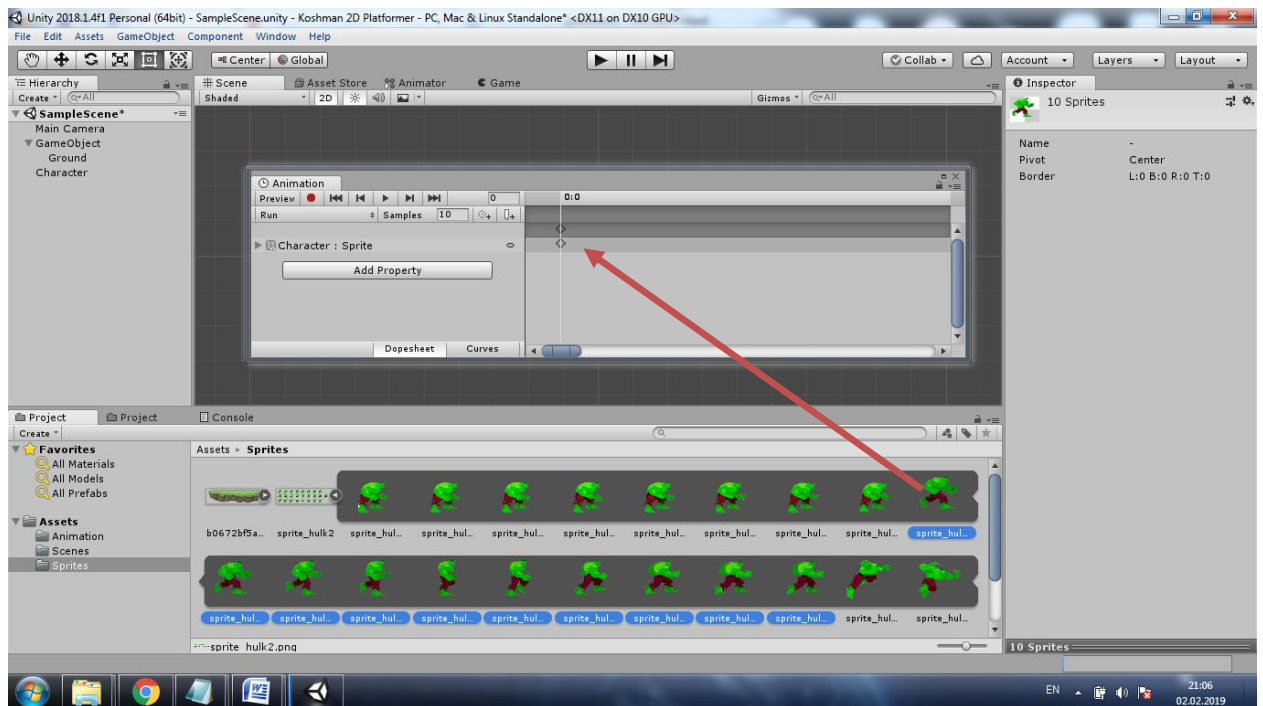
1. Выберите персонажа в иерархии. Откройте окно анимации. Нажмите Idle->Create new clip. Сохраните его под названием Run.anim в папку с анимацией.



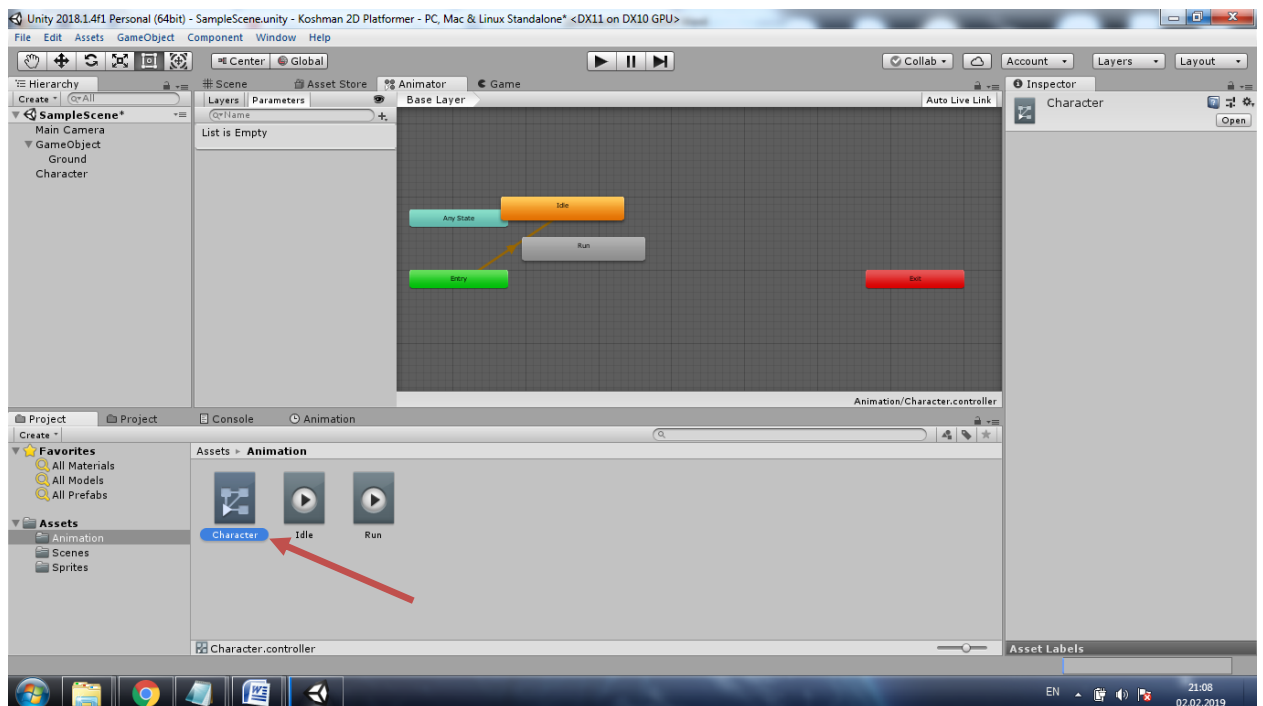
2. Для удобства вытащите панель анимации на отдельную позицию.



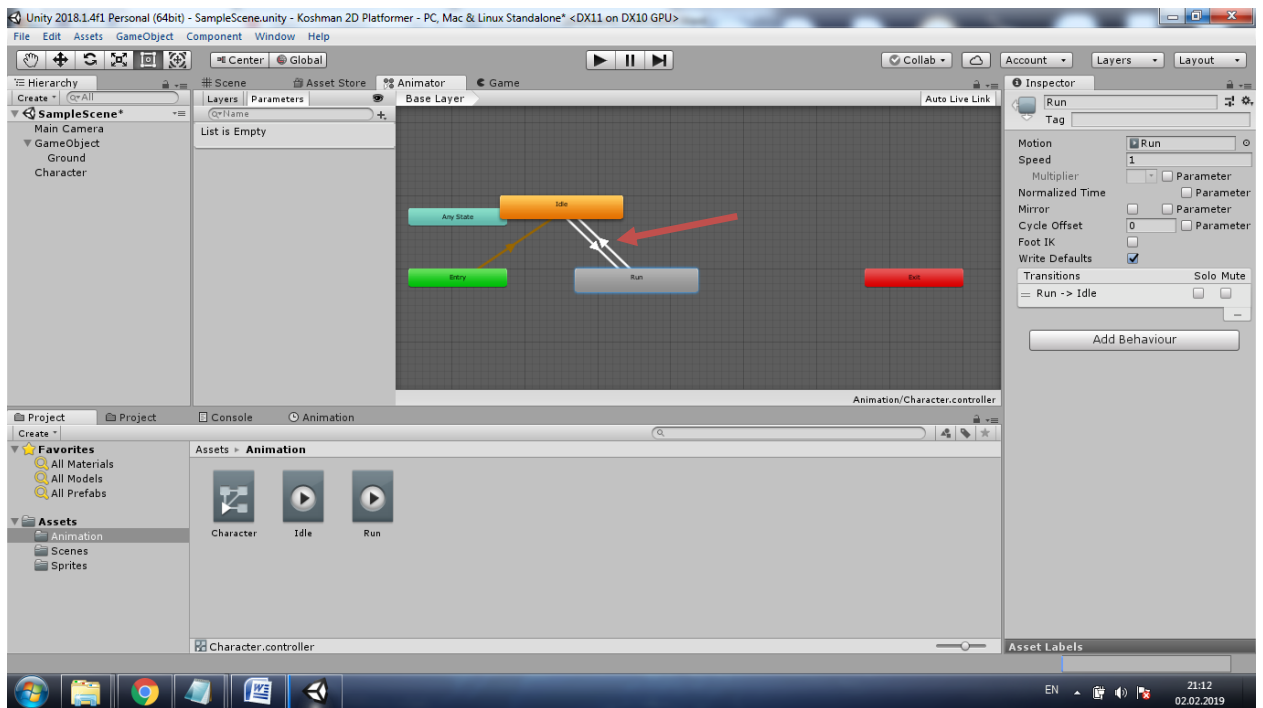
3. Выделите с помощью Shift все спрайты бега и перетащите в анимацию. Установите значение Samples на 10. После этого можете вернуть окно анимации на место.



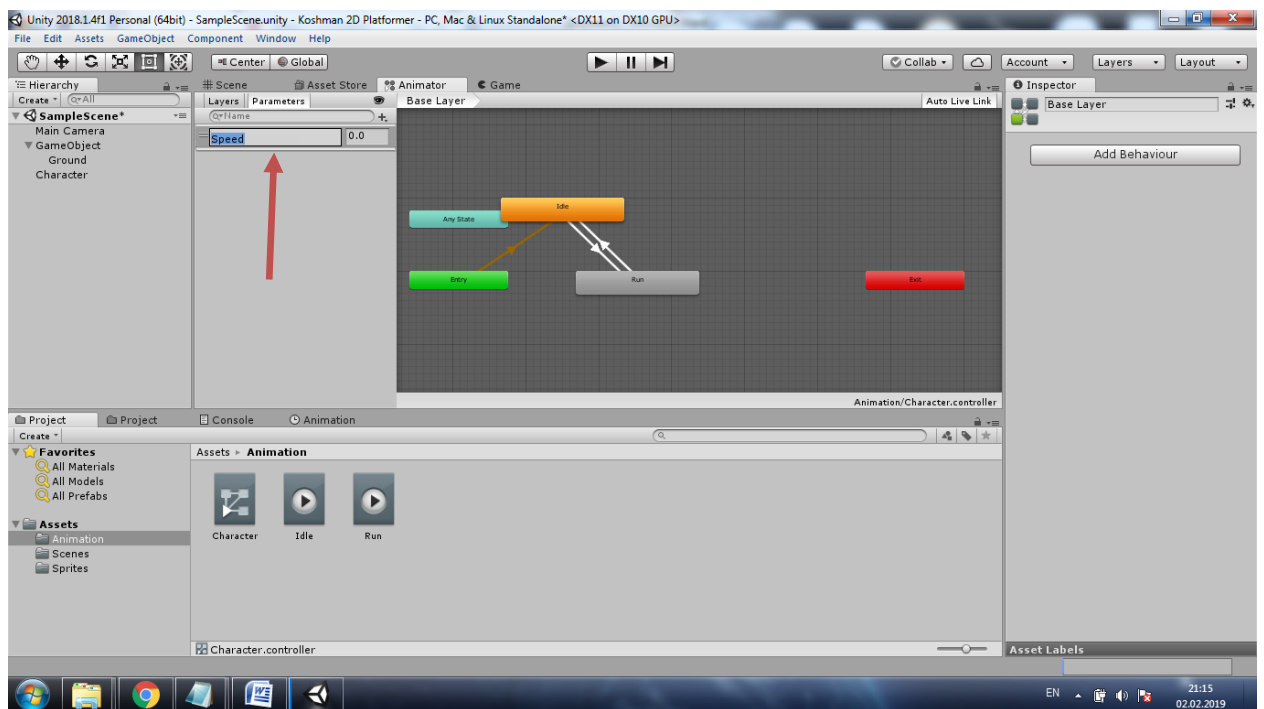
4. Теперь откройте аниматор, который автоматически создался в той папке, в которую вы сохраняли анимации.



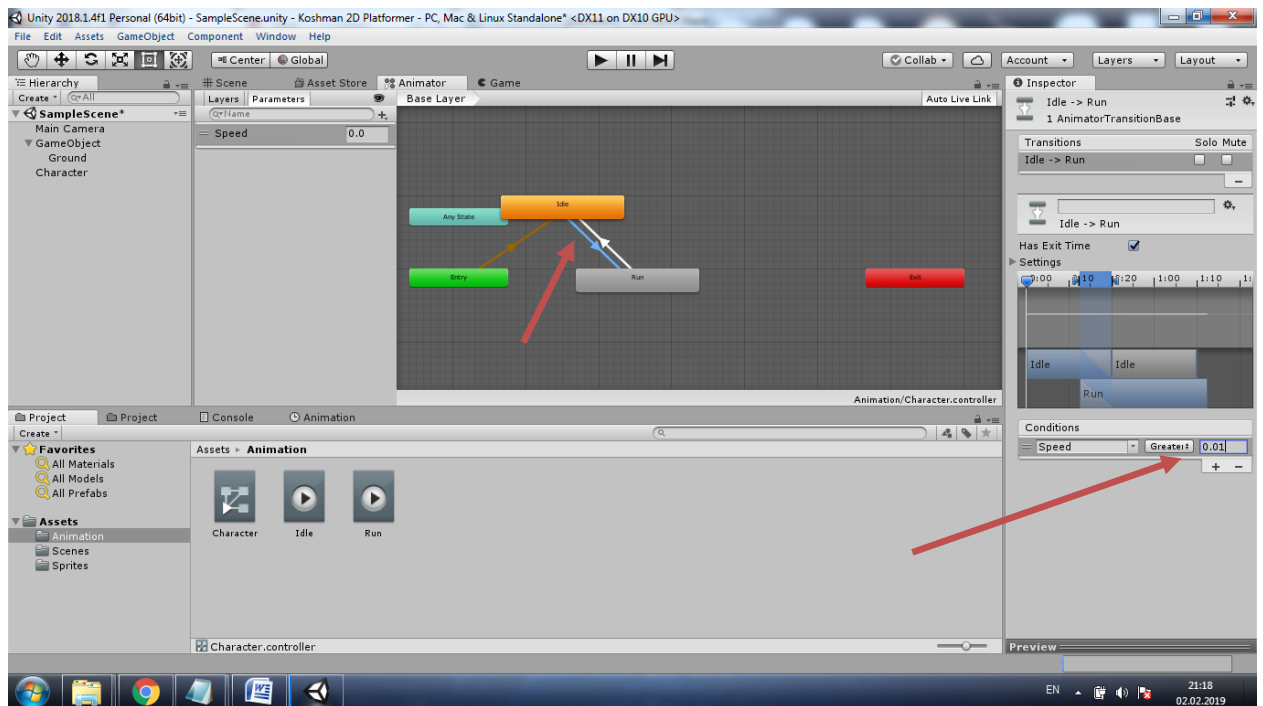
5. Щелчок ПКМ по Idle->Create New Transition->Щелчок ЛКМ по Run. Аналогично создаем переход от Run к Idle.



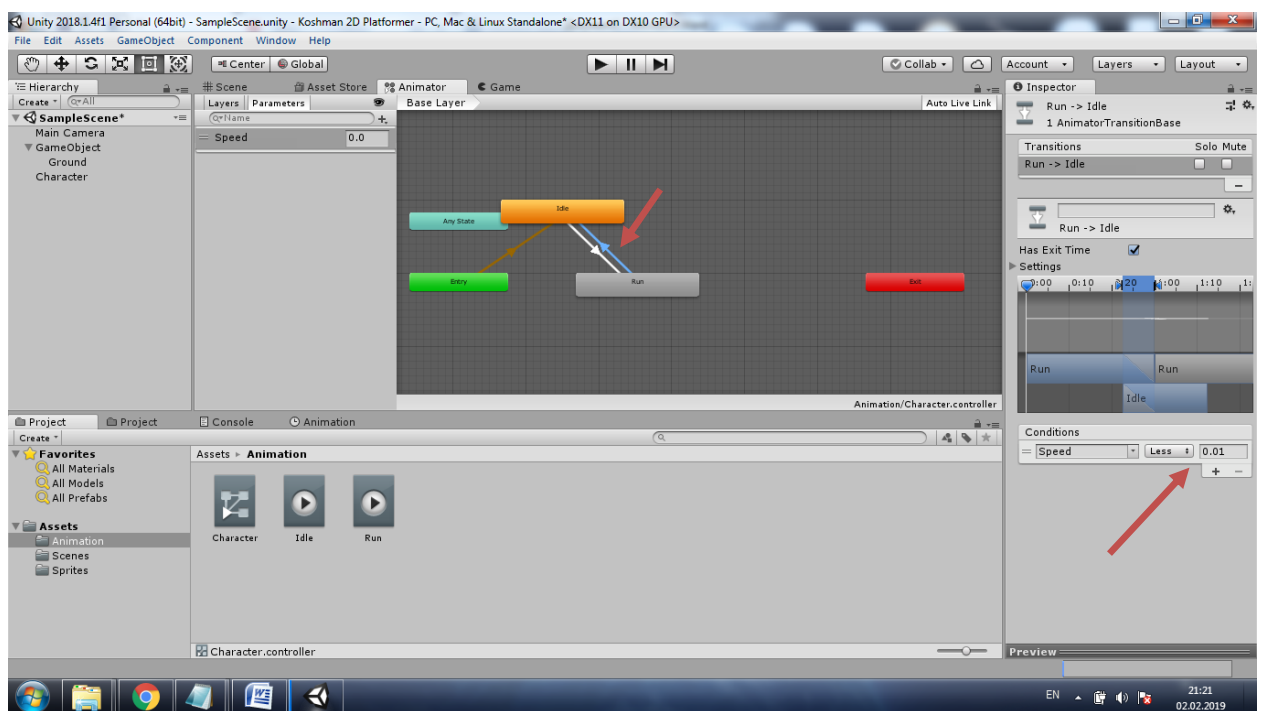
6. Вверху в окне Parameters щелкните + и выберите Float. Назовите параметр Speed



7. Выберите стрелочку от Idle к Run. В инспекторе в разделе Conditions нажмите + и установите параметры Speed Greater 0.01.



8. Выберите стрелочку от Run к Idle. В инспекторе в разделе Conditions нажмите + и установите параметры Speed Less 0.01.



9. Создайте в проекте папку Scripts. Перетащите в нее скрипт CharacterControllerScript из папки apk/2DScripts. Поместите скрипт на персонажа. Протестируйте игру. Установите наиболее подходящую для персонажа скорость.