Инструкция по добавлению моделей:

1. Закачать всё необходимое в проект. Убедиться, что нет лишнего и, что всё лежит в отдельной папке.
2. Установить модель на сцену, скорректировать размер и перенести в Resources.
3. Добавить компоненту Animator. Задать controller в Dude и выставить Apply root motion.
4. Зациклить анимации бега/ходьбы и idle. Выбрать в инспекторе fbx -> вкладка animation (там где model и rig) -> выбрать соответсвующую анимацию из списка -> выставить галку Loop Time.
   1. Если галки Loop Time нет и анимация не работает, ей надо поменять тип. Открыть meta файл xxx.fbx.meta и там почти в самом конце будет animationType: 1, надо поменять на animationType: 2. После этого зациклить нужную анимацию.
5. Если всех необходимых анимаций нет, то можно попробовать сделать недостающие из существующих. Для этого выбрать в инспекторе fbx -> вкладка animation (там где model и rig) ->нажать кнопку +(Добавится новая анимация) -> адекватно её назвать, в Source Take указать из какой анимации делаем новую->В Start и End указать правильные значения.
6. Добавить компоненту скрипт DudeData и установить.
   1. Выбрать окрашиваемые текстуры (colored\_textures), которые будут окрашены в красный/зелёный.
      1. Если есть проблемы с окрашиванием текстур, нужно поменять shader у материала, чтобы был с цветом (например Standart) и установить белый цвет.
      2. Если текстура только одна и не хочется чтобы модель раскрашивалась целиком, то надо подготовить маску: скопировать текстуру и в каком-нибудь редакторе закрасить чёрным всё что не должно подсвечиваться, перекрасить в ч/б и повысить контраст (можно просто всё остальное сделать белым). Задать эту текстуру в поле emission материала. Примеры: Шаман и Скелет.  
         Как вариант – можно не делать всё остальное белым в маске, а обесцветить нужную часть оригинальной текстуры (это может понадобится, если нужная часть текстуры уже окрашена в яркий цвет).
   2. Установить набор анимаций атаки (Hit\_clip), ходьбы (Walk\_clip), смерти (Die\_clip), стояния без дела (idle\_clip) и блока/получения урона (Block\_clip). Установить соответствующие звуки. Остальное остается по default.
7. Для возможности выбора по клику и других целей добавлять "capsule collider" (раздел physics) и указать ему соответствующие размеры.
8. Добавить эту модель в DateBase.
9. Для отрисовки карты добавить в Resources/Images картинку с изображением фигурки, В Unity указать ей texture type = Sprite (2D and UI). Указать имя рисунка в поле imageName у database. Для корректного отображения картинки должны быть в пропорции 1х1