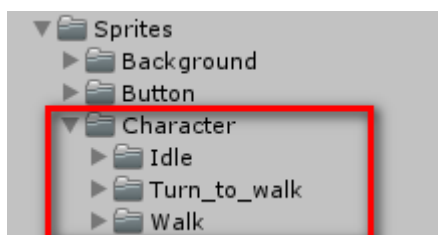


Настав час позбутися стандартних ассетів у нашому проєкті та перейти до свого особистого фірмового стилю та персонажів.

У папці матеріалів до заняття прикладені спрайти 3-х різних роботів. Фактично модель у них однакова, але різна забарвлення. Виберіть один із варіантів та імпортуйте всі 3 папки анімацій одного робота до проєкту.



Перетягніть будь-який спрайт нового робота на сцену:



Як бачите, новий робот має надто великий розмір. Спочатку потрібно відредагувати його. Виділіть цей спрайт та зверніть увагу на такі властивості в інспекторі:





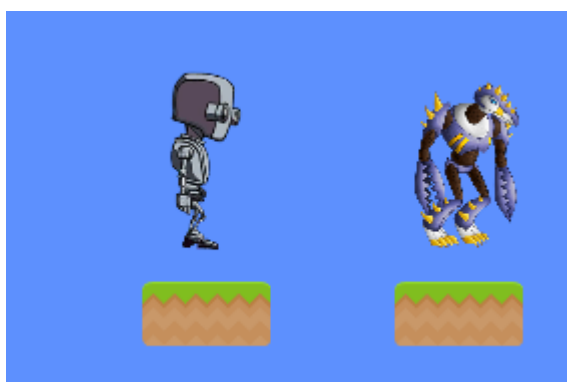
Pixels Per Unit – кількість пікселів у ігровому метрі. За допомогою цього параметра потрібно досягти відповідного розміру спрайту

Mesh Type – виставляємо значення **full rect**, щоб отримати якісніше відмальовування та менше навантаження на процесор

Max Size – максимальний розмір спрайту. У нашому проекті він дорівнюватиме 512

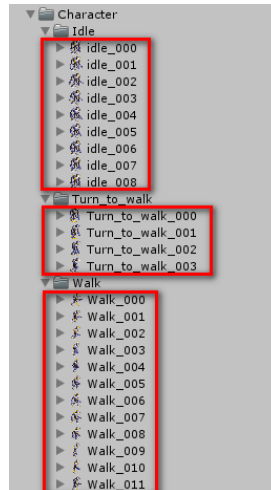
Apply – застосувати зміни. До натискання цієї кнопки жодних змін спрайту ви не побачите!

Виставте вказані значення та самостійно підберіть значення **pixels per unit**. Результат повинен вийти приблизно таким:



Застосуйте ті ж налаштування до всіх спрайтів всіх доданих анімацій!





Виділіть Альфу і вимкніть керування. З цього моменту він потрібний нам лише як приклад того, які компоненти потрібно налаштувати нашому новому персонажу!

