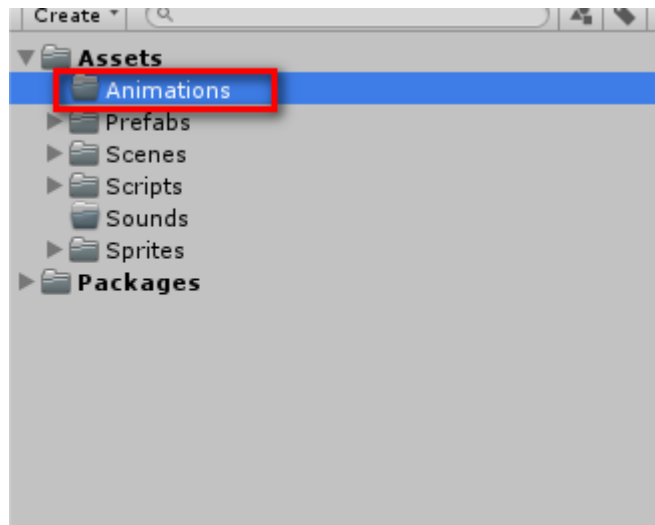
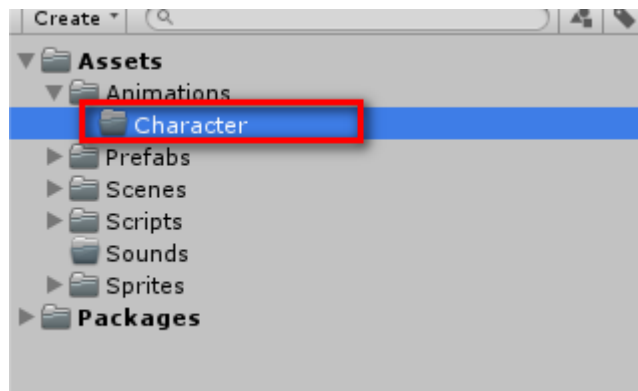


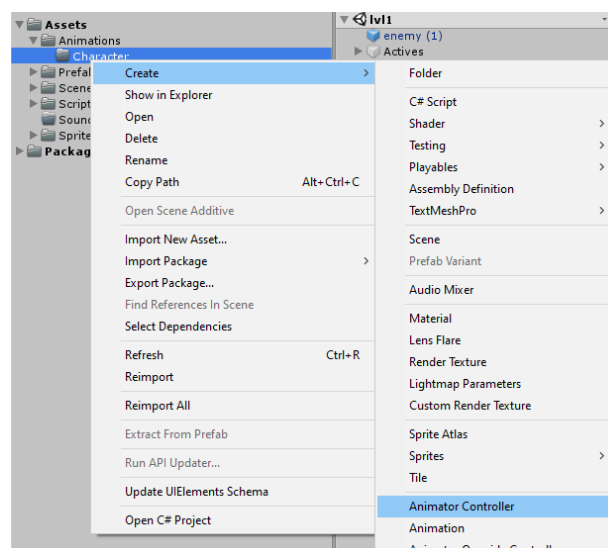
Настав час розібратися з анімацією нового робота. Створіть у папці ассетів папку Animations



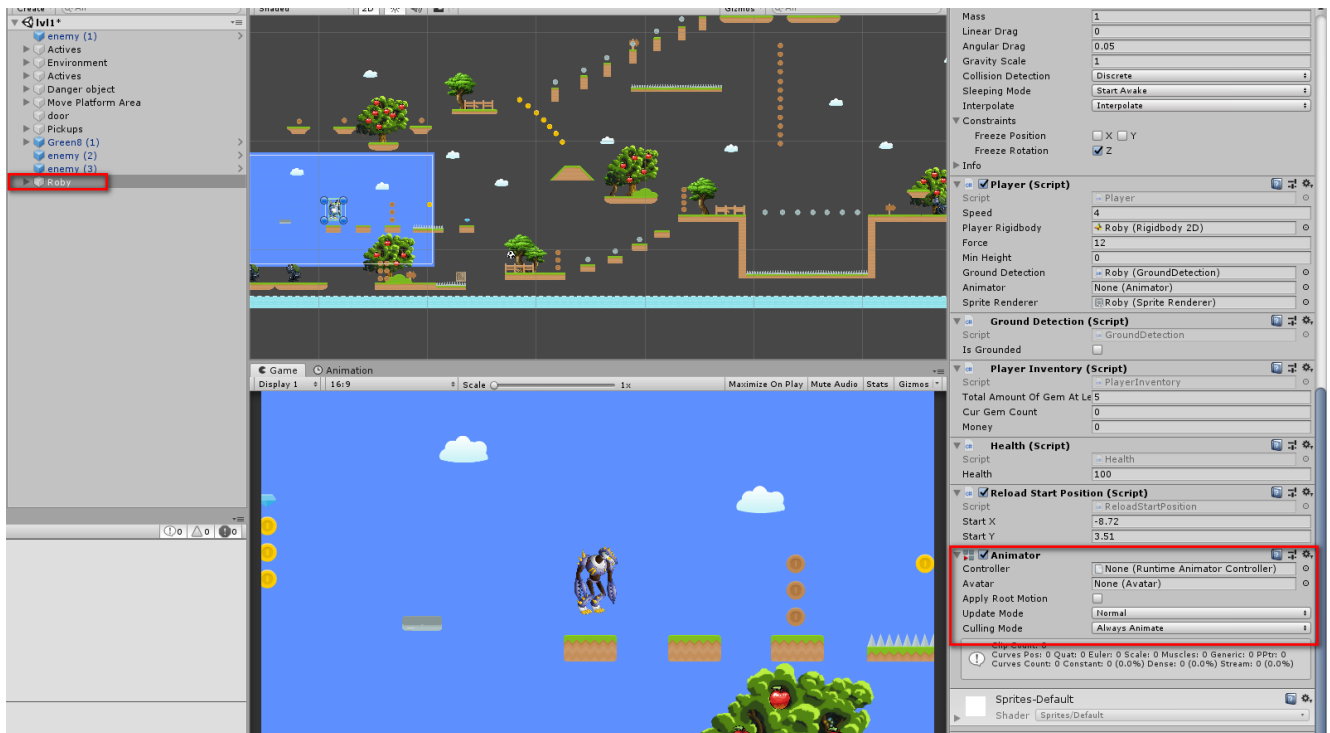
У папці animations створіть папку Character



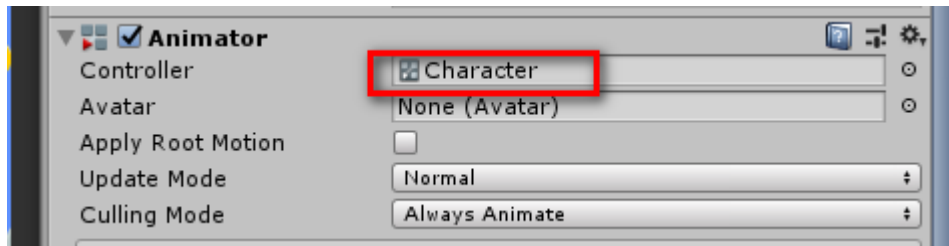
Всередині створіть Animator Controller під назвою Character



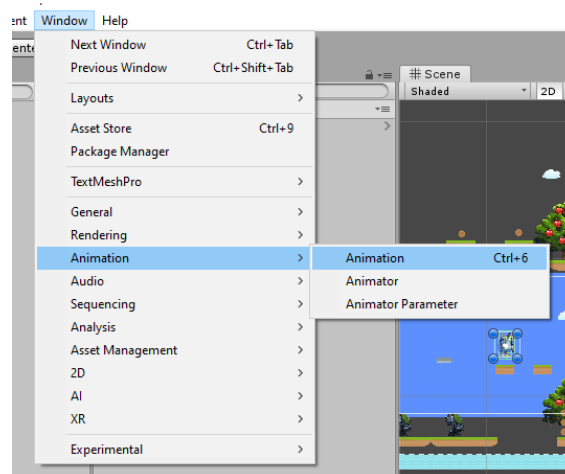
Виділіть робота та додайте йому компонент Animator



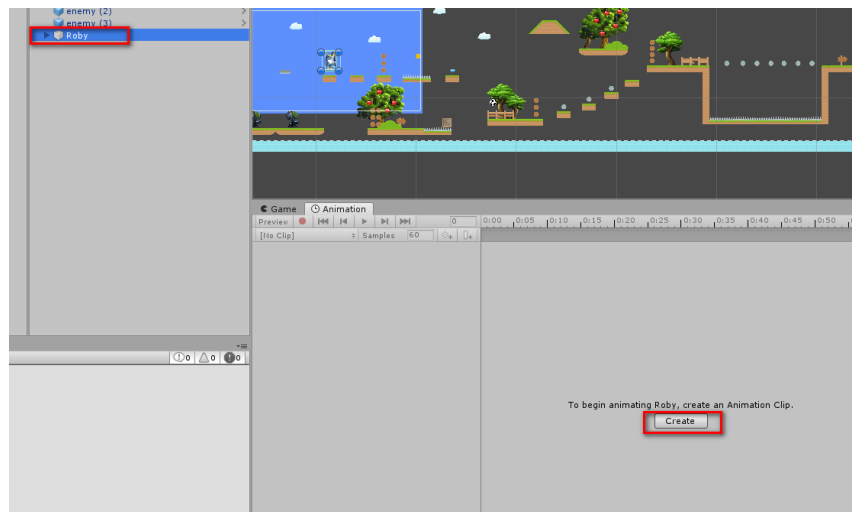
Заповніть поле Controller створеним раніше Animator Controller



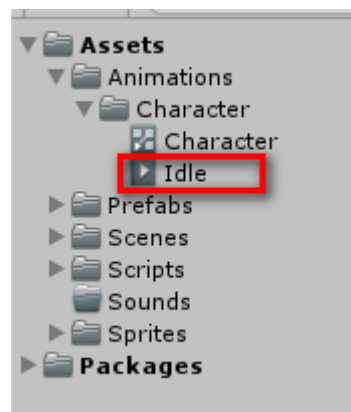
Відкрийте панель Анімації



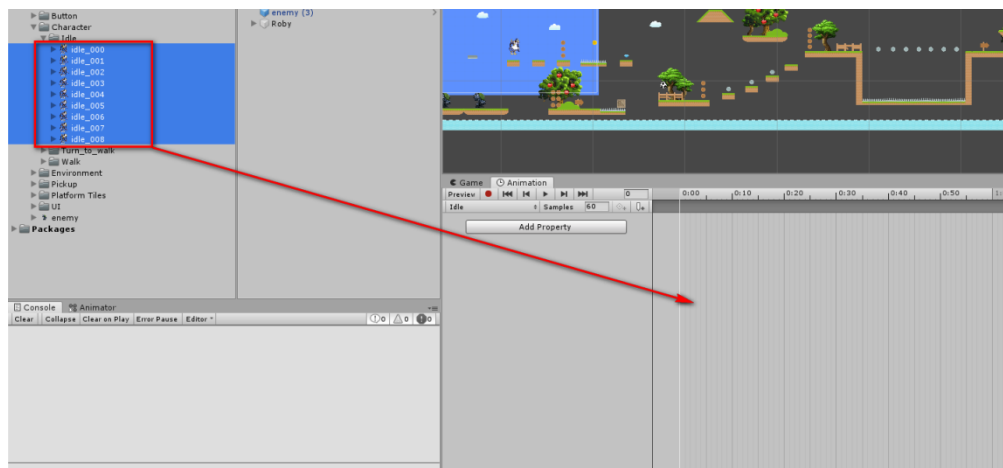
Переконайтеся, що виділено робота і створіть нову анімацію



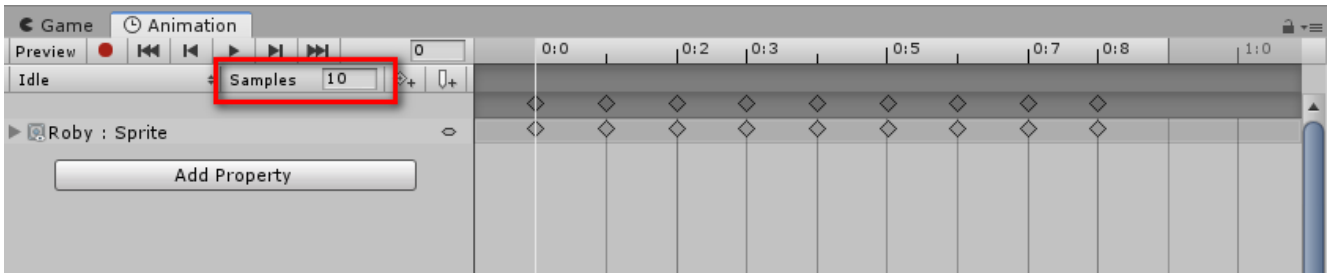
Назва анімації Idle, зберігаємось у ту ж папку, що й аніматор



Ця анімація є анімацією очікування, тому перетягуємо у вікно анімації всі спрайти з папки Idle



У середньому 10 кадрів на секунду достатньо для гарного відображення анімації, тому виставляємо це значення у параметрі Samples (У нових версіях Unity цей параметр може бути прихований у пункті меню Show samples rate)



Анімація очікування готова! Якщо запустити гру, ви побачите, що робот її постійно програє.

