

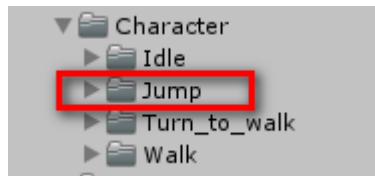
Настав час реалізувати анімацію стрибка. Вона міститиме три внутрішні стани:

Коли персонаж відштовхується від землі

Коли персонаж летить над землею

Коли персонаж приземлюється

Завантажте в проект додану папку Jump



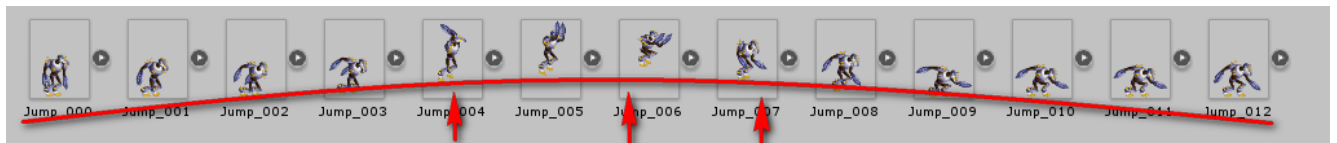
Налаштовуємо для всіх кадрів

MeshType Full rect

Max size 512

Pixelperunit 550

На жаль, анімація стрибка, підготовлена художником, зроблена з помилками. Якщо ви звернете увагу, то зображення робота значно переміщається по осі Y



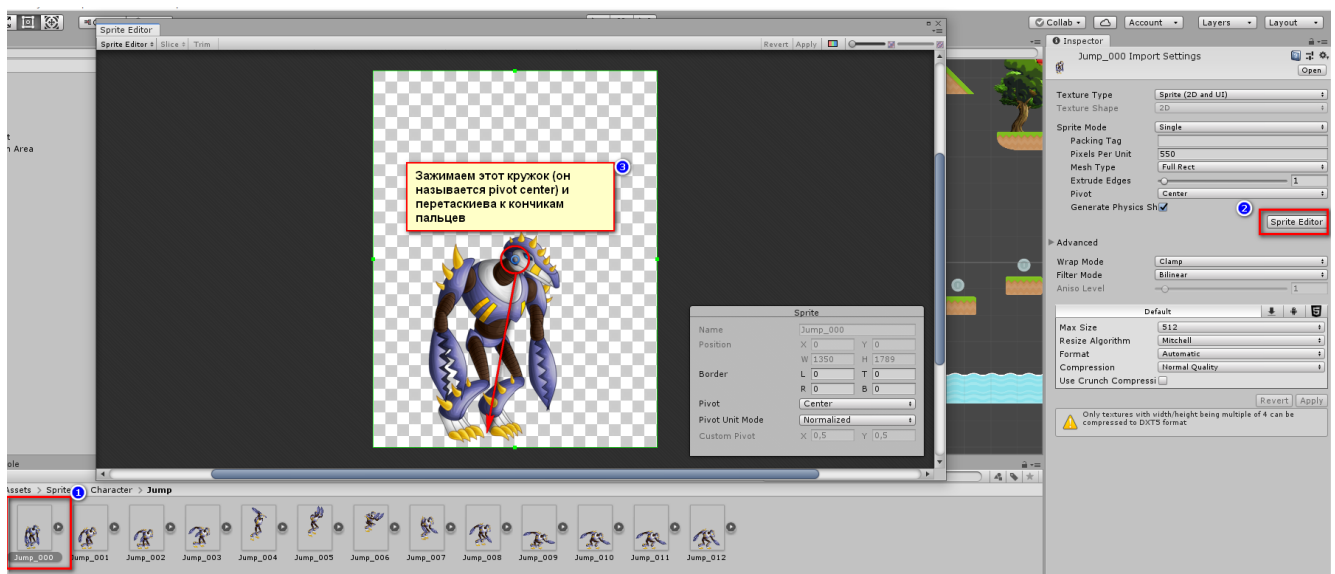
Для нас це серйозна проблема. Центр персонажа на кожному із спрайтів не знаходиться в його геометричному центрі. Як результат, персонаж провалюватиметься в текстуру під час приземлення.





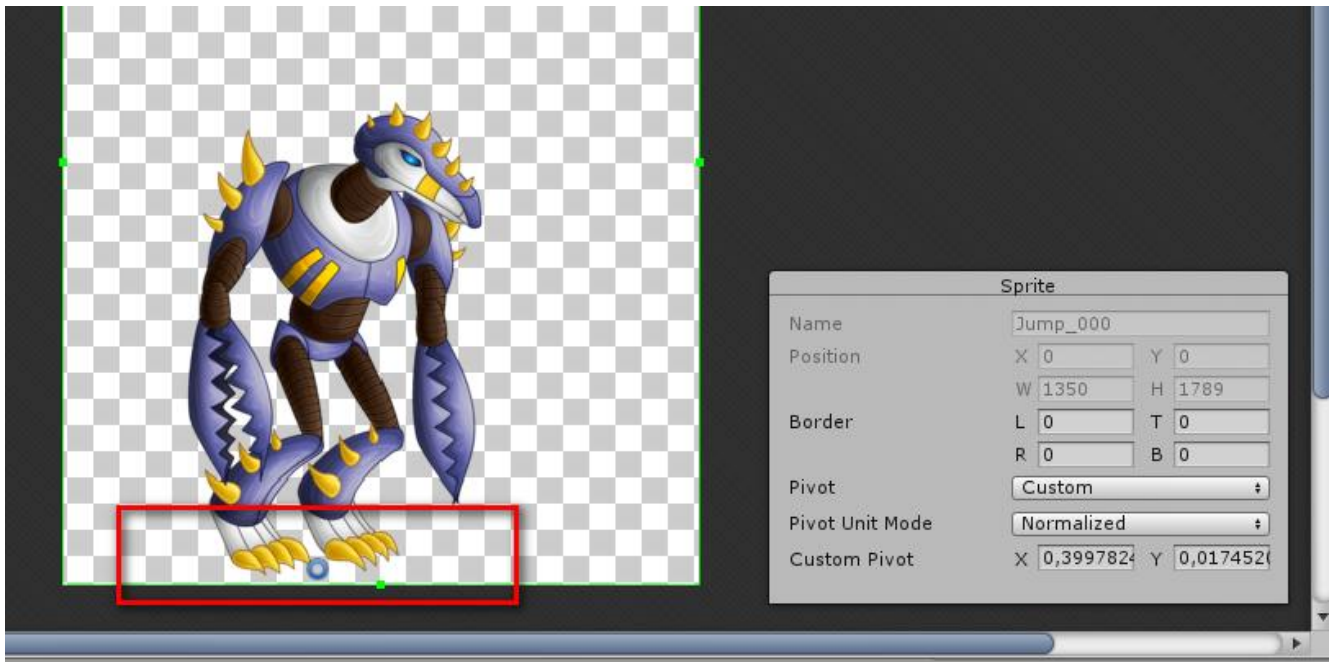
Щоб виправити цю проблему доведеться вручну вказати точку центру і прив'язати її до ніг, як точці відліку, що найбільш легко обчислюється. І зробити це доведеться для всіх спрайтів, у тому числі налаштованих раніше.

Виділяємо один із кадрів анімації стрибка

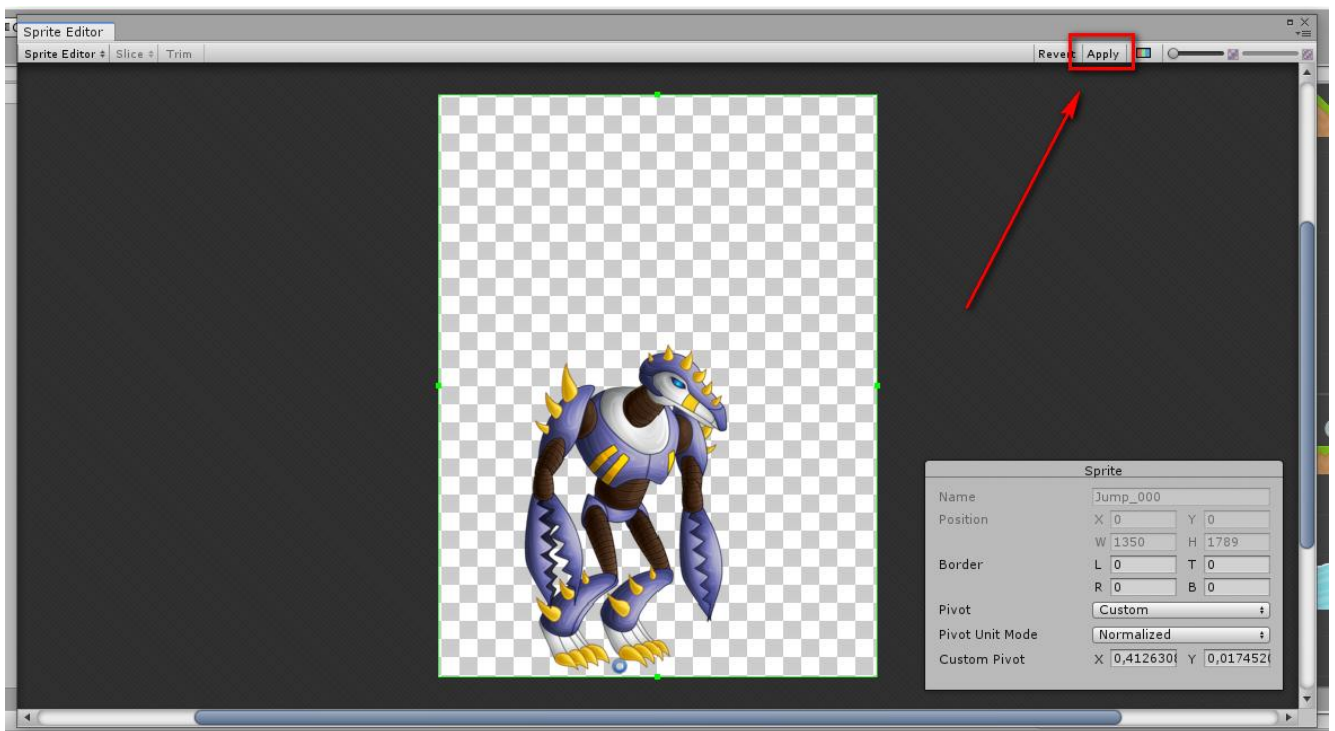


Повинно вийти приблизно так



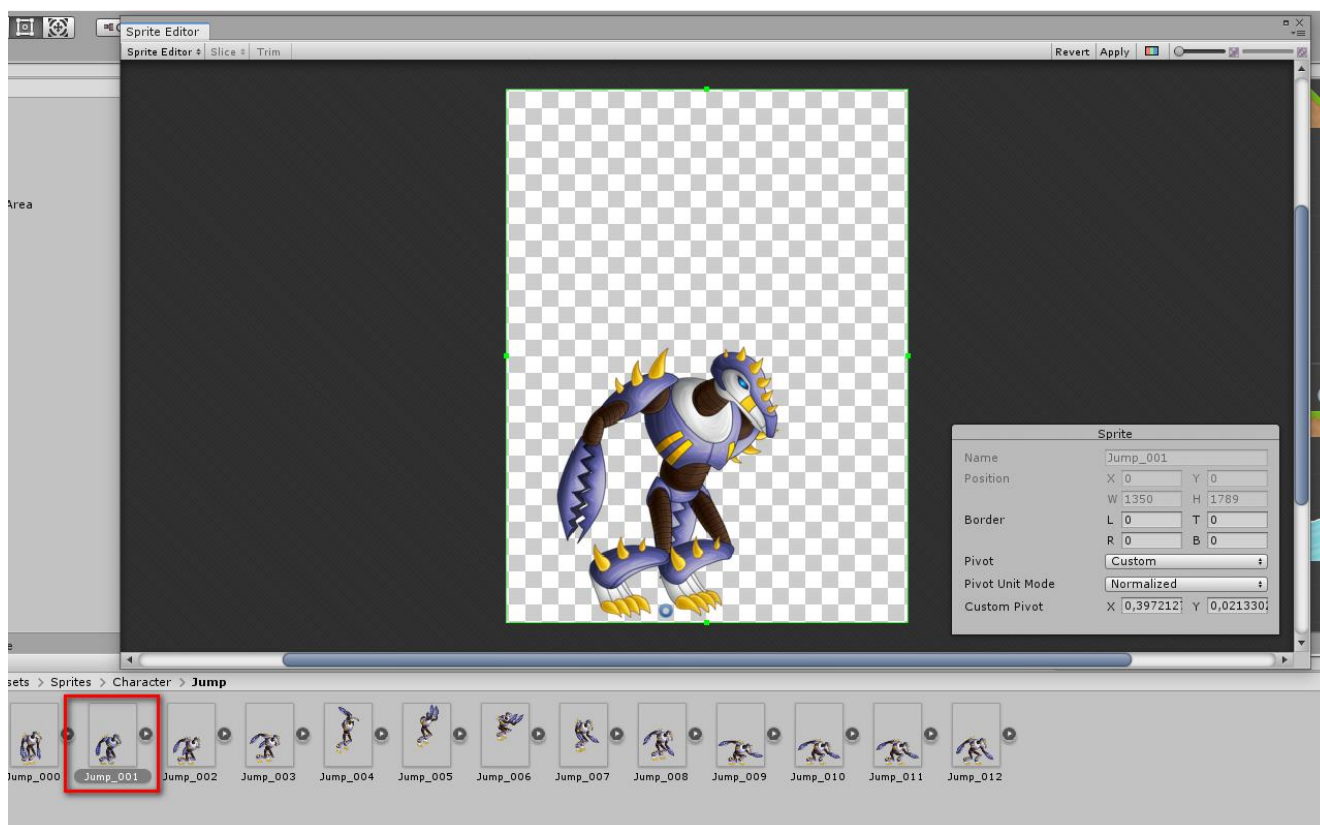


Застосовуємо зміни



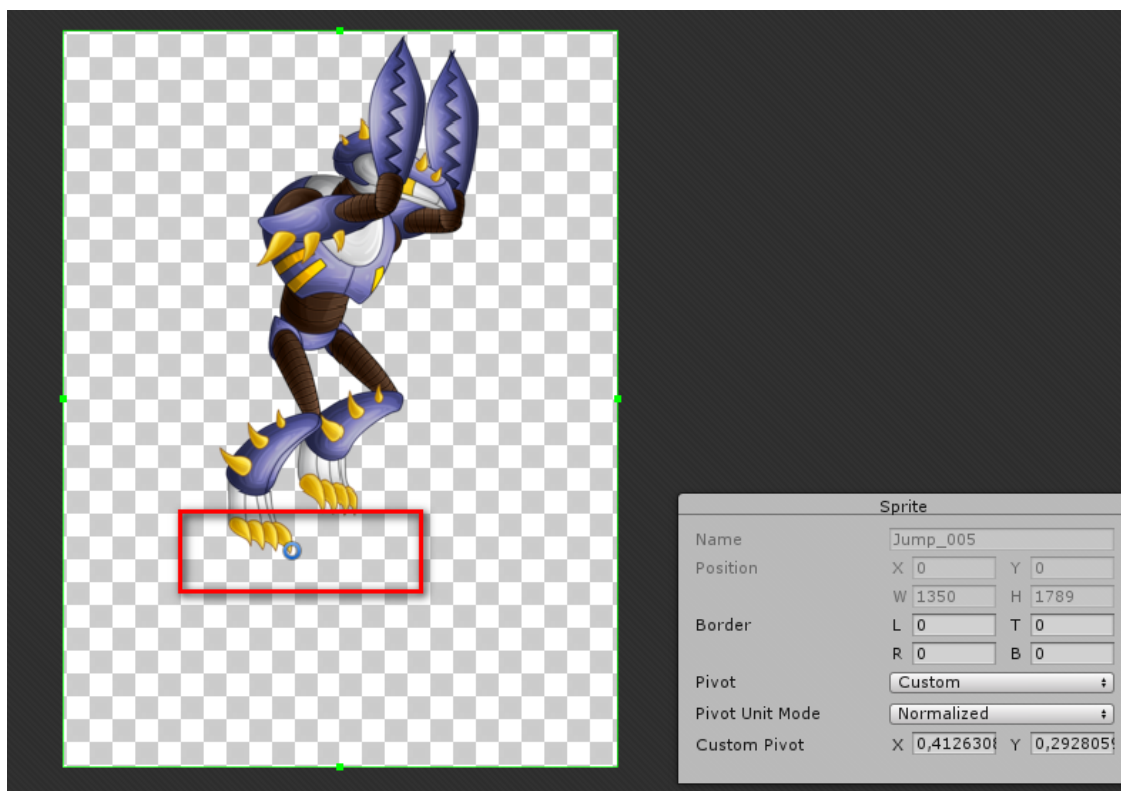
І переходимо до наступного кадру



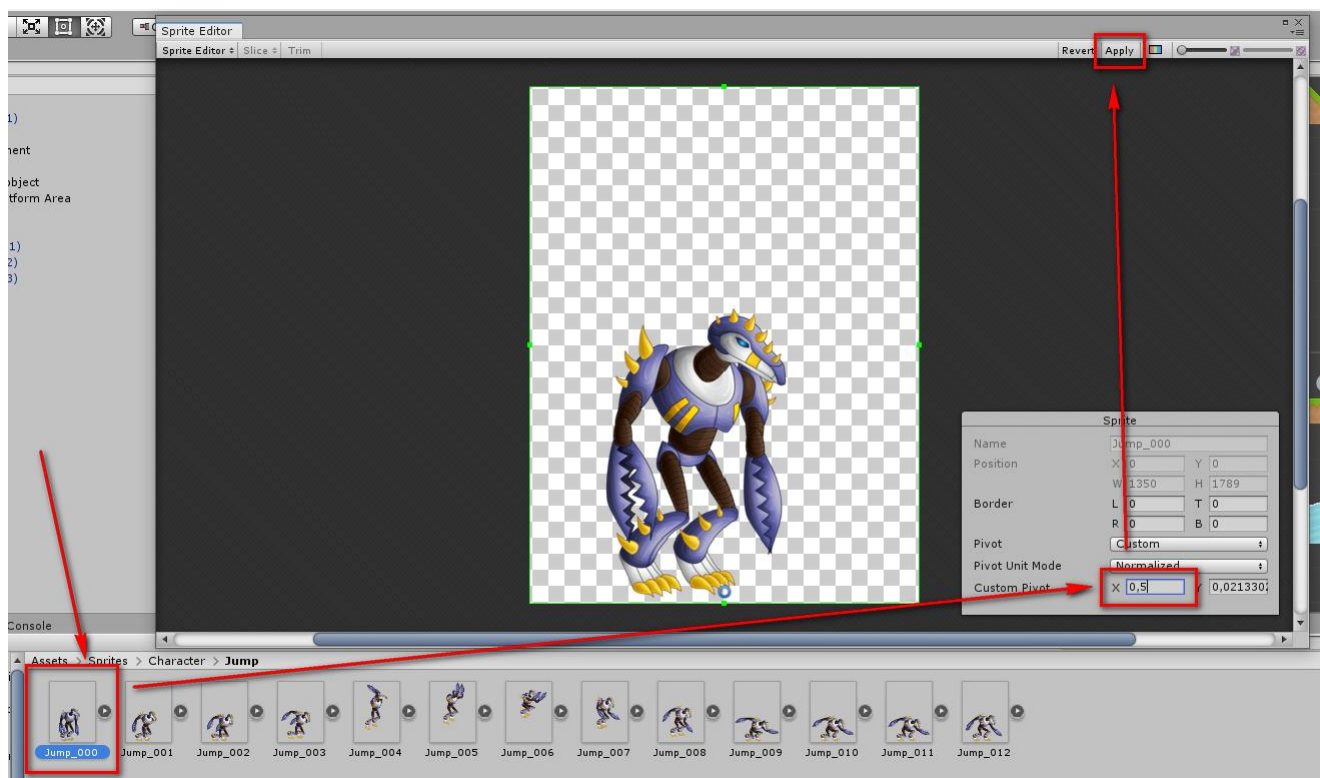


Повторюємо цю процедуру всім кадрам. Зверніть увагу, на кадрах де персонаж високо стрибає, ми так само переміщаємо pivot center до кінчиків пальців





Тепер необхідно вирівняти положення осі X у всіх кадрів. На відміну від Y тут координата скрізь однакова і дорівнює 0.5. Виділяємо перший кадр та вручну вносимо сюди 0,5

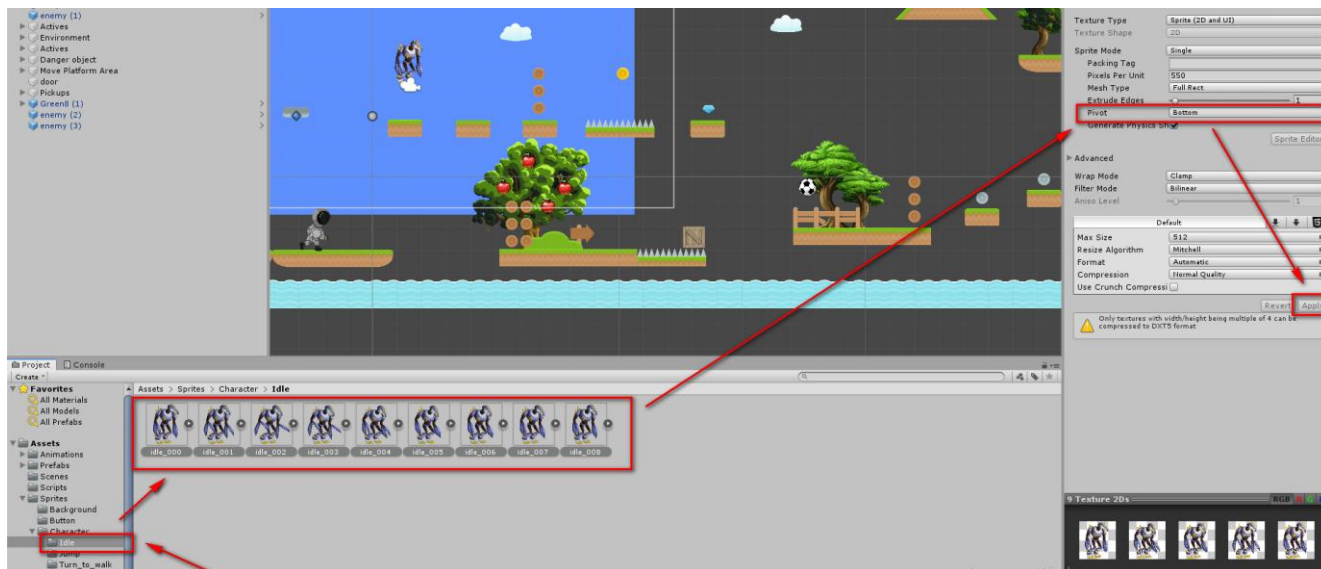


Повторюємо цю ж операцію для всіх кадрів, що залишилися.



Тепер налаштувати новий pivot center потрібно всім використаним раніше спрайтам.

Відкриваємо папку зі спрайтами анімації Idle, виділяємо їх і всім одразу задаємо центром крапку bottom. На відміну від стрибка тут всі кадри знаходяться в одному місці по обох осях, тому налаштування можна застосовувати до всіх кадрів.



Ту ж процедуру повторіть для спрайтів анімації walk і turn to walk.

Налаштування практично закінчено, але через зміну точки pivot center колайдери гравця не правильно його охоплюють:

Скоригуйте положення цих колайдерів, щоб вони знову працювали правильно.



