

## Создание персонажа

После создания уровня, ему необходим персонаж, которым сможет управлять игрок. Для создания персонажа потребуется его спрайт, который должен находиться в проекте. Управляемый персонаж указан на рисунке 34.



Рисунок 34. Управляемый персонаж

После переноса спрайта, его необходимо редактировать, как было указано в “Подготовка спрайтов”, но в окне “Sprite Editor” указать данные, как на рисунке 35.

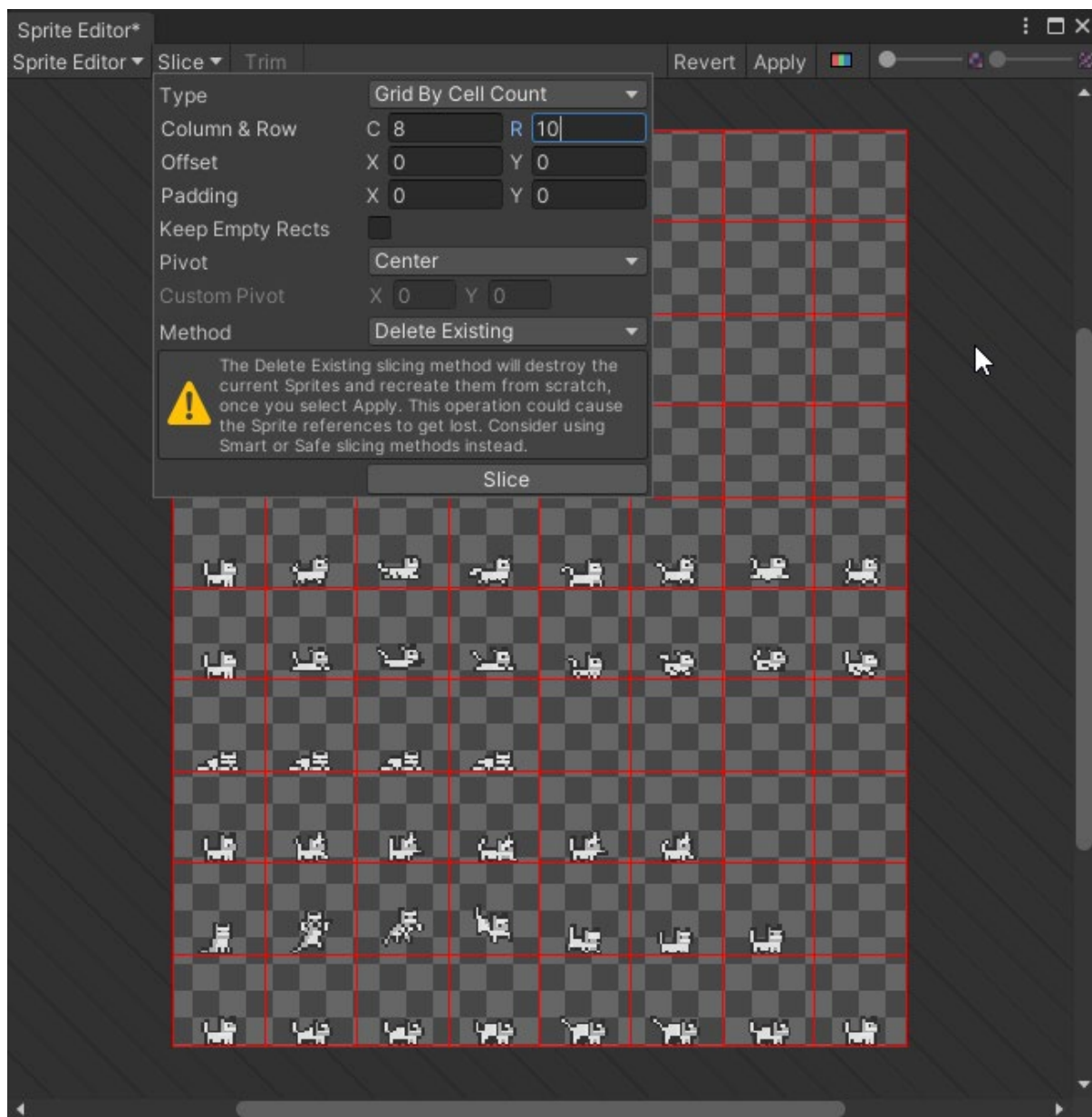


Рисунок 35. Редактирование спрайта

После сохранения спрайтов, необходимо выбрать первый спрайт и перенести его в окно “Hierarchy” и изменить его название на “Player”, после чего он отобразится на сцене.

Теперь необходимо выбрать объект “Player” и дать ему два компонента “Rigidbody2D” и “Circle Collider2D”, как указано в разделе тайловые сетки “Добавление необходимых компонентов”.

В компоненте “Rigidbody2D” необходимо нажать на слово “Constraints” и поставить галочку в параметре “Freeze rotation Z”, а также изменить значение параметра “Gravity Scale” на 2, как указано на рисунке 36.

В компоненте “Circle Collider 2D” необходимо нажать в параметре “Edit Collider” на кнопку и изменить размеры коллайдера, как указано на рисунке 37.

Также в компоненте “Sprite Renderer” необходимо создать слой “Player” и поставить его между “Ground” и “Default”. После чего добавить объекту “Player”.

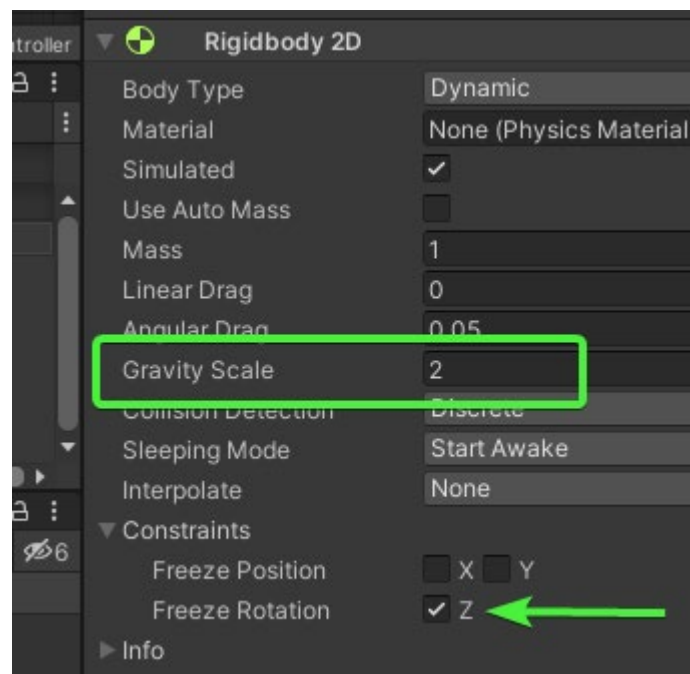


Рисунок 36. Изменение компонентов “Rigidbody2D”

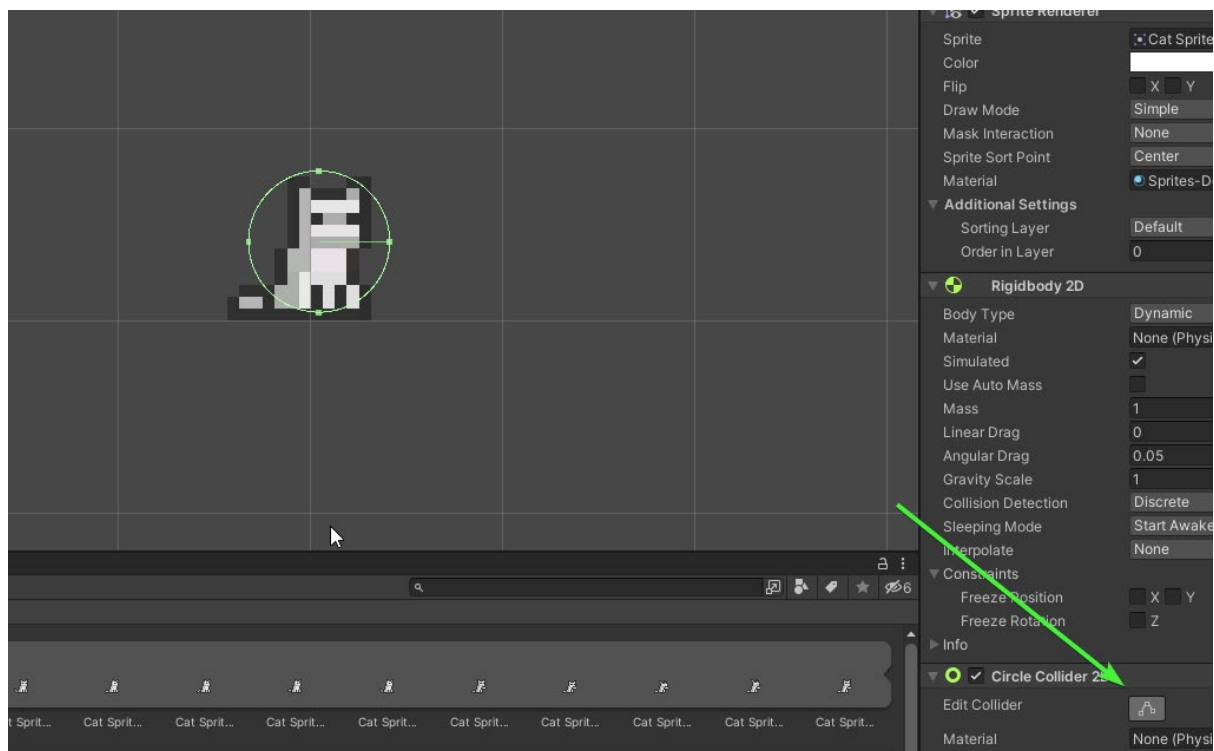


Рисунок 37. Изменения размеров коллайдера