# Размеры. Ширина на высоту.

1x1. Квадрат.

2x1. Прямоугольник.

3x1. Прямоугольник.

4x1. Прямоугольник.

# Начальный поворот

# Передвижение по X и Y осям

Статика

Объект не двигается.

Движение по прямой

Объект двигается по прямой, по X и/или Y оси.

Движение от точки до точки

Объект начинает двигаться от начальной точки до конечной при попадании игрока в триггер-зону.

Передвижение плавное, а триггер должен находиться на таком месте, чтобы игрок

1. Заметил препятствие
2. Препятствие плавно передвинулось с начальной до конечной точки ДО приближения игрока
3. Игрок пролетел мимо препятствия

С помощью такого типа движения можно делать «двери» и подобное.

# Вращение вокруг Z оси

Статика

Объект не вращается.

Вращение вокруг своей оси

Объект вращается вокруг своей оси, ось находится в центре.

Вращение вокруг смещенной оси

Объект вращается вокруг оси, ось смещена от центра, но находится в пределах размера объекта.