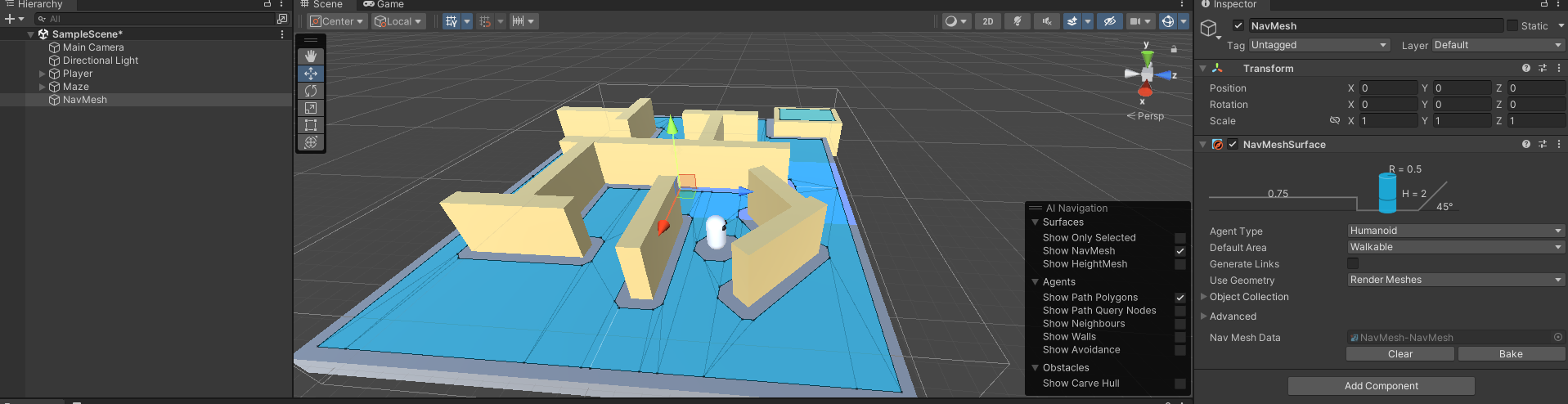
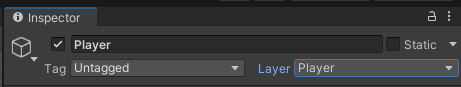
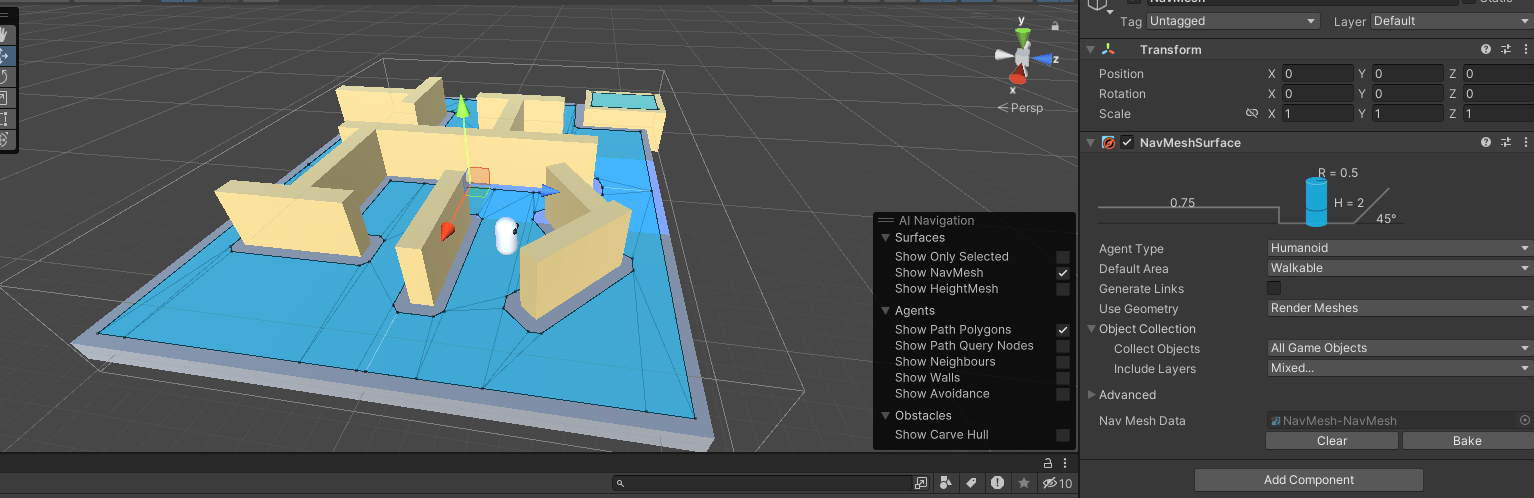
Создание NavMesh



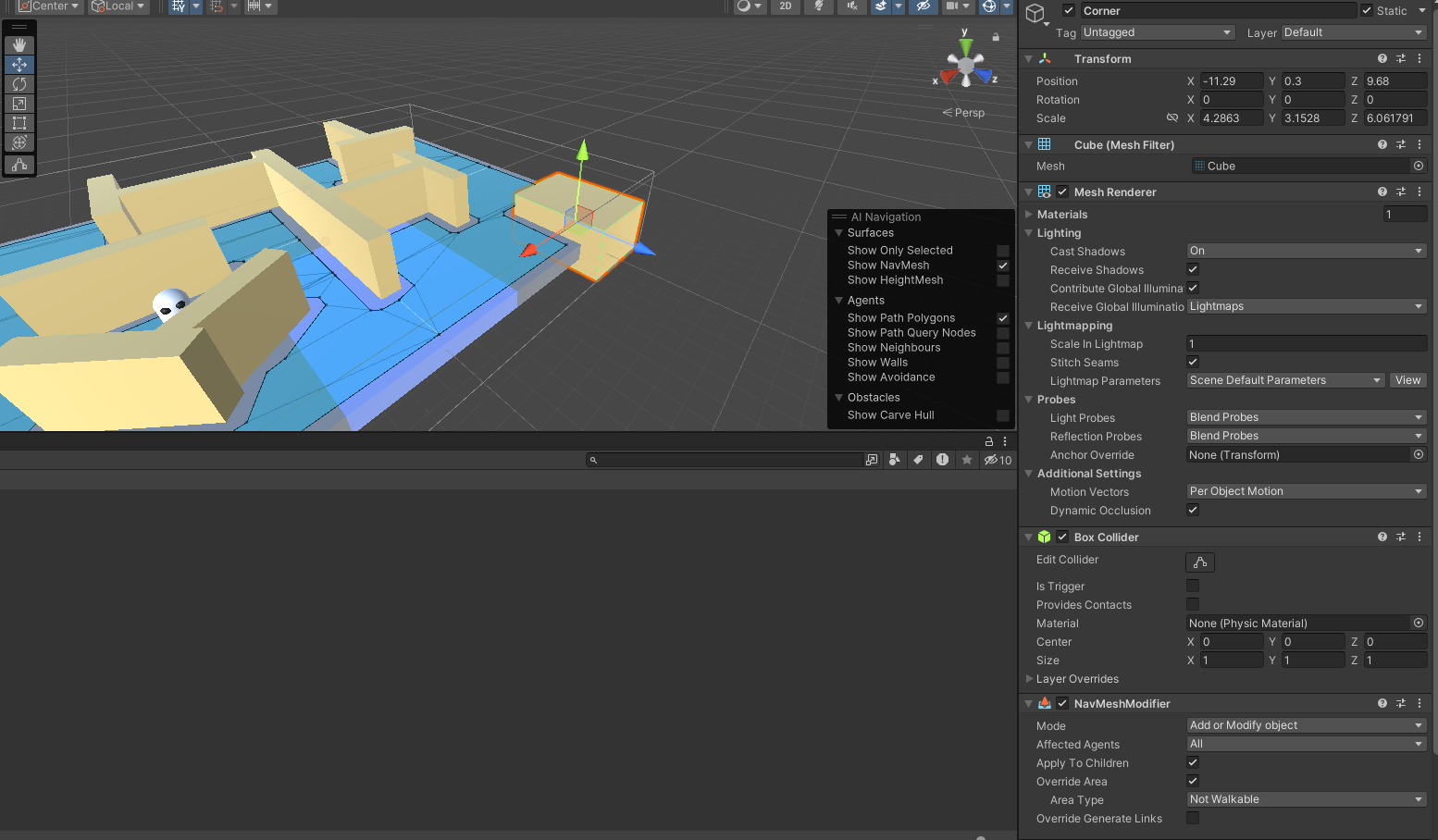
Создаем Layer под названием Player



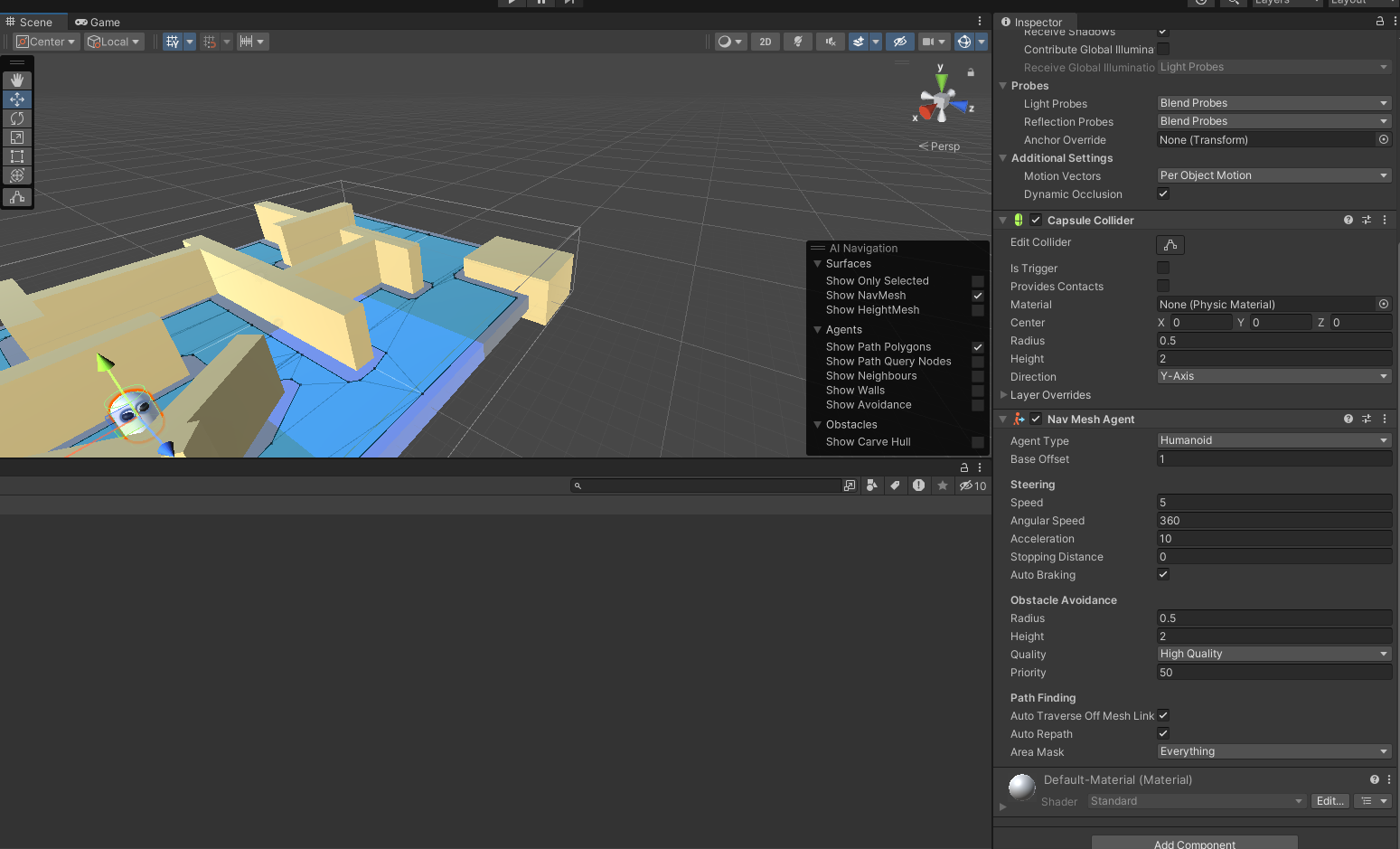
И в меню Include Layers отключаем слой Player

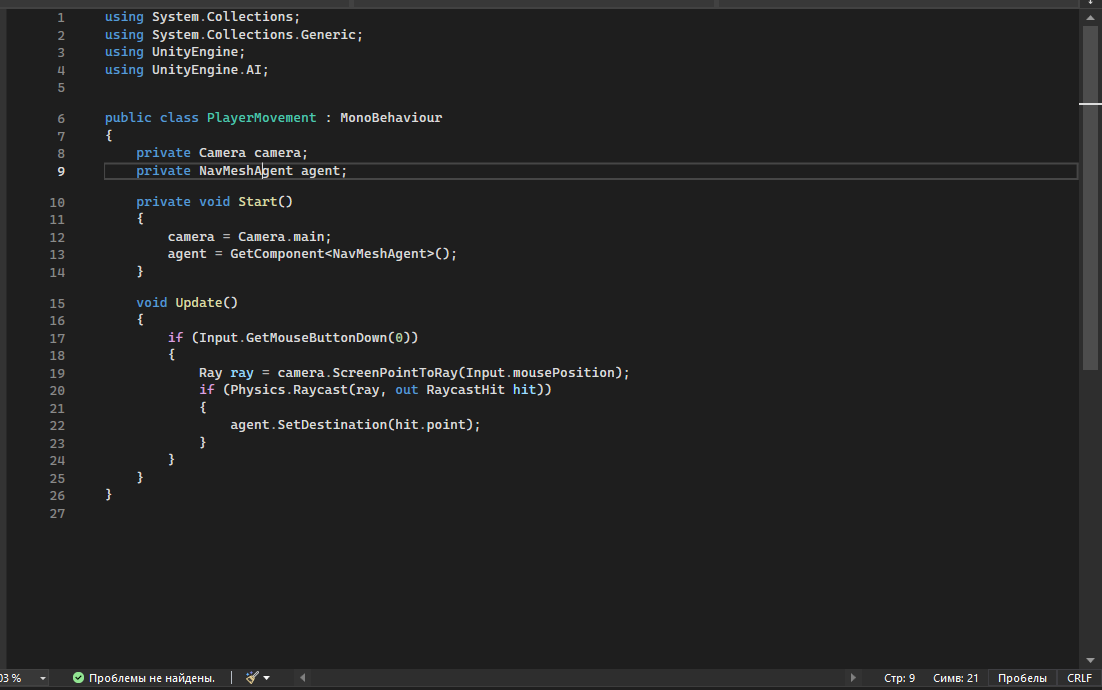


Добавляем объекту Corner компонент NavMeshModifier и настраиваем его

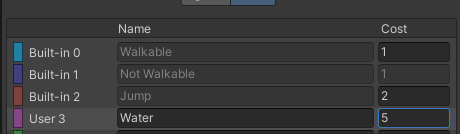


Добавляем игроку NavMeshAgent и настраиваем его

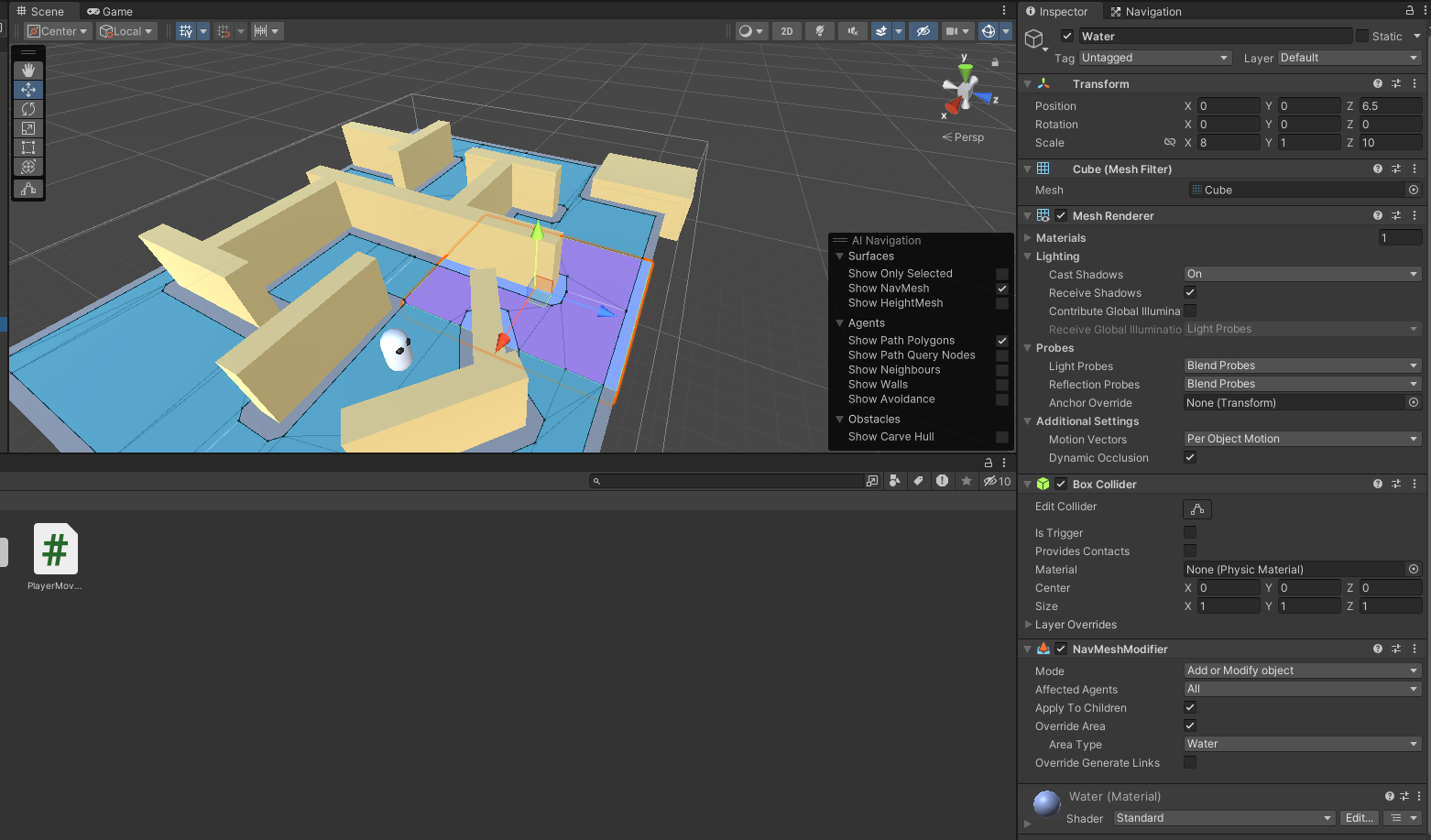
Создаем скрипт для перемещения игрока добавив этот скрипт на игрока



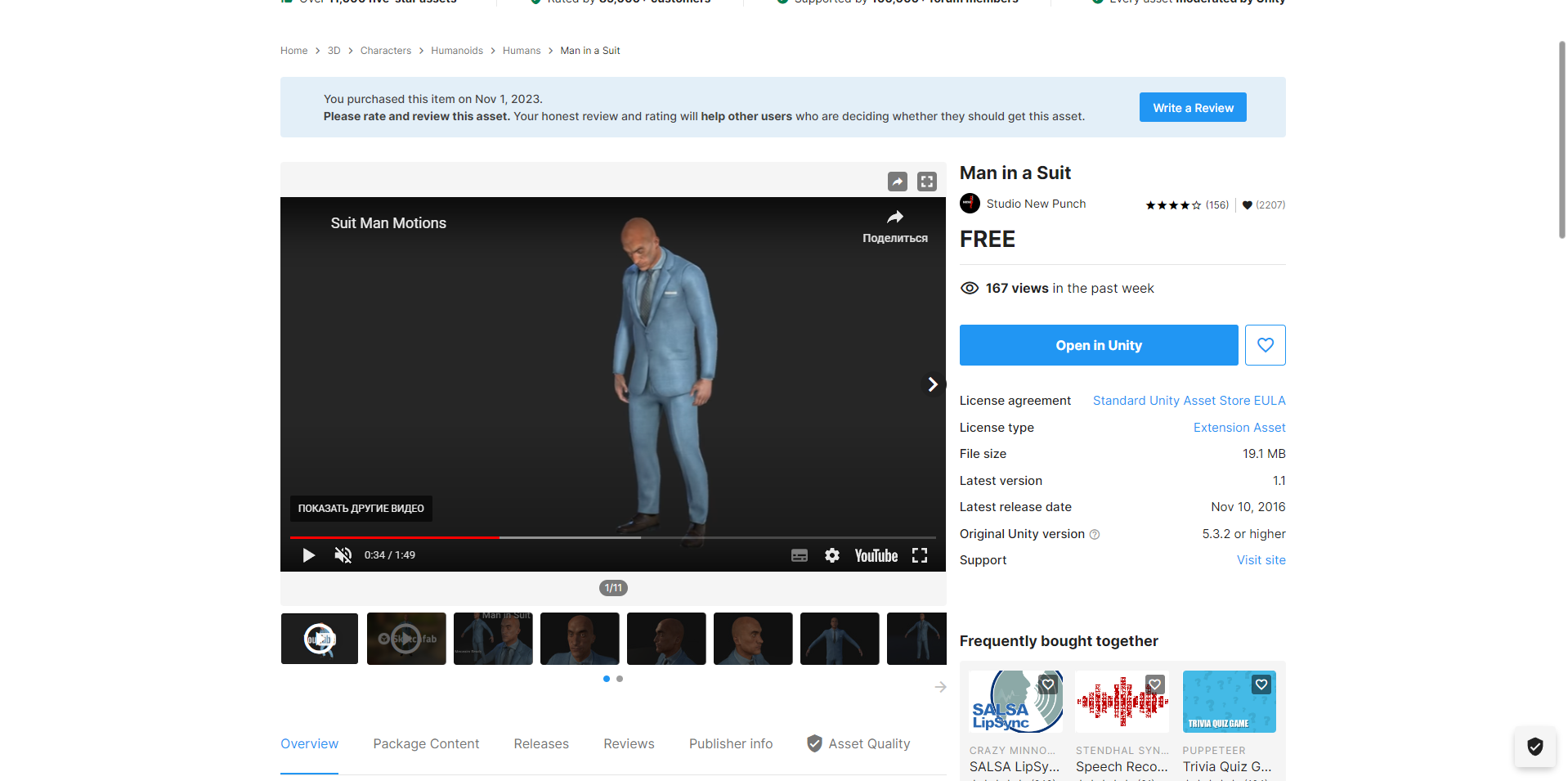
Добавляем новый Area под названием Water назначив ему цену ходьбы в 5



Добавляем объекту Water компонент NavMeshModifer и назначаем ему Area Type на Water и запекаем сетку еще раз



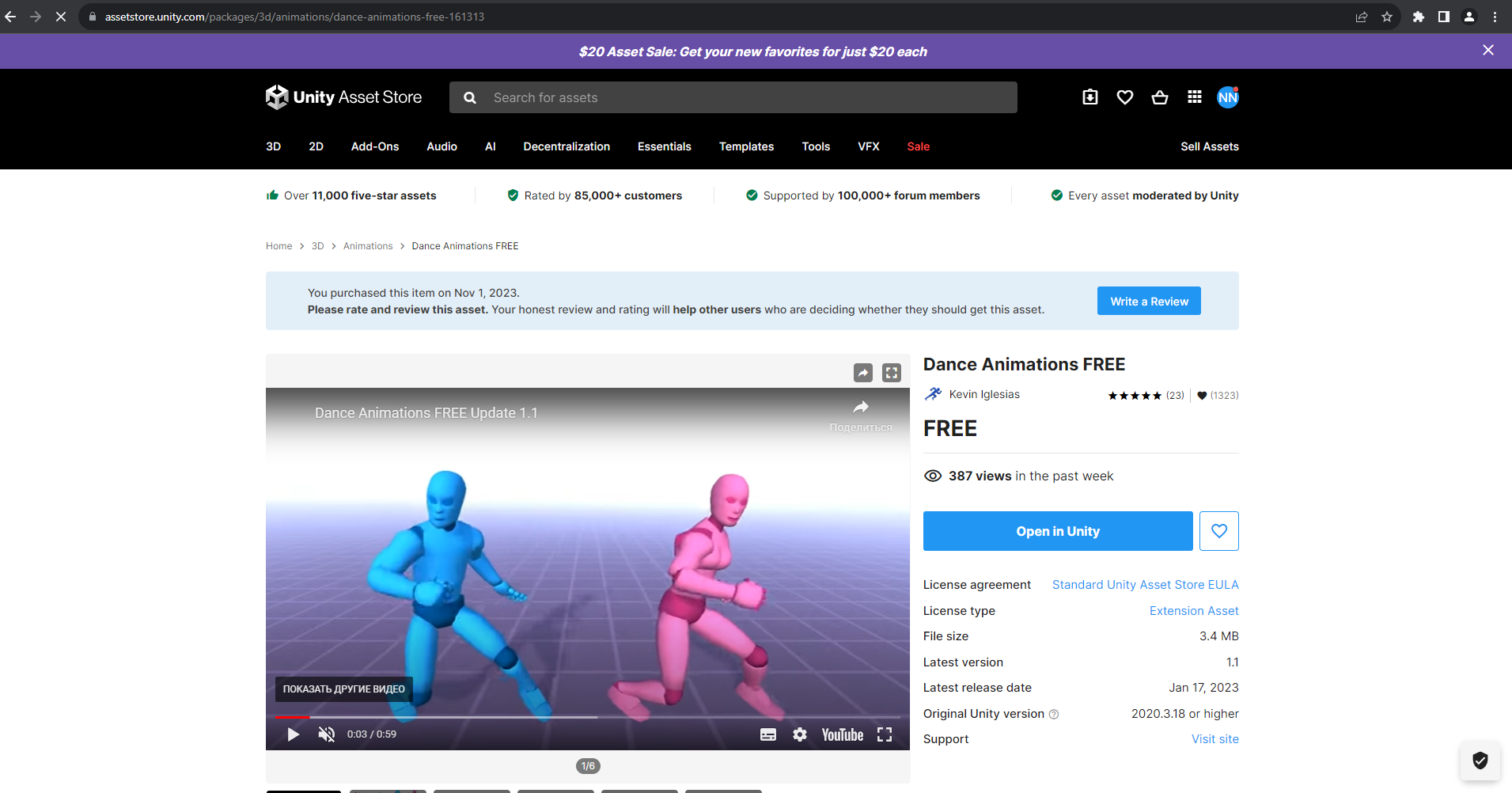
Заходим на сайт и импортируем модель в Unity



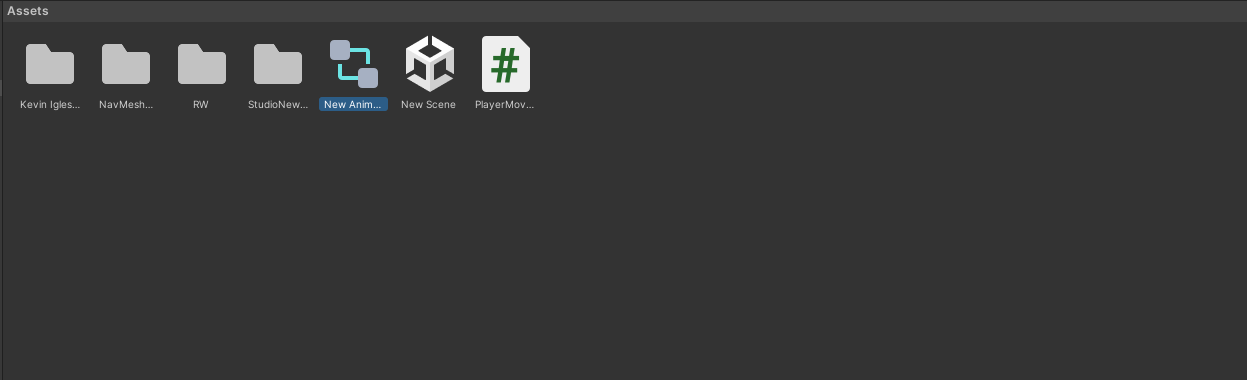
Переносим его в сцену



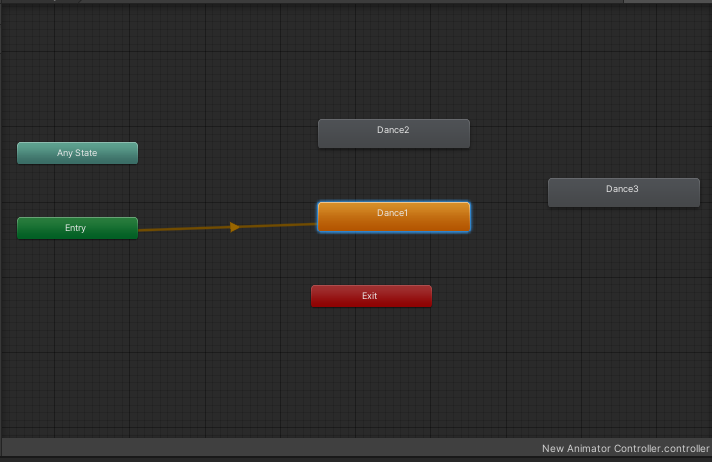
Скачиваем и импортируем анимации в Unity



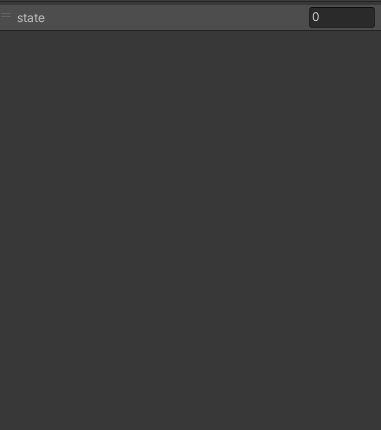
Создаем новый Animator Controller



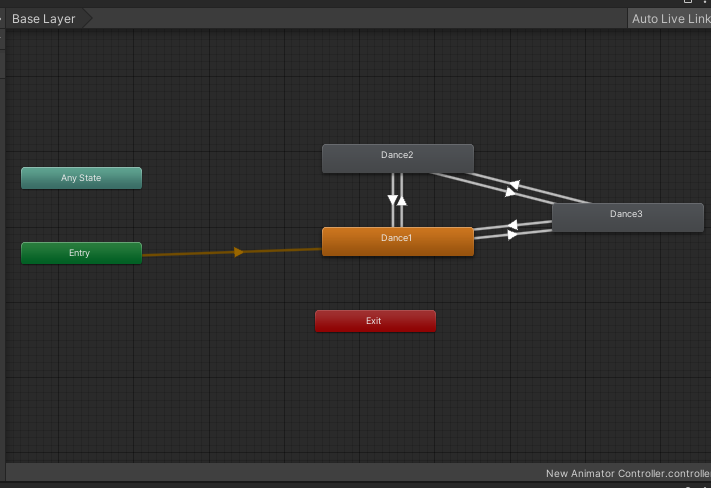
Открываем его и добавляем 3 состояния



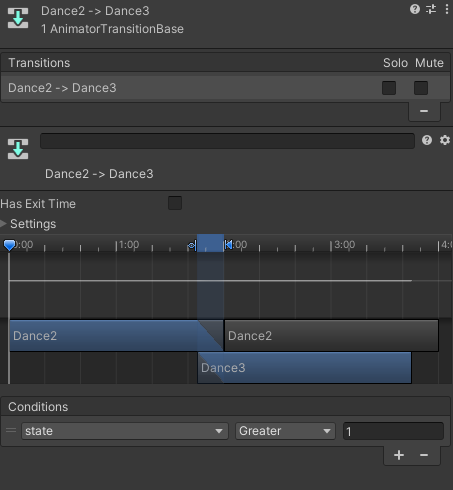
Во вкладке parameters создаем переменную типа int под названием state указывающую текущее состояние



Создаем переходы между состояниями



Убираем галочку Has Exit Time и настраиваем в conditions добавляем условие перехода



Создаем скрипт для управления анимаций персонажа

