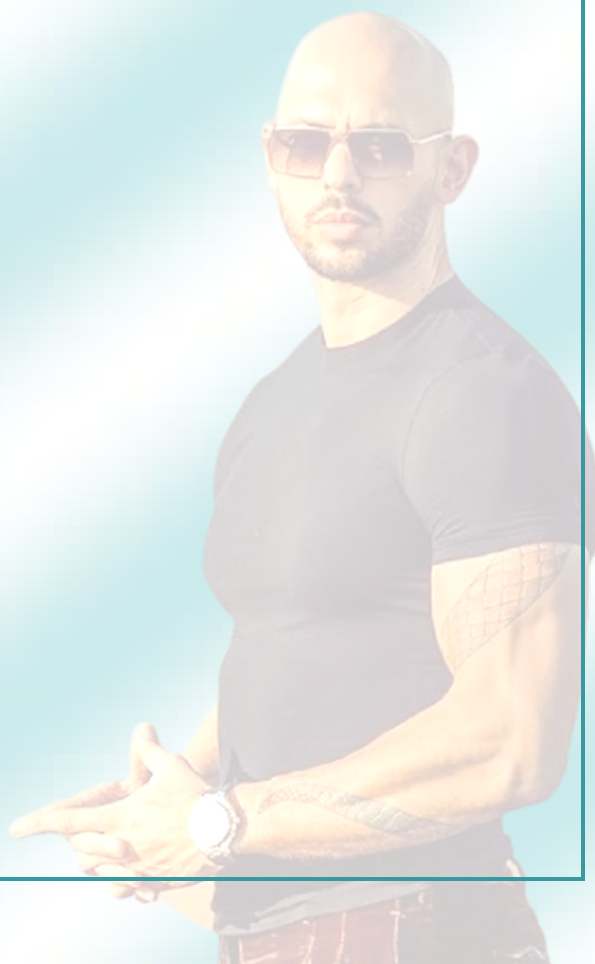


Содержание

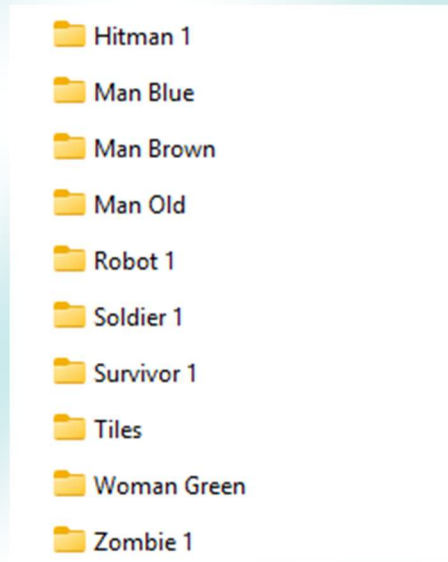
Создание игрока	2
Создание уровня с помощью тайлов	7



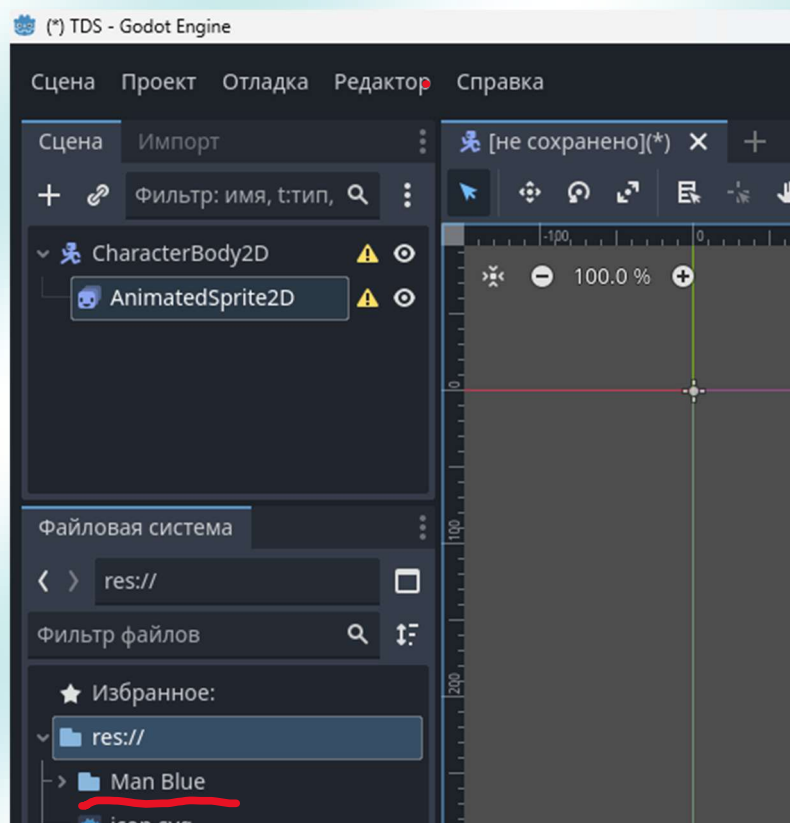
Создание игрока

Для начала **создаем новый проект** в Godot

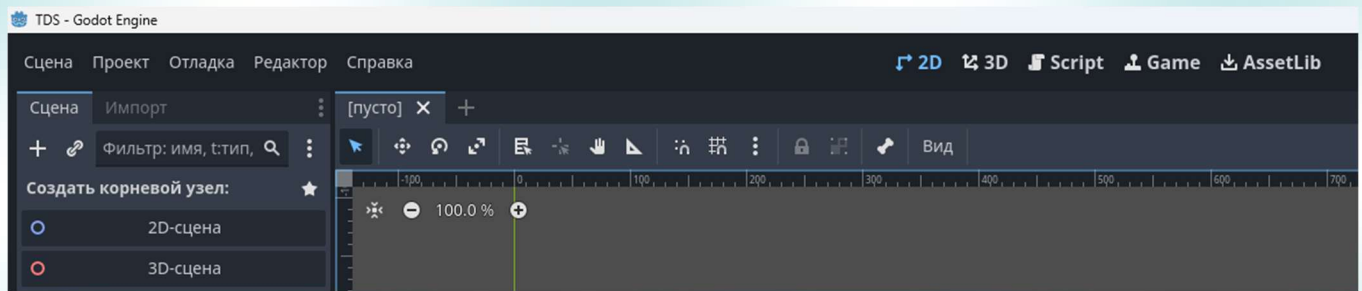
Теперь из папки с ресурсами **TDS** выбираем любого персонажа из списка



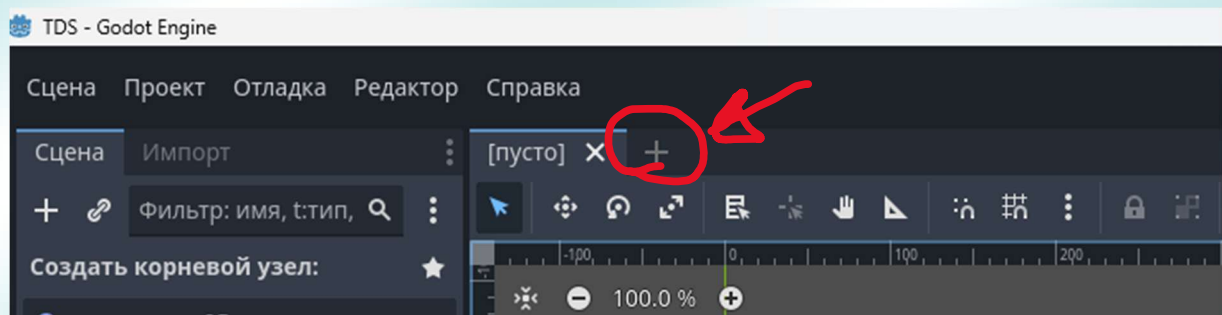
И загружаем его папку в Файловую систему Godot
Я, например, выбрал и загрузил **Man Blue**



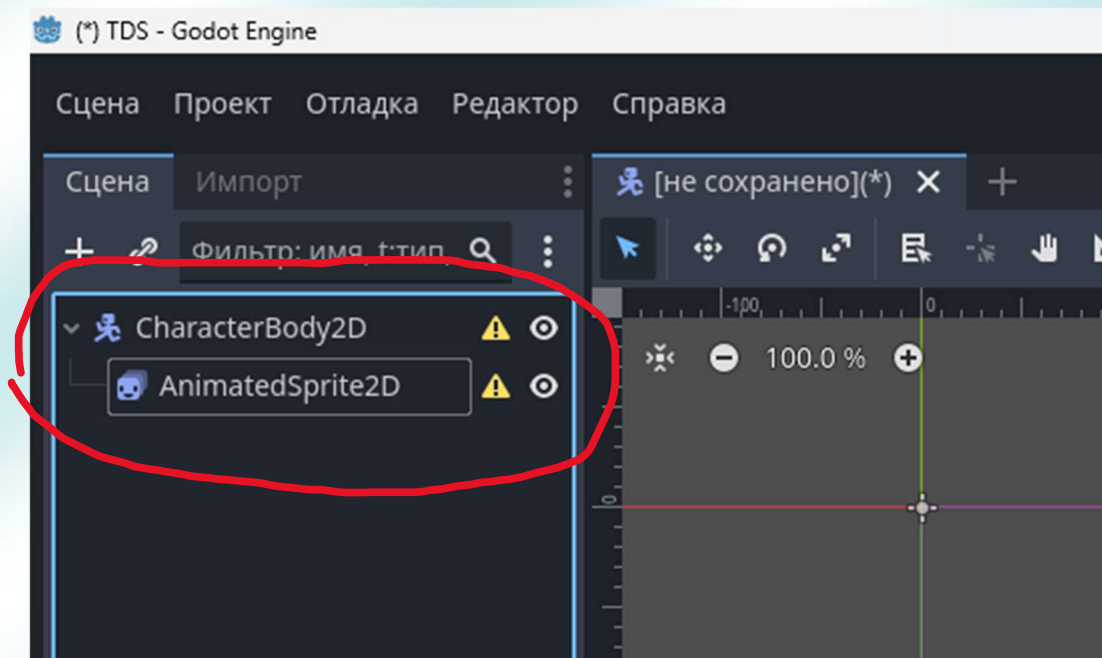
Переключаем в **режим 2D** на панели сверху



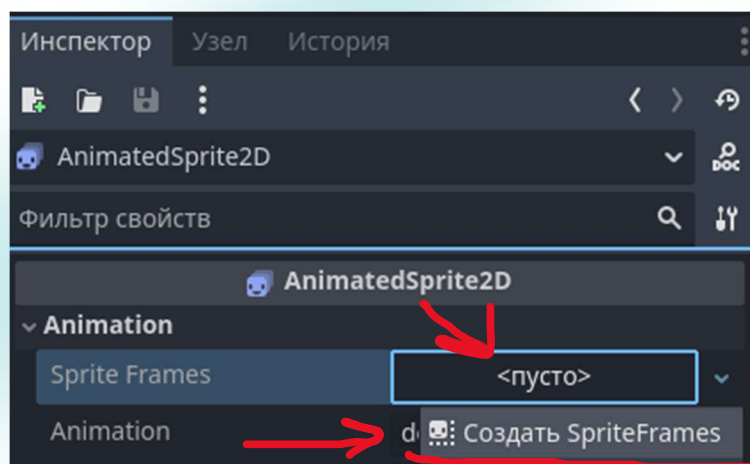
Создаем новый объект



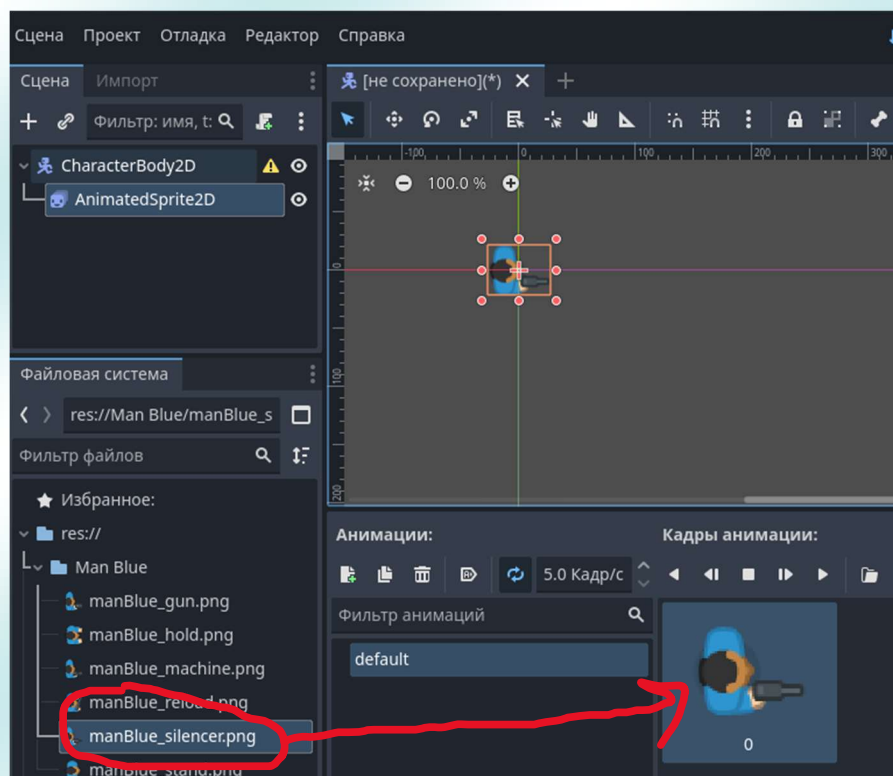
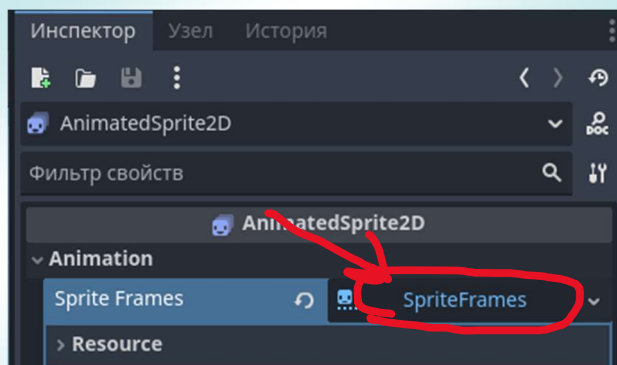
Добавляем ему компоненты как на картинке
(**AnimatedSprite2D** должен быть вложен в **CharacterBody2D**)



Для **AnimatedSprite2D** создаем **SpriteFrames**

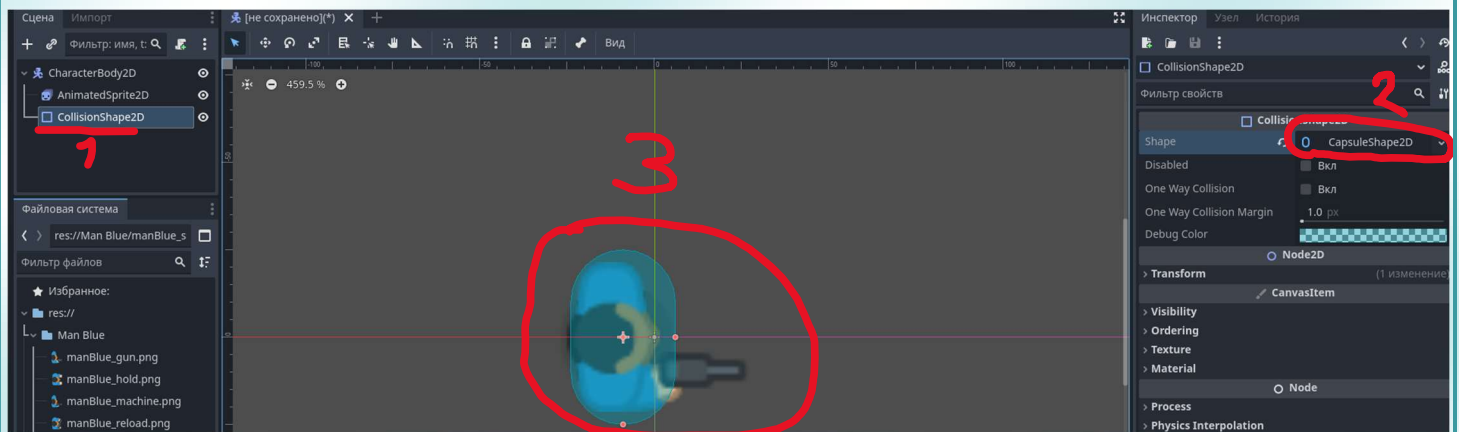


Затем для этого **SpriteFrames** в анимацию **default** переносим картинку персонажа из загруженных ресурсов (Например, я выбрал **silencer**)



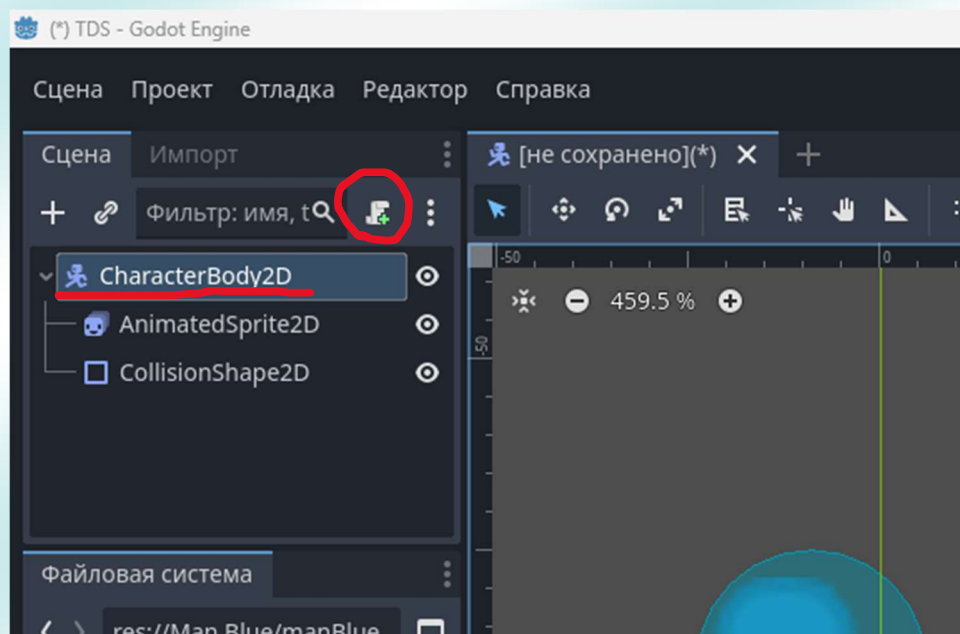
Теперь к компоненту **CharacterBody2D** добавляем **CollisionShape2D** формой **CapsuleShape2D**

Растягиваем капсулу по форме игрока



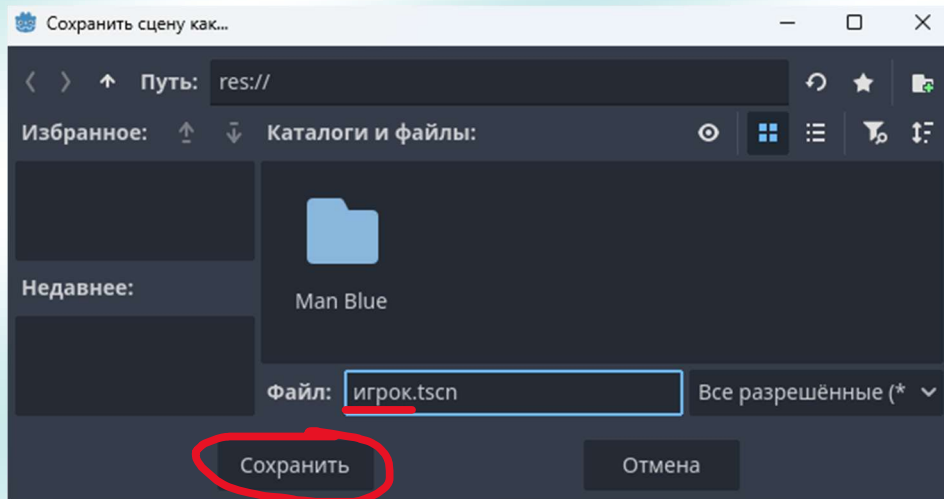
Теперь зададим управление персонажем

Создаем скрипт для **CharacterBody2D**



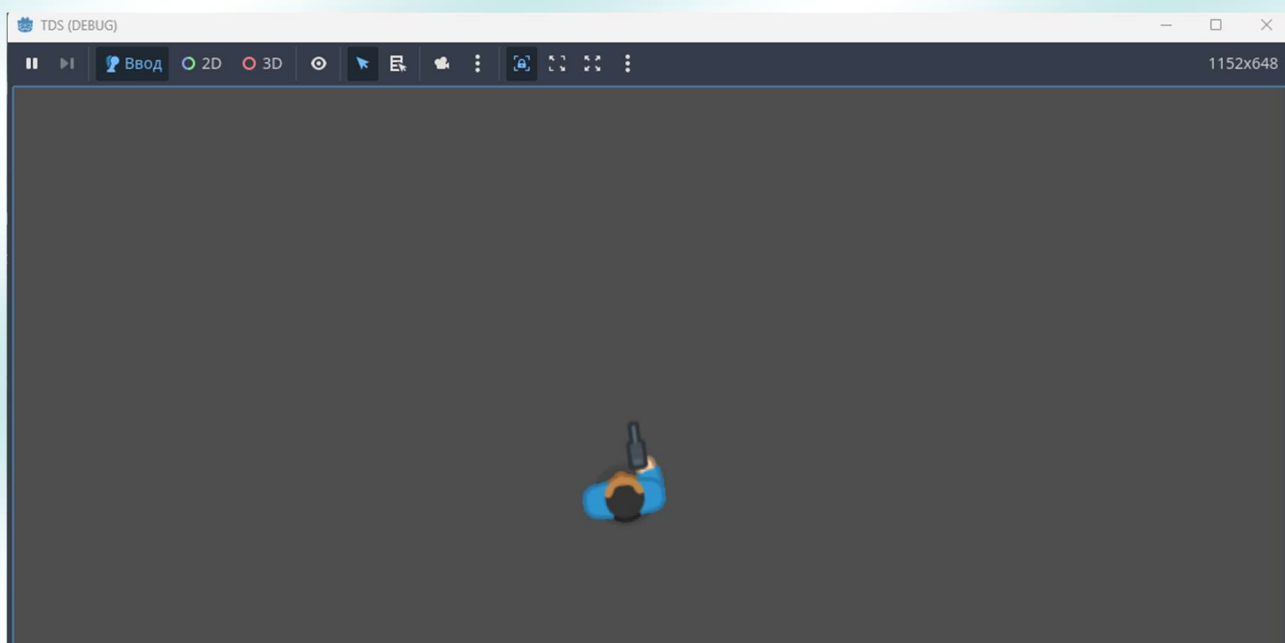
Вставляем в скрипт код из файла **TDS - управление**

Теперь сохраняем персонажа: нажимаем **Ctrl + S** и **Сохранить**



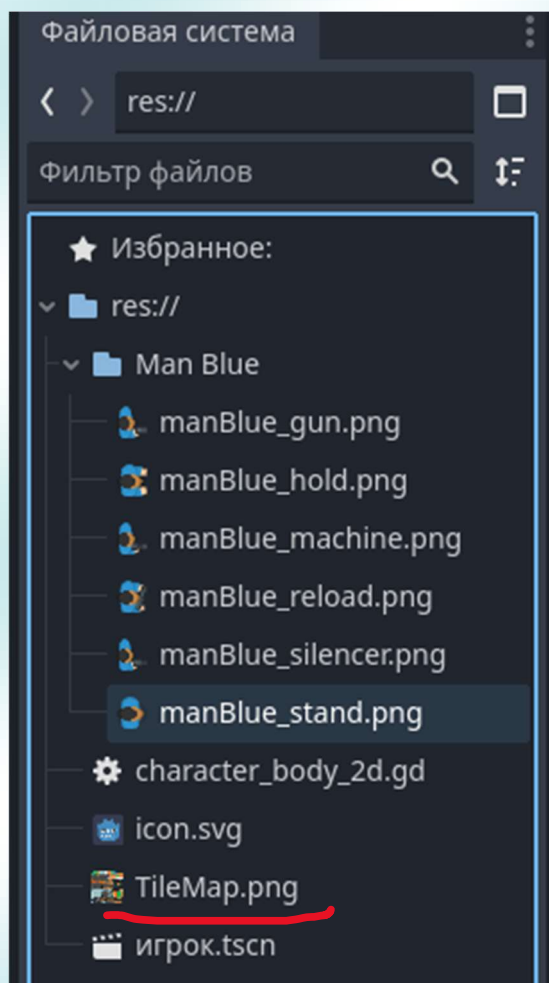
Персонаж готов

Запускаем игру и проверяем управление

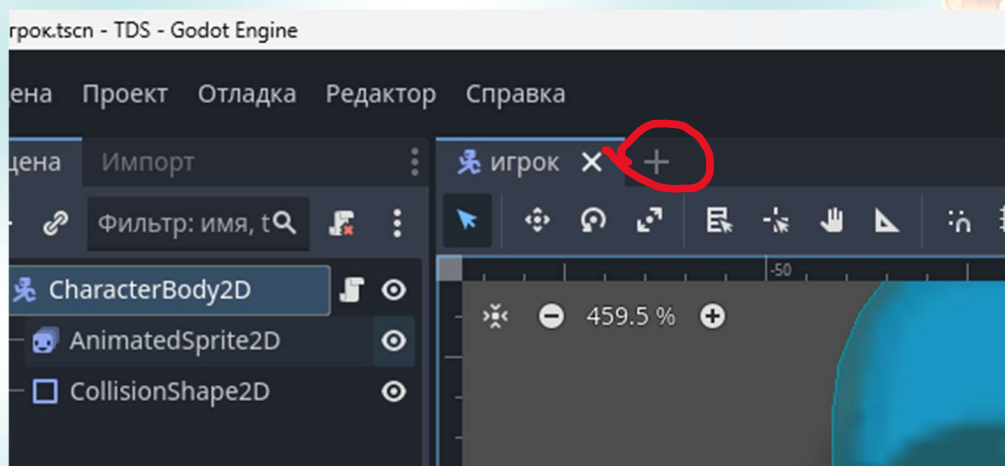


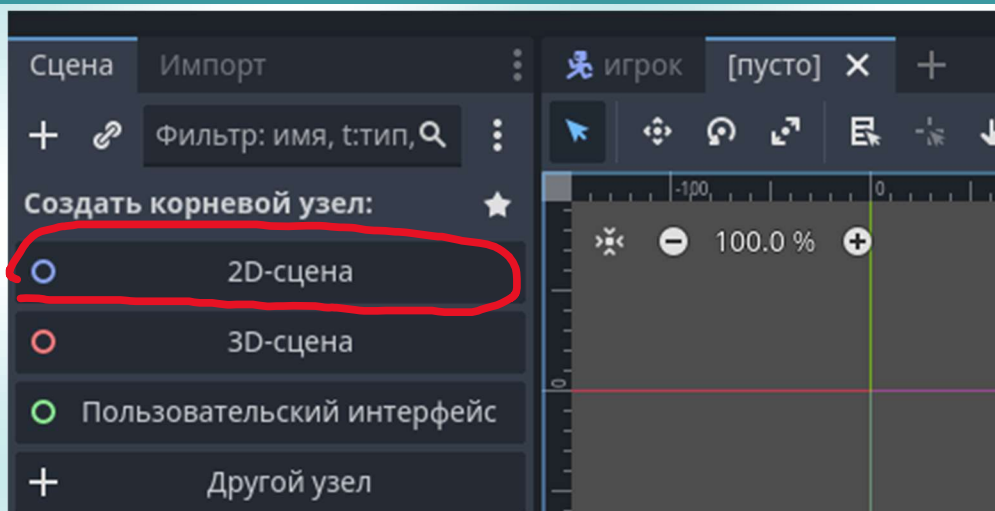
Создание уровня с помощью тайлов

Загружаем в **Файловую систему** изображение с плитками (**TileMap.png**) из папки **TDS**

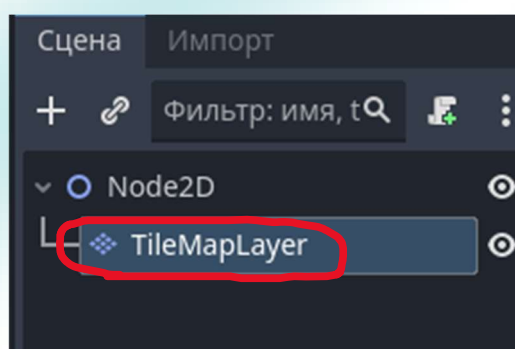


Создаем новый объект – это будет уровень

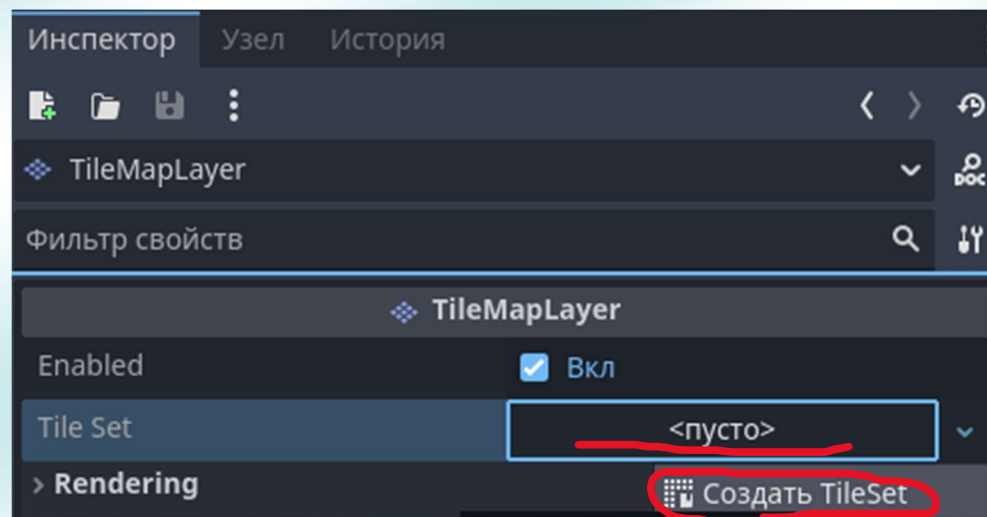




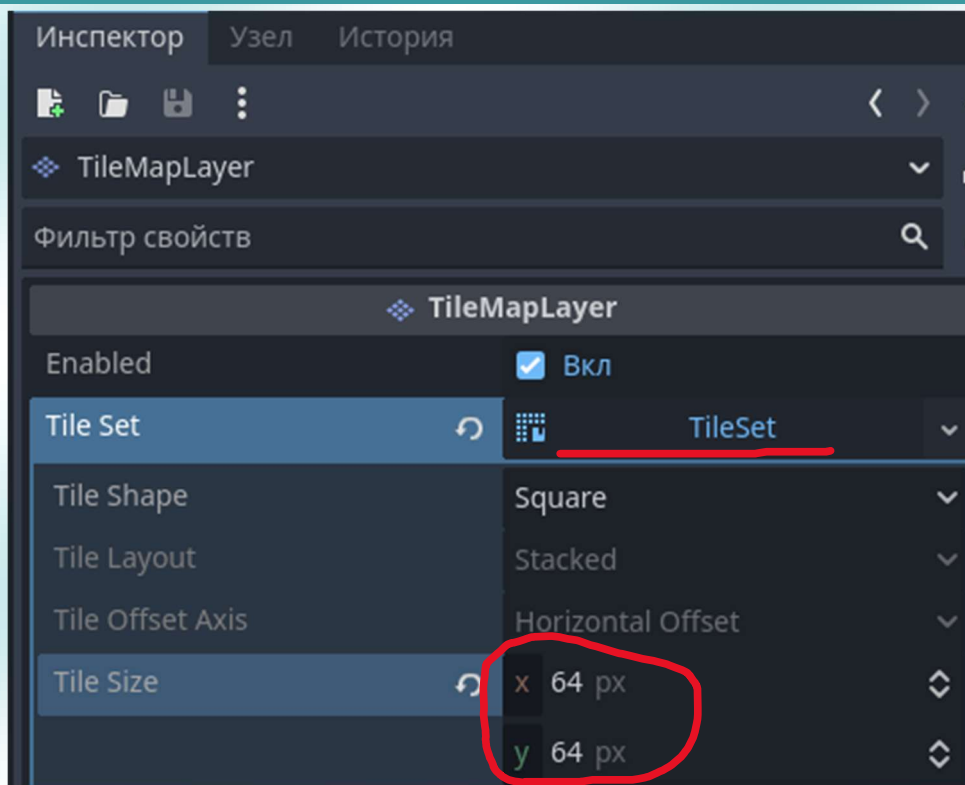
Добавляем на него компонент **TileMapLayer**



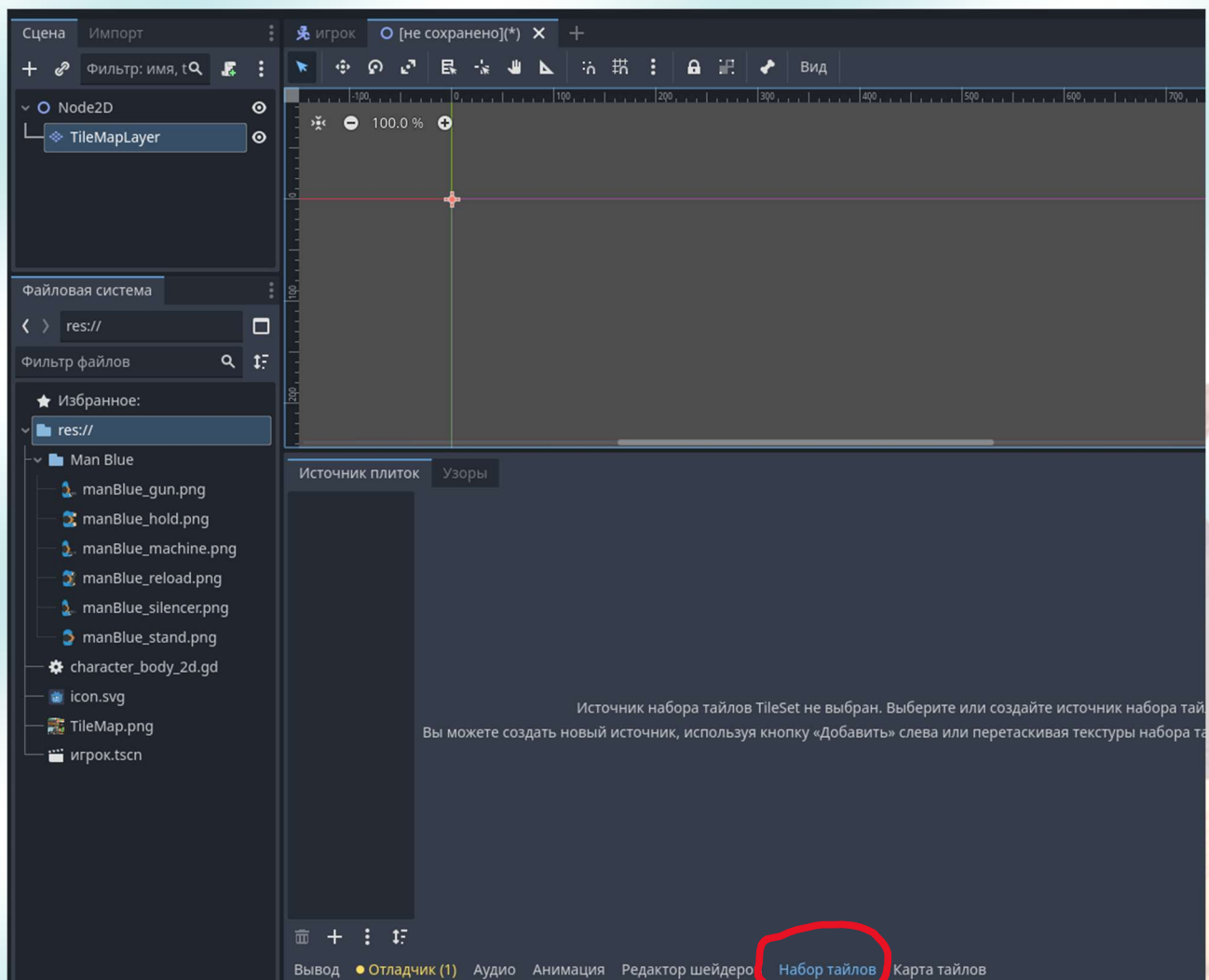
Создаем **TileSet** для **TileMapLayer**



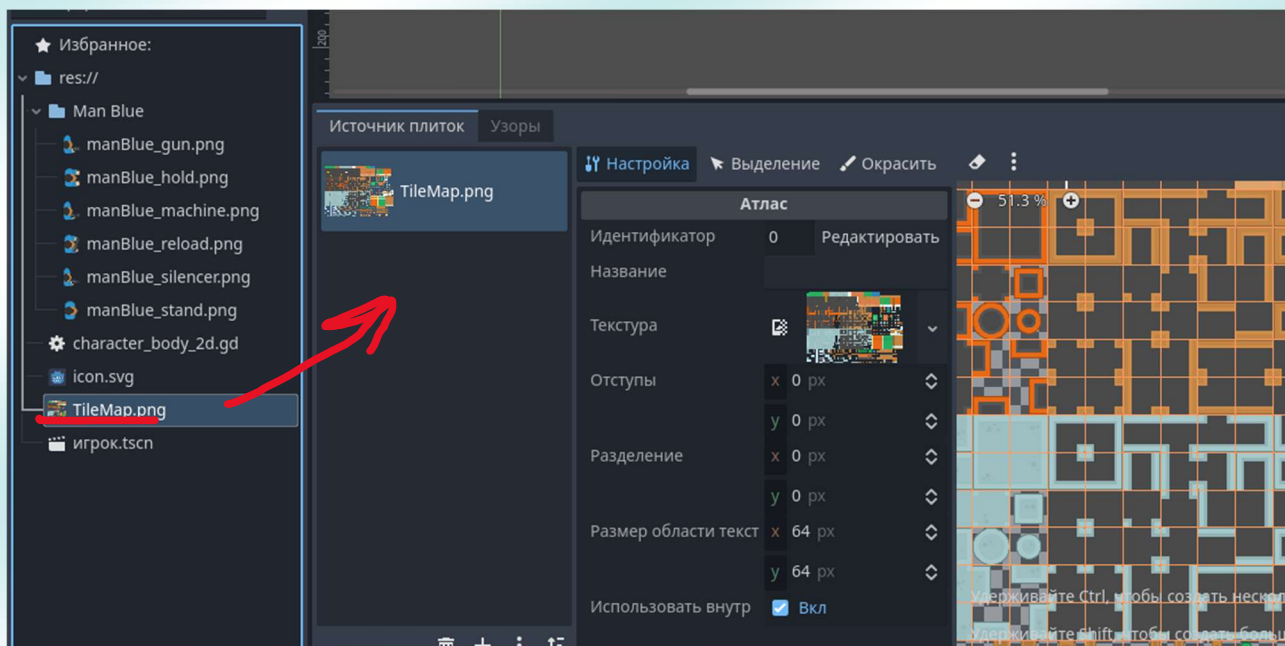
Выбираем созданный **TileSet** и устанавливаем размеры плитки **64 на 64**



В нижней панели экрана выбираем **Набор тайлов**

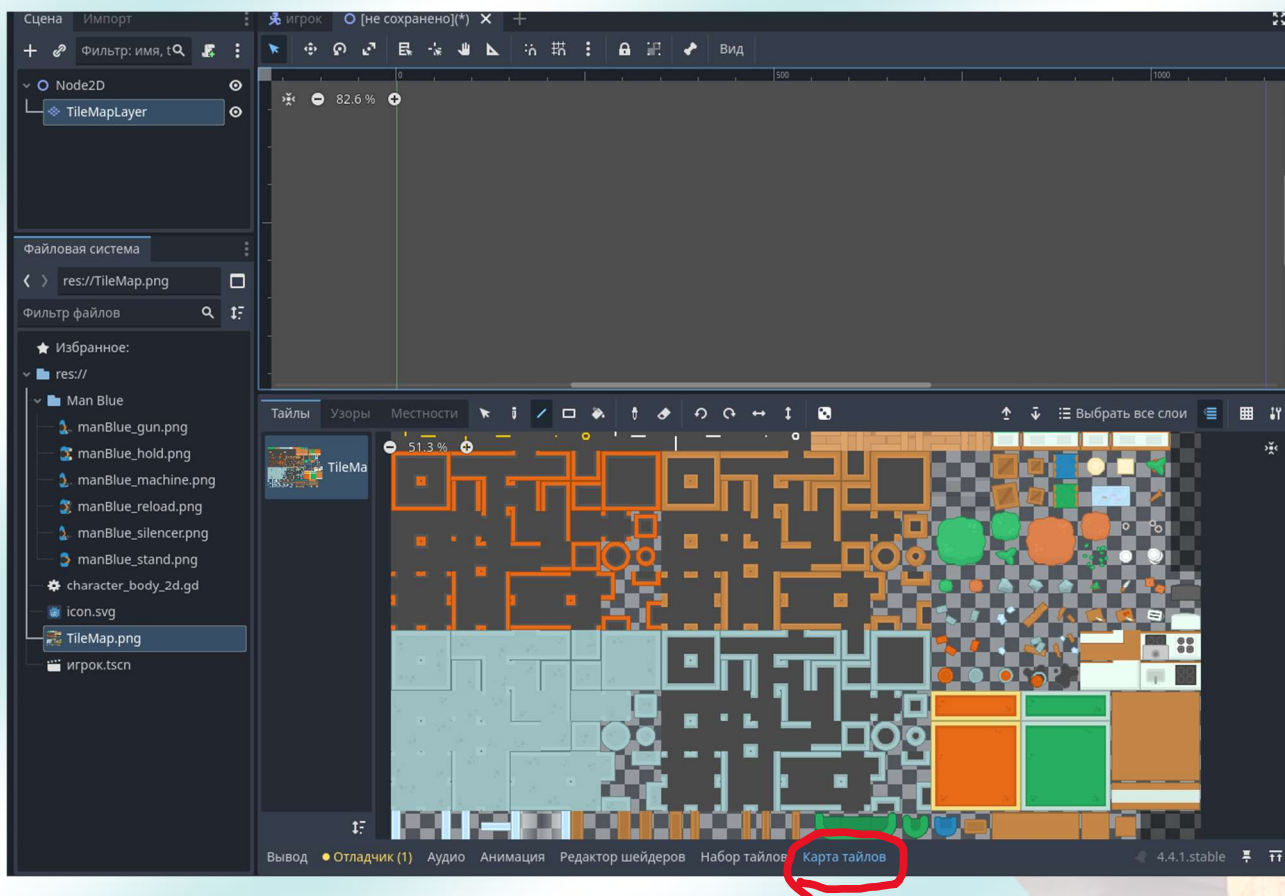


Переносим картинку TileMap в набор тайлов

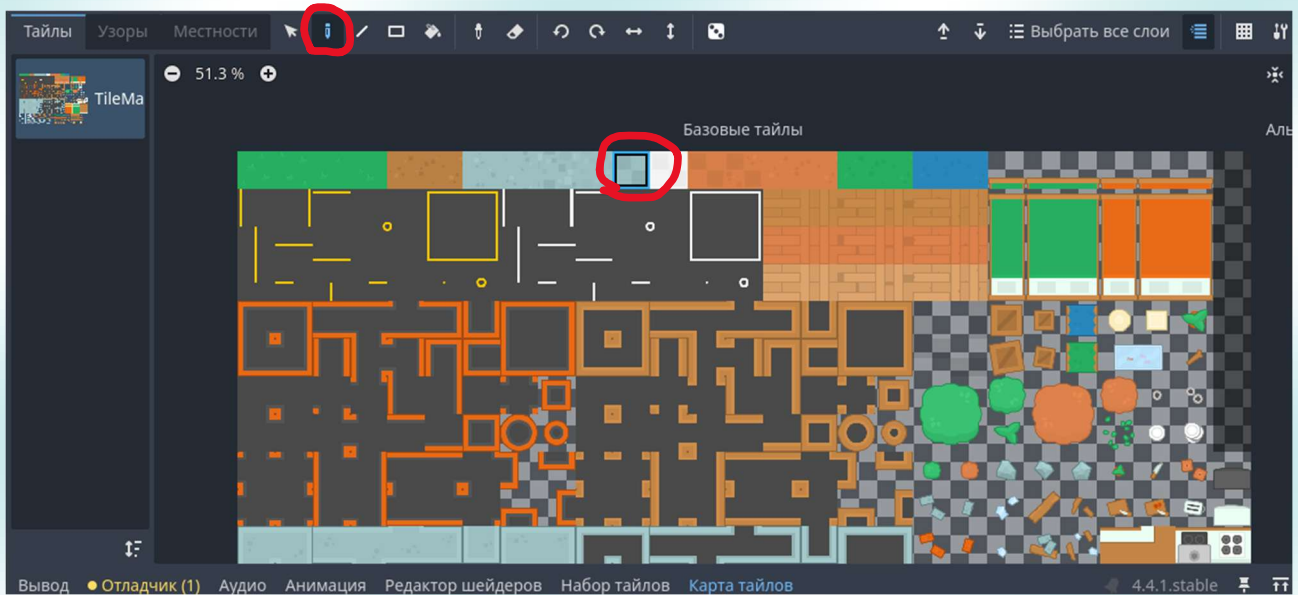


Мы добавили плитки в набор тайлов

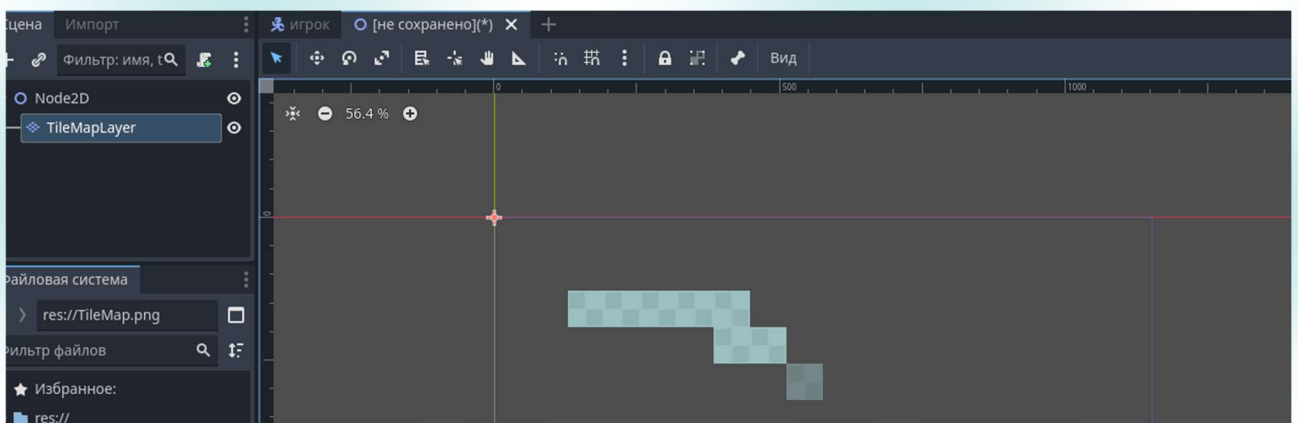
Теперь переключаемся на вкладку **Карта тайлов**



Выбираем инструмент рисования и выбираем плитку которую хотим рисовать



Теперь можем рисовать эти плитки на уровне



Чтобы стереть плитки, используется Инструмент Ластик

