

ANIMAÇÕES

PROF. ME.
HÉLIO
ESPERIDIÃO

SPRITE

- Os sprites foram inventados como um método rápido de animação. Utilizando várias imagens agrupadas numa tela.



Run (1).png



Run (2).png



Run (3).png



Run (4).png



Run (5).png



Run (6).png



Run (7).png



Run (8).png

COMO CRIAR UMA ANIMAÇÃO.

- Arraste para a scene todas as imagens que formam uma animação de uma única vez.



- Ao soltar as imagens o unity vai solicitar que seja salva uma animação.
- Nomeei a primeira animação.

Nome: ▼

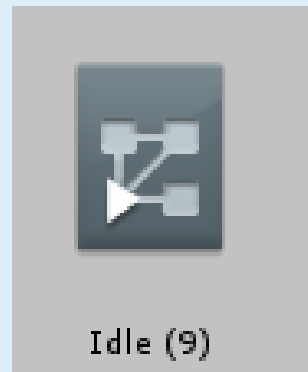
Tipo: ▼

astás

Salvar Cancelar

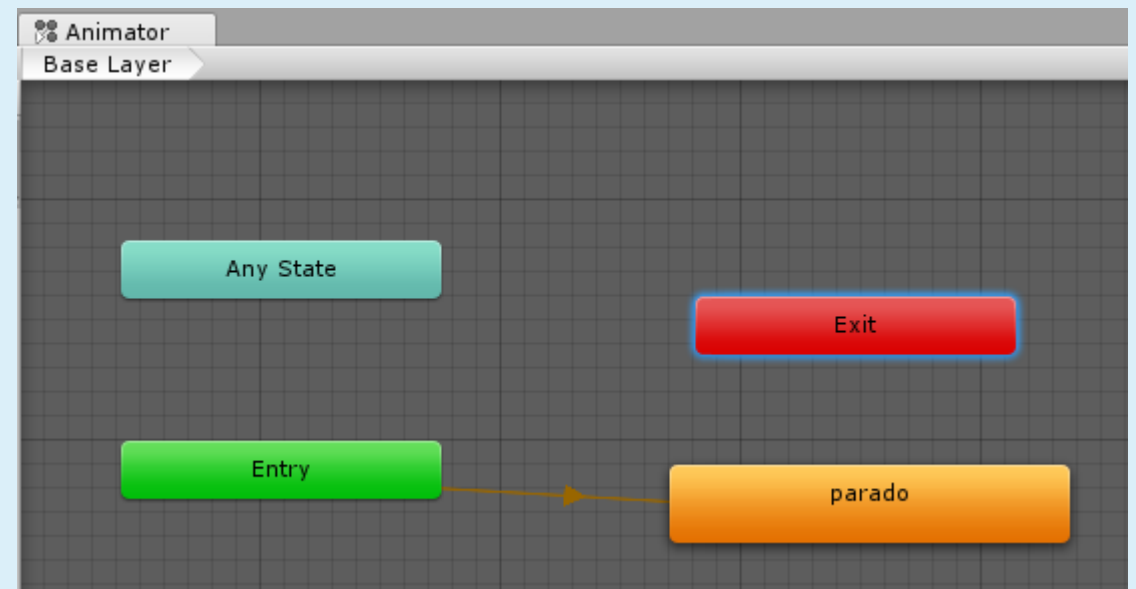
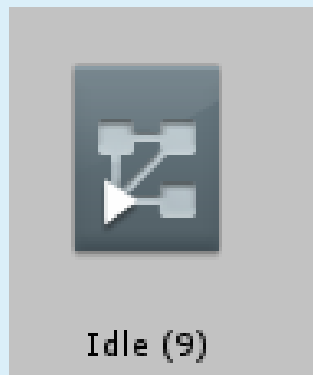
ANIMATOR

- Ao criar uma animação também é criado automaticamente um animador,
- Ele pode ser encontrado em meio a seus assets por meio dessa imagem:

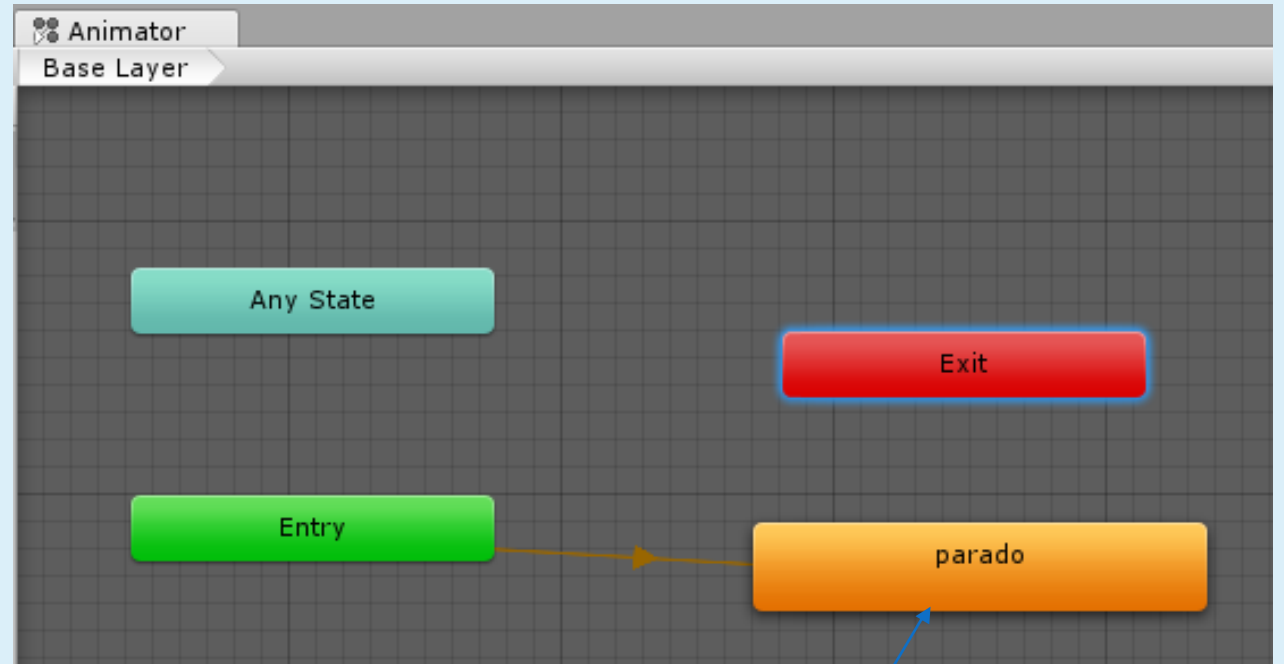


ANIMATOR

- Ao clicar duas vezes no componente a esquerda o animator irá aparecer em sua janela.

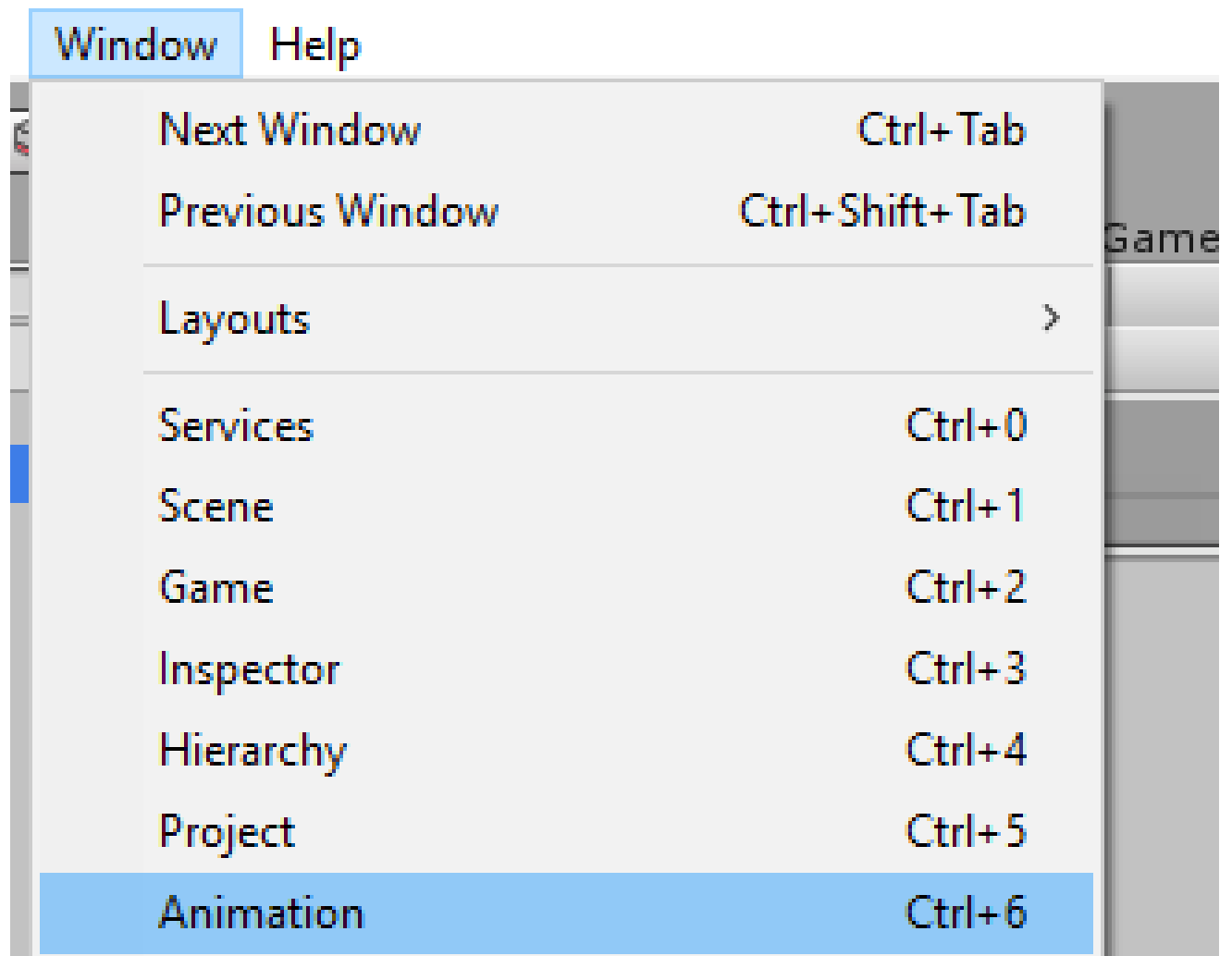


ANIMATOR

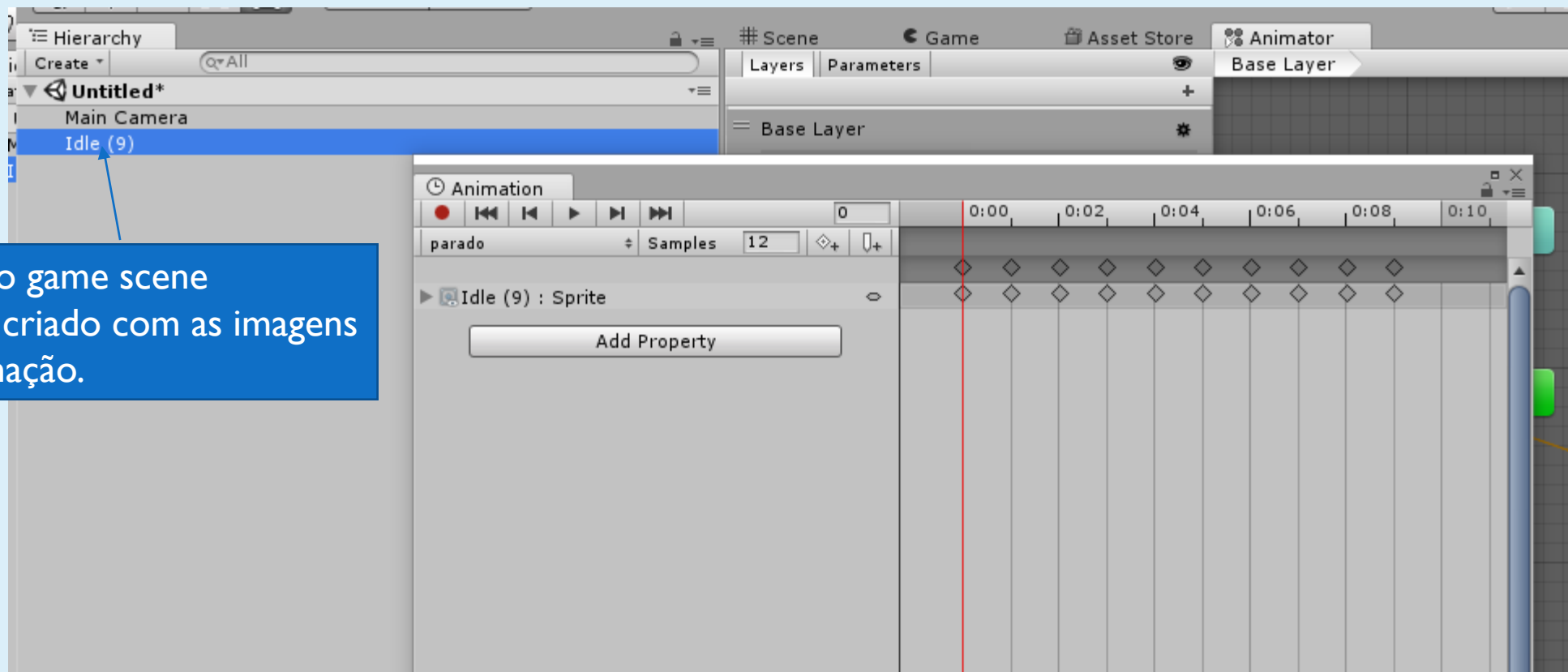


Animação criada quando você arrastou as imagens para o scene

ANIMATION

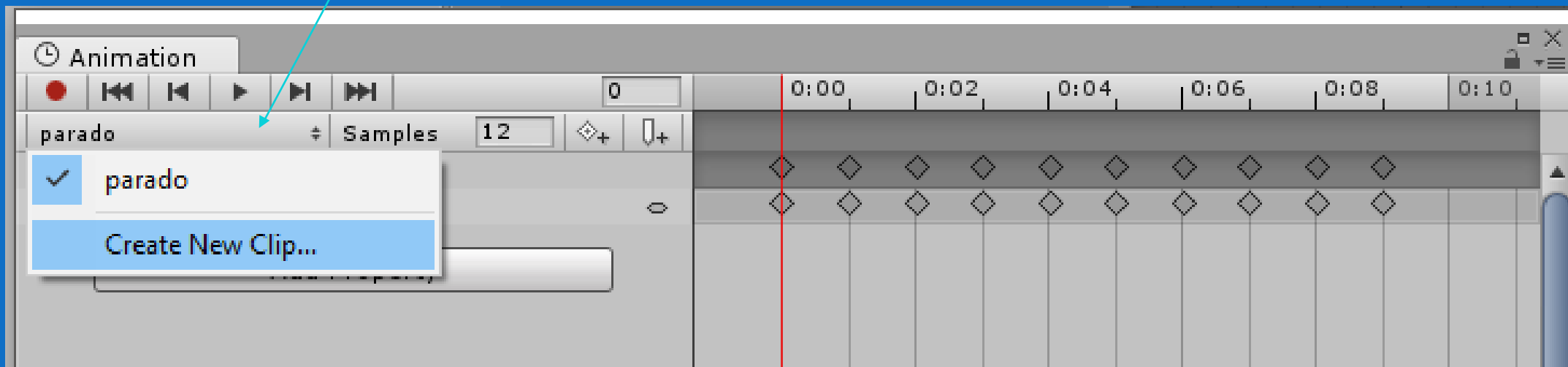


- Com o Animation aberto selecione o personagem.



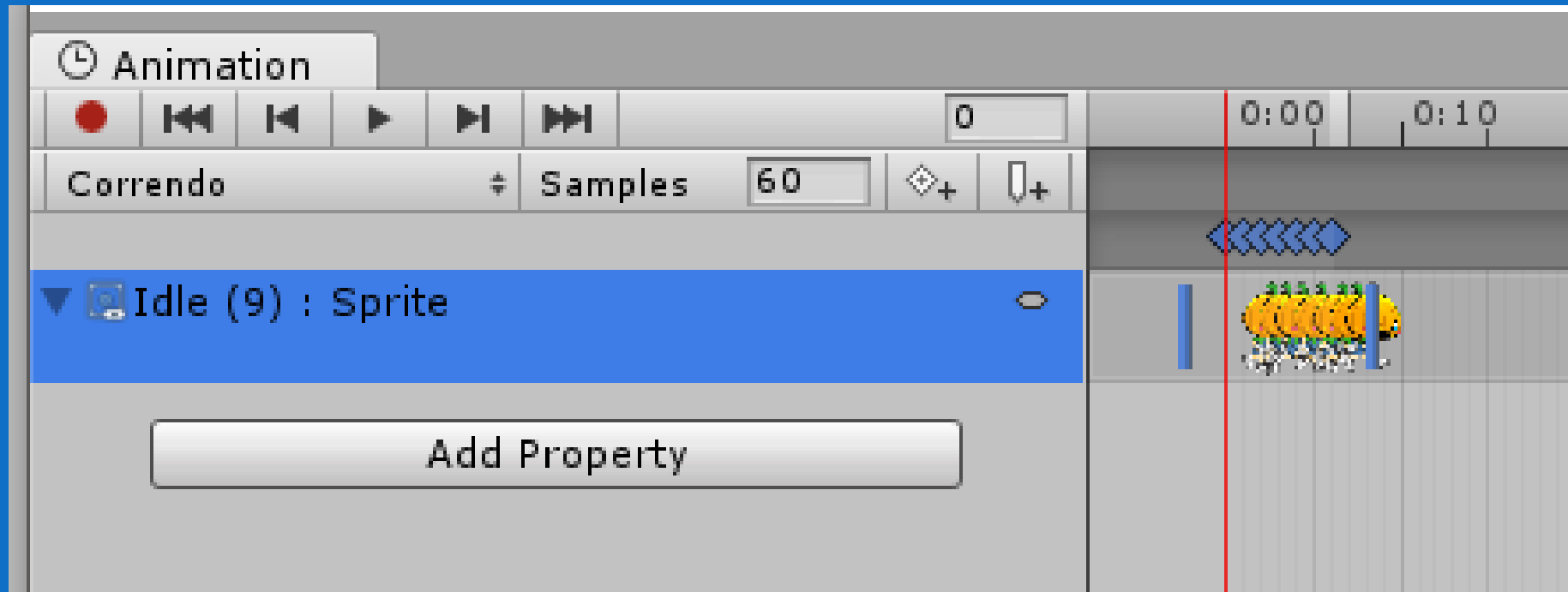
Click no game scene que foi criado com as imagens da animação.

Clique aqui para criar um novo Clip



CREATE NEW CLIP

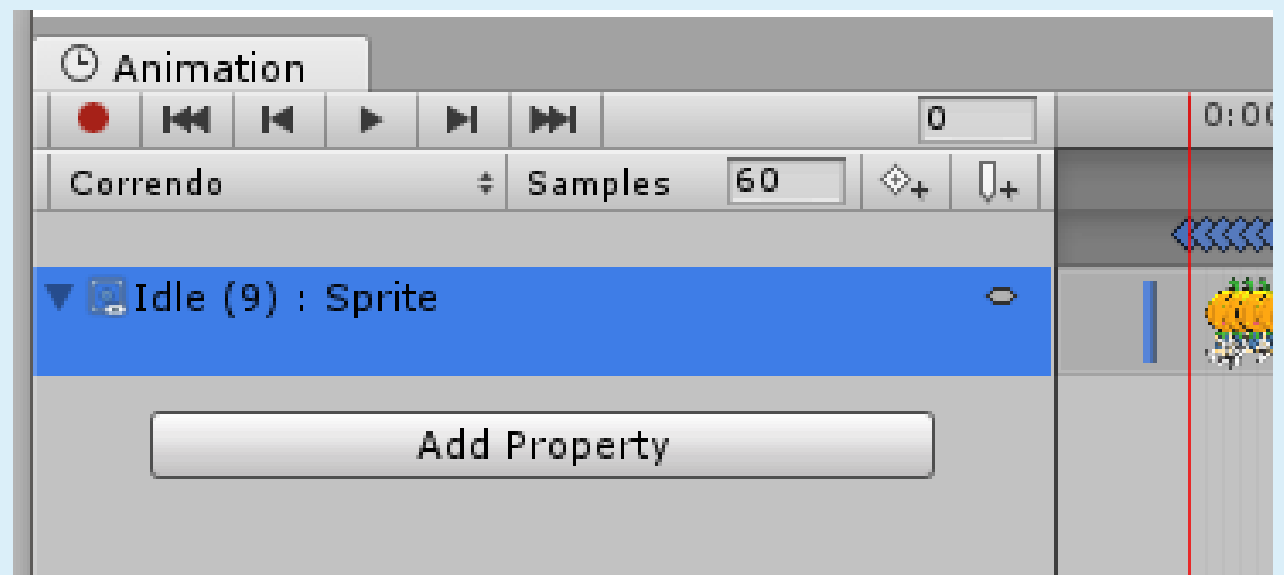
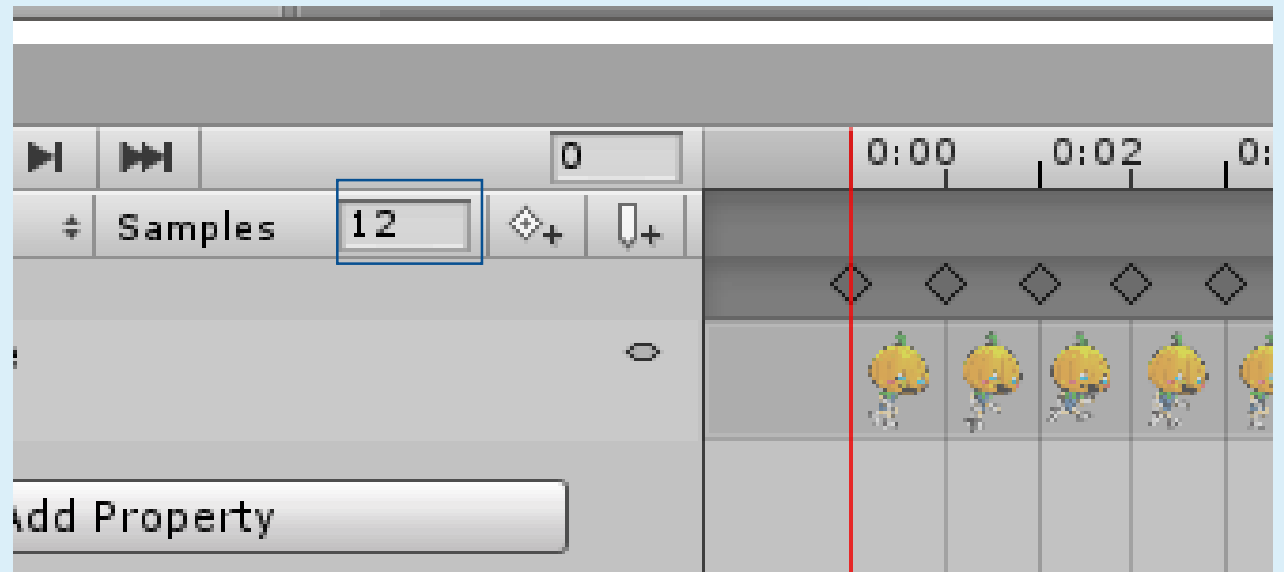
CLIQUE NO NOME DA ANIMAÇÃO QUE VOCÊ CRIOU PREVIAMENTE E SELECIONE A OPÇÃO "CREATE NEW CLIP" E SALVE UM NOVO CLIP



CRIE UMA NOVA ANIMAÇÃO

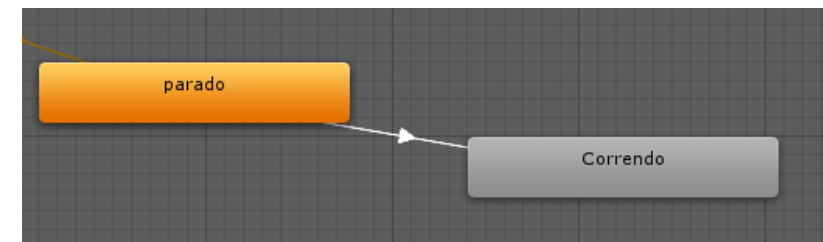
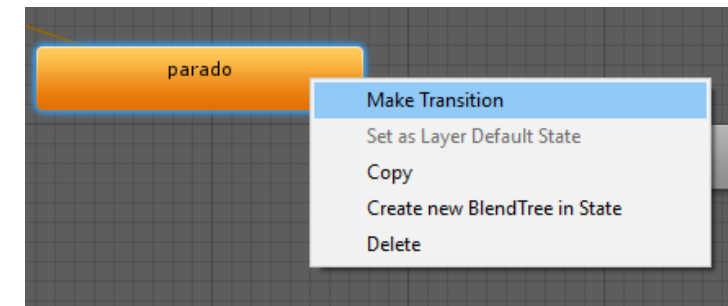
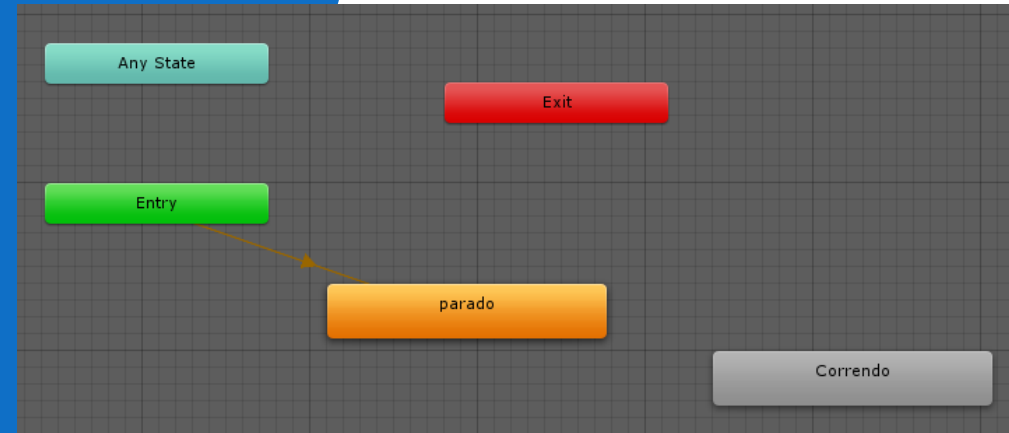
APÓS SALVAR ARRASTE TODAS AS IMAGENS PARA DENTRO DA NOVA ANIMAÇÃO

- Mude a Quantidade de Samples para 12.

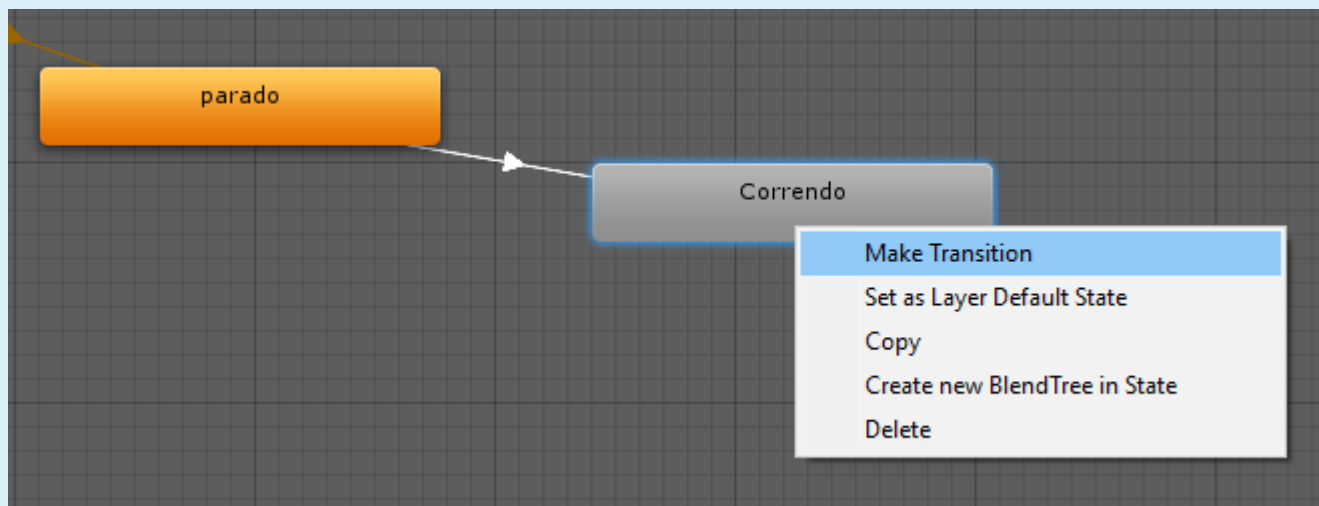
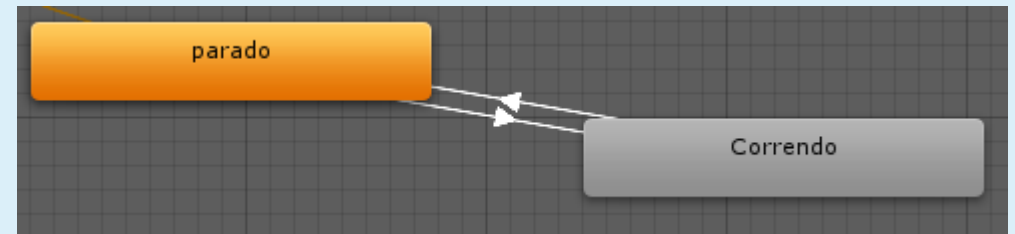


MAKE A TRANSITION

CLIQUE NO ESTADO “PARADO” COM O BOTÃO ESQUERDO E ESCOLHA A OPÇÃO “MAKE TRANSITION”

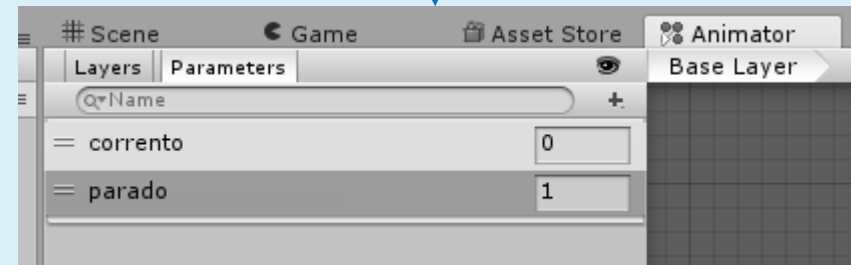
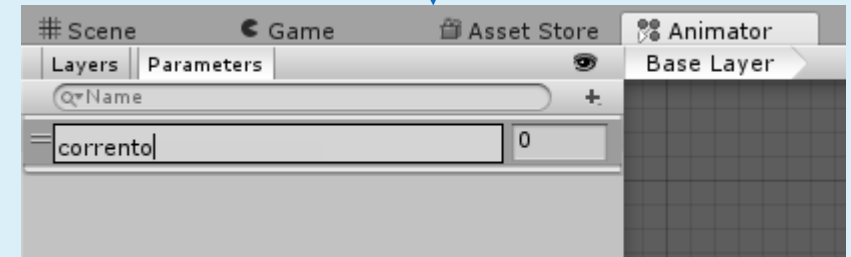
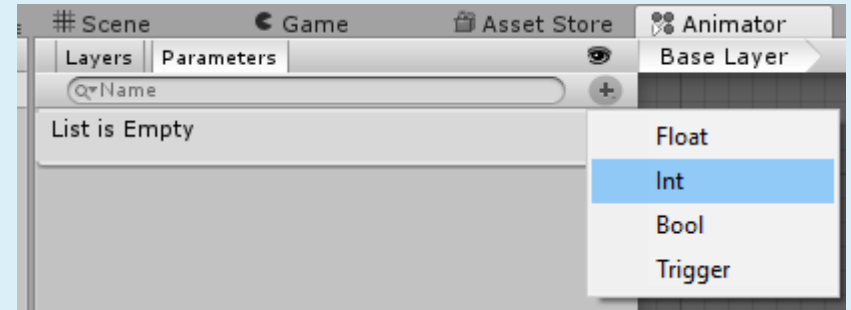


- Faça a transição de parado para correndo
- E de correndo para parado



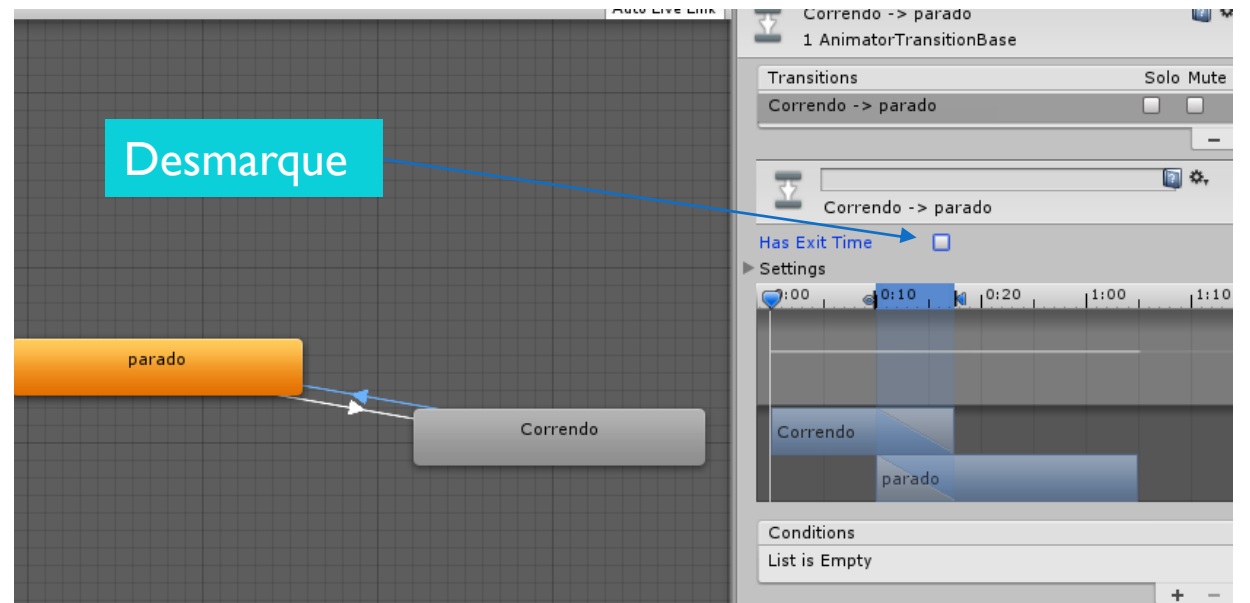
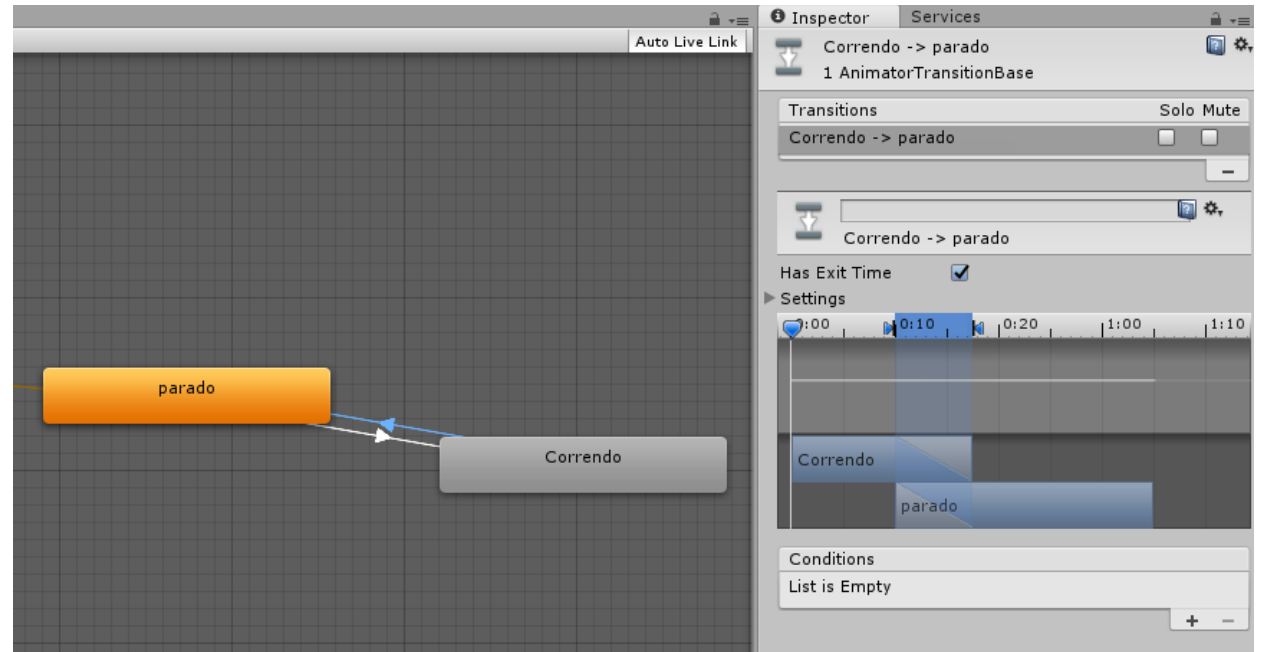
PARAMETERS

- As transições entre os estados ocorreram quando variáveis de controle assumirem determinados valores
- A variável inteira correndo assume o valor zero quando está parada e 1 quando esta correndo.



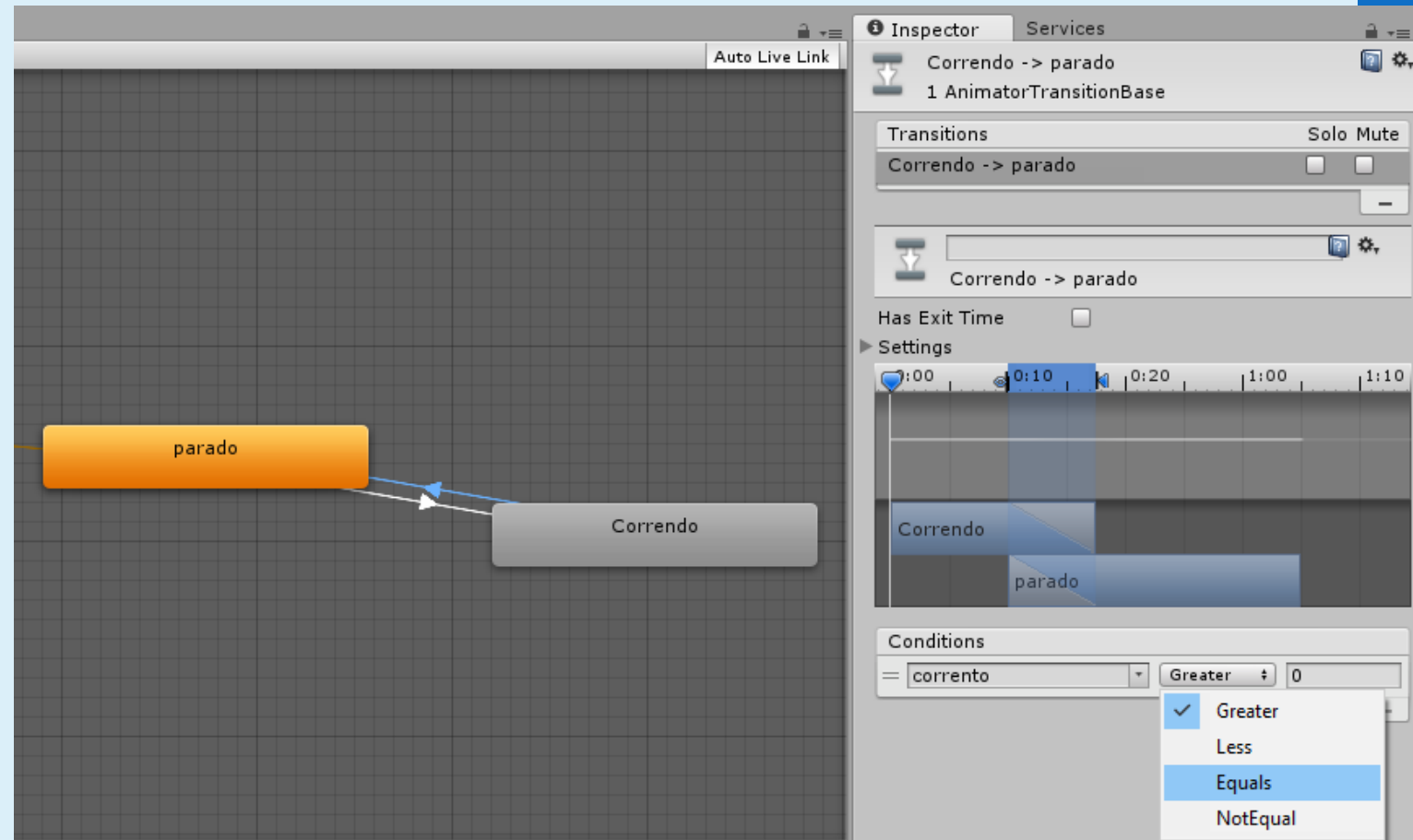
TRANSIÇÕES

CLIQUE NA SETA DE TRANSIÇÃO



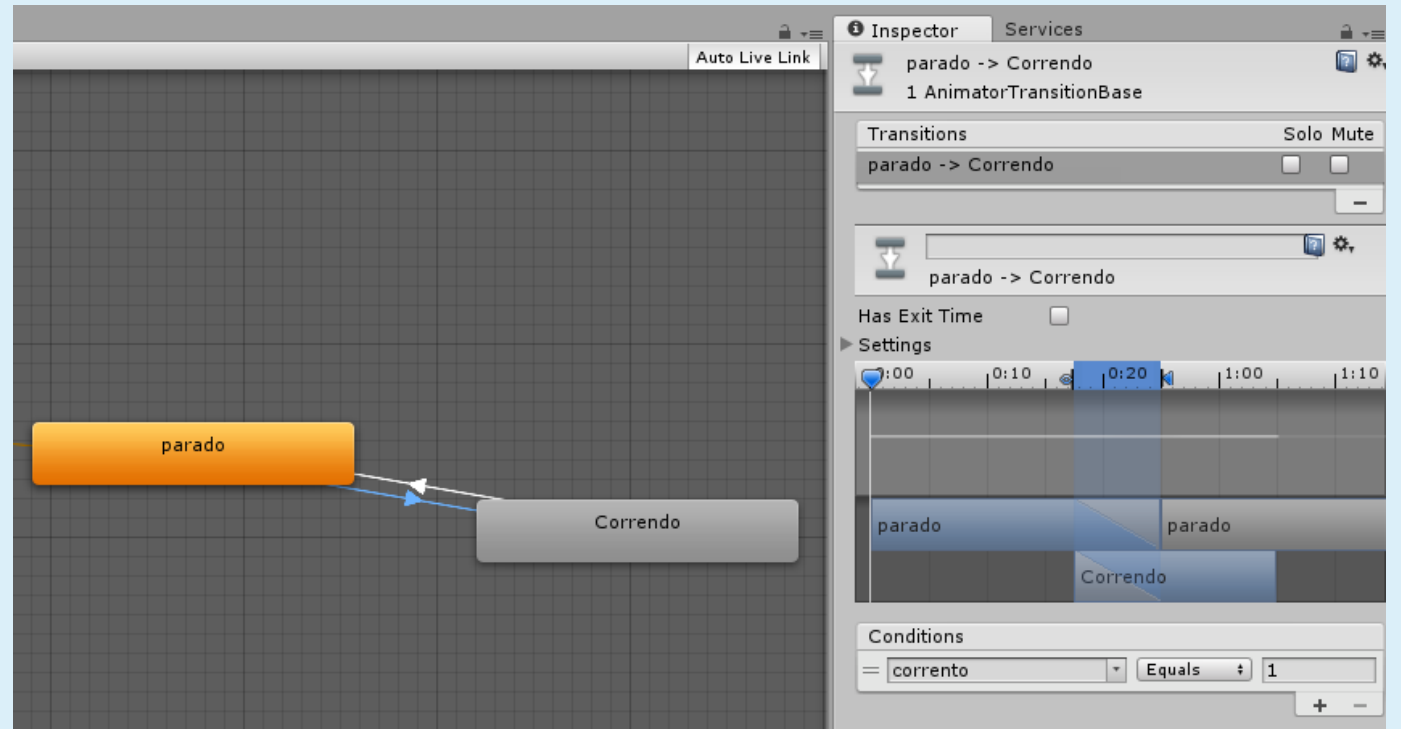
TRANSIÇÕES

- Quando ele está correndo e a variável correndo é igual a zero a animação transita para parado.

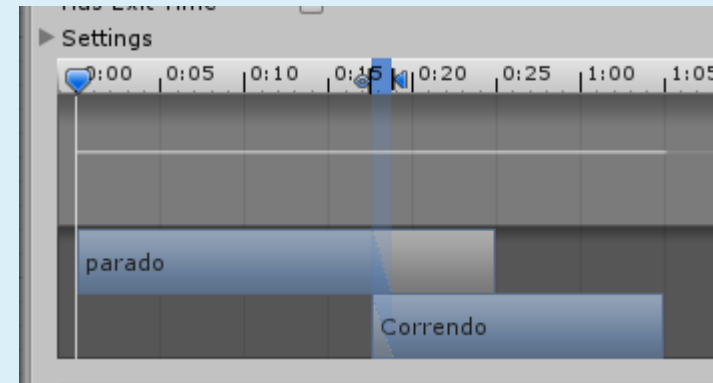
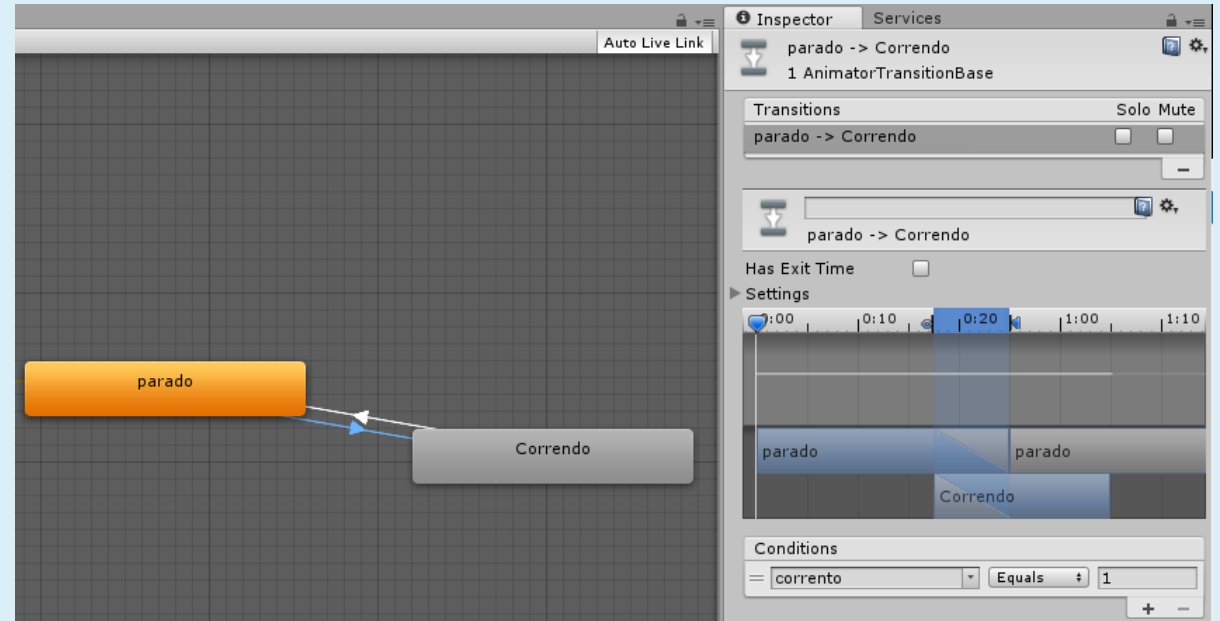


TRANSIÇÕES

- Quando ele está parado e a variável correndo é igual a 1 ele passa para a animação Correndo.



- Diminua o tempo de transição entre as animações para permitir maior fluidez na troca de movimentos.



```
public SpriteRenderer personagemSpriteRenderer;
//Conta quantos pulos foram realizados.
public int contadorPulos=0;

public Animator personagemAnimator;
void Start () {
    this.personagemRigidbody2D = gameObject.GetComponent<Rigidbody2D>();
    this.personagemSpriteRenderer= gameObject.GetComponent<SpriteRenderer>();
    this.personagemAnimator = gameObject.GetComponent<Animator>();
    this.personagemRigidbody2D.freezeRotation = true;
}
```

```
void MovimentoHorizontal(){
    this.direcaoHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
    float x = this.direcaoHorizontal * this.intensidadeMovimentoHorizontal;
    float y = personagemRigidbody2D.velocity.y;
    Vector2 movimento = new Vector2(x, y);
    this.personagemRigidbody2D.velocity = movimento;
    if (this.direcaoHorizontal > 0) {
        this.personagemSpriteRenderer.flipX=false;
    }
    if (this.direcaoHorizontal < 0){
        this.personagemSpriteRenderer.flipX = true;
    }
    if (this.direcaoHorizontal != 0){
        this.personagemAnimator.SetInteger("corrento", 1);
    }
    if (this.direcaoHorizontal==0){
        this.personagemAnimator.SetInteger("corrento", 0);
    }
}
```