

GB 1 - Animação Computadorizada

Bruna Marchis de Paula

Modelos:



Modelos:



[\[Link\]](#)

Modelos:



[\[Link\]](#)



[\[Link\]](#)

Modelos:



[\[Link\]](#)

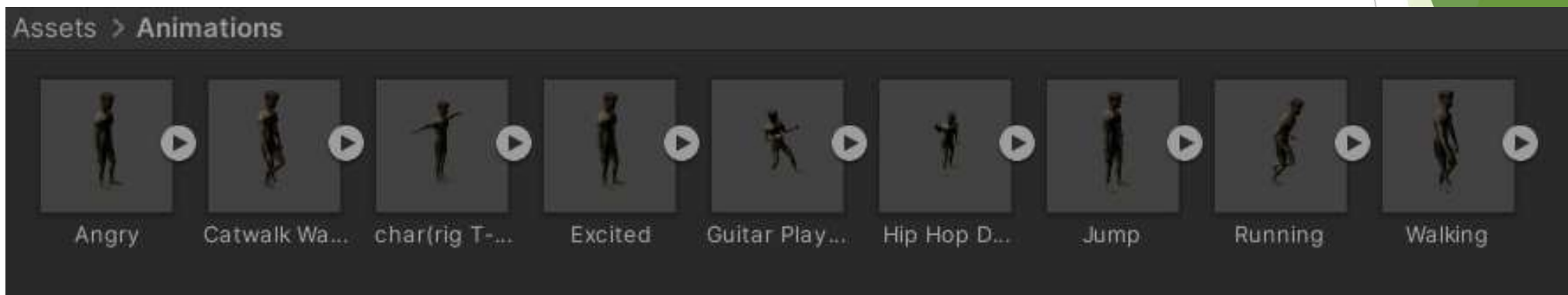


[\[Link\]](#)

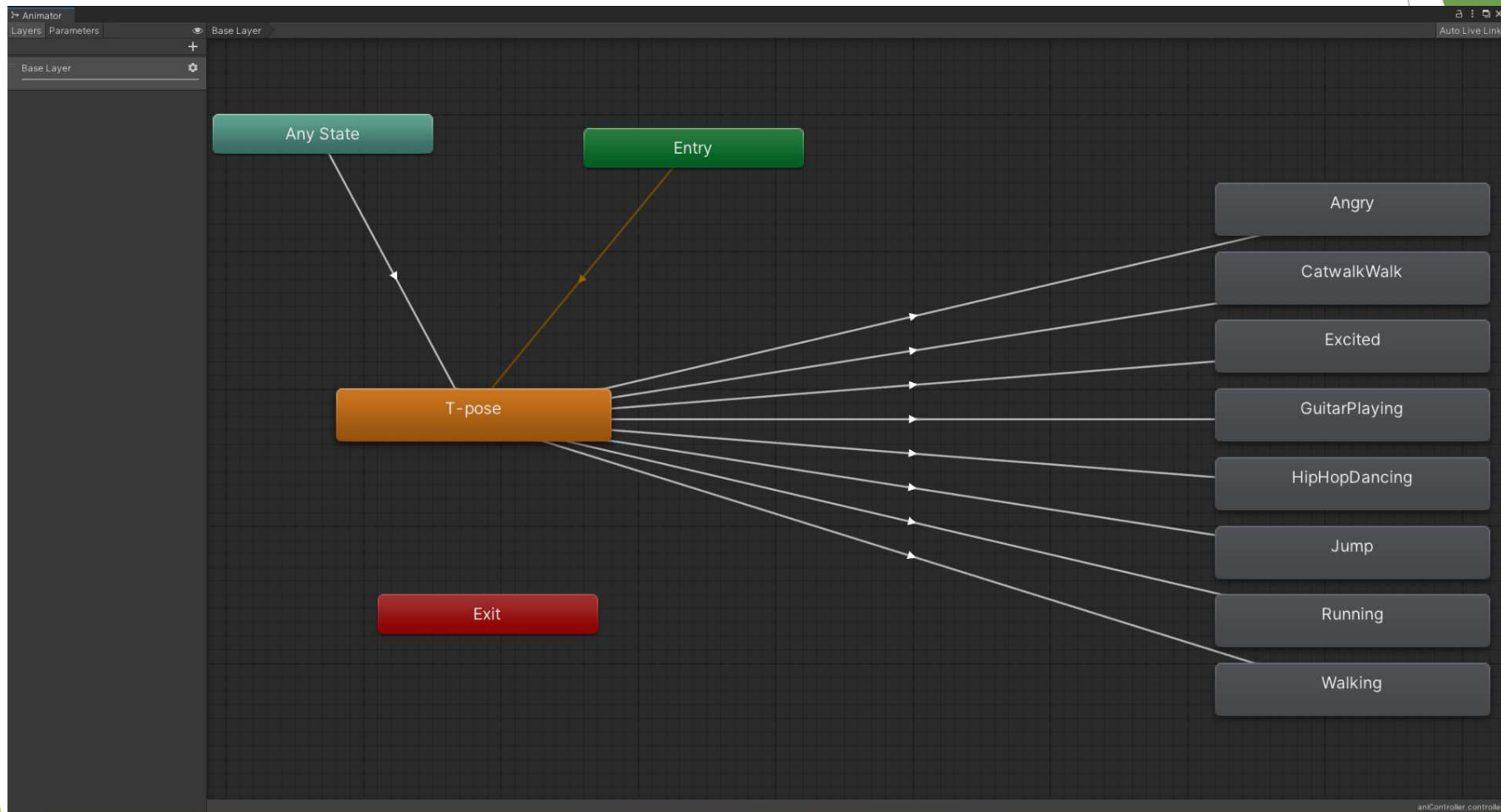


[\[Link\]](#)

Animações:



Animation Controller:



Animation Controller:

- ▶ O controlador da animação varia entre os estados da animação observando apenas uma variável INT, que funciona como flag para mostrar qual estado está o modelo.
- ▶ Para variar de um para outro, antes o modelo vai para a pose em T, que tem a flag 0.
- ▶ O script observa o input do teclado durante o Update, e muda dependendo do numero apertado. (Se o modelo estiver no meio de uma animação, qualquer tecla reseta ele para a pose em T)