

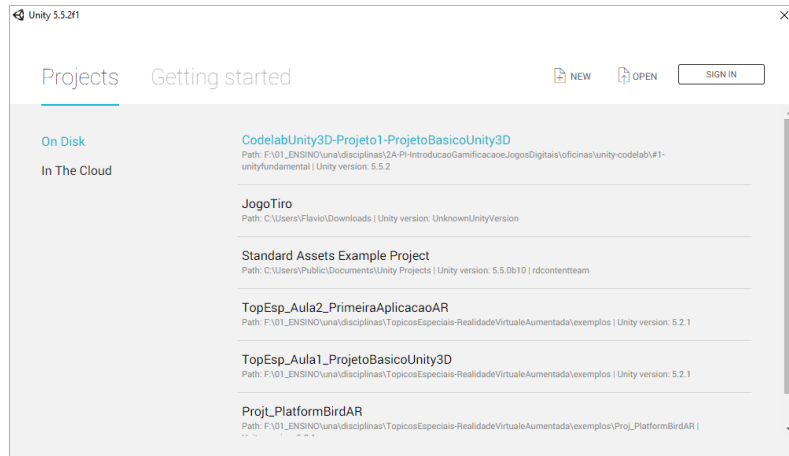


Unity Codelab

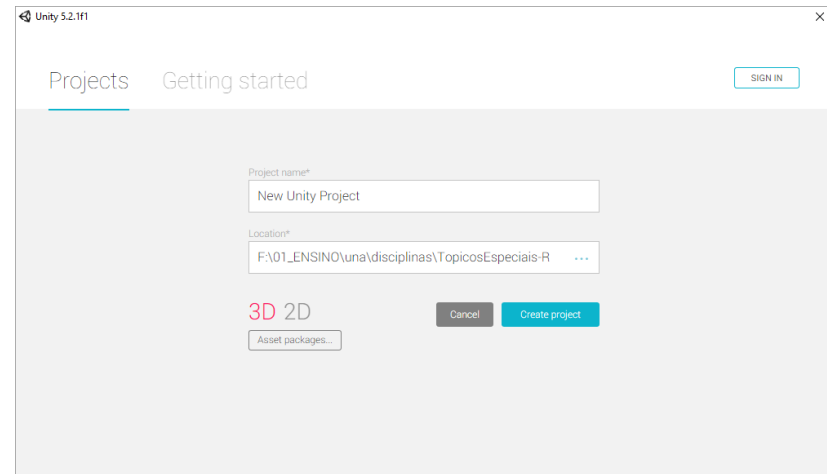
Prática 2: Criando uma animação

Criando um Novo Projeto

Unity > New



Projects > Projeto 3D > Create Project



Criando nossa primeira animação

Animação = comportamento dinâmico de tudo que se movimenta na tela

1. Inserindo um modelo 3D
2. Inserindo e aplicando nossa primeira textura
3. Fazendo nossa primeira animação
4. Criando um script de movimentação



Dica 1:

Crie as pastas do projeto logo ao
começá-lo para mantê-lo
organizado

Preparando o projeto

1. Crie uma pasta **models** no projeto
2. Crie uma pasta **textures** no projeto
3. Crie uma pasta **scripts** no projeto
4. Crie uma pasta **animations** no projeto
5. Crie uma pasta **scenes** no projeto

Inserindo um objeto no projeto

O Unity permite que você insira modelos prontos (assets) nos seus projetos para aproveitá-los

- Selecione o arquivo *atat.obj* para a pasta *models*
- Crie um plano no seu projeto
 - › GameObject > 3D Object > Plane
- Arraste o objeto *atat* para a cena
- Salve a cena

Posicionando o Walker

- Selecione o Walker
 - › Hierarchy > Walker
- Rotacione o modelo no Inspector
 - › Inspector > Transform > Rotation > (X: 0, Y: 90, Z:0)

Aplicando uma textura

Imagens que representam as texturas podem ser aplicadas aos objetos

- Importe o arquivo silverTexture.jpeg para a pasta textures
- Aplique, arrastando essa textura para cada uma das partes do Walker para termos uma nova



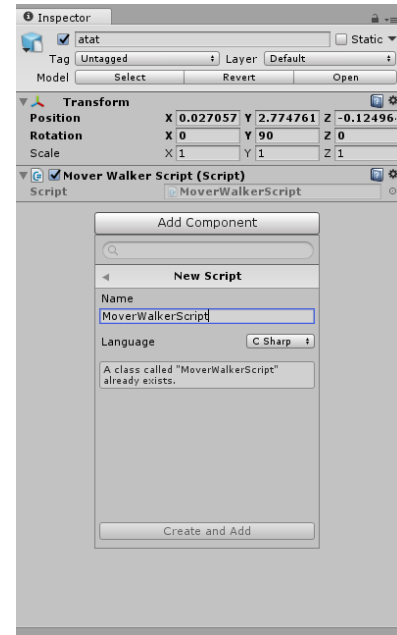
Pratica 2:

Demonstração Visão do Objeto

Movimentando o Objeto

Criar um script para movimentar o Walker

- Selecione o Walker na Hierarchy
- Adicione um novo Script
 - › Inspector > Add Component > New Script > Nome: MoverWalkerScript.cs
- Abra o script no MonoDevelop



Movimentando o Objeto

Abra o MoverWalkerScript.cs e, dentro do Update(), coloque:

- Movimenta o objeto na direção “à frente” vagarosamente

```
transform.Translate (Vector3.forward * .01f * Time.deltaTime);
```

- Gira o objeto em torno do eixo vertical (up)

```
transform.Translate (Vector3.up * 3f * Time.deltaTime);
```

Movimentando o Objeto

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class MoverWalkerScript : MonoBehaviour {
6
7     // Use this for initialization
8     void Start () {
9
10    }
11
12    // Update is called once per frame
13    void Update () {
14        transform.Translate (Vector3.forward * .1f * Time.deltaTime);
15        transform.Rotate(Vector3.up * 3f * Time.deltaTime);
16    }
17 }
```

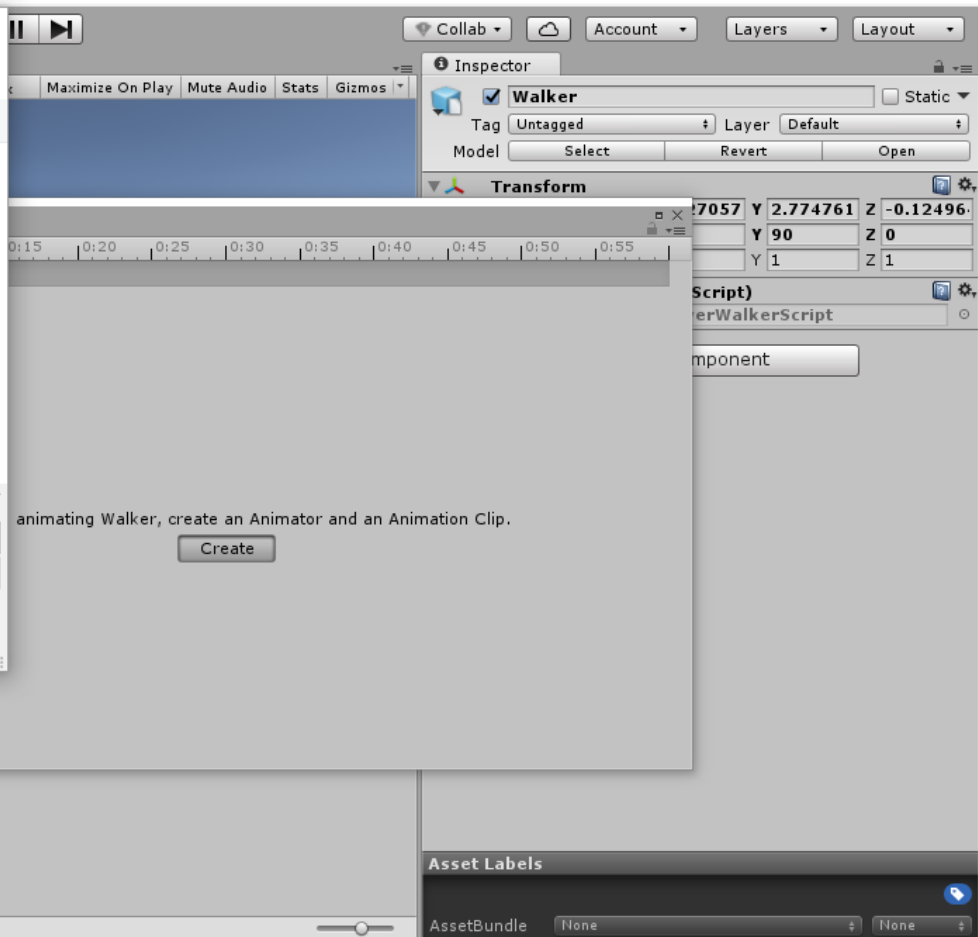
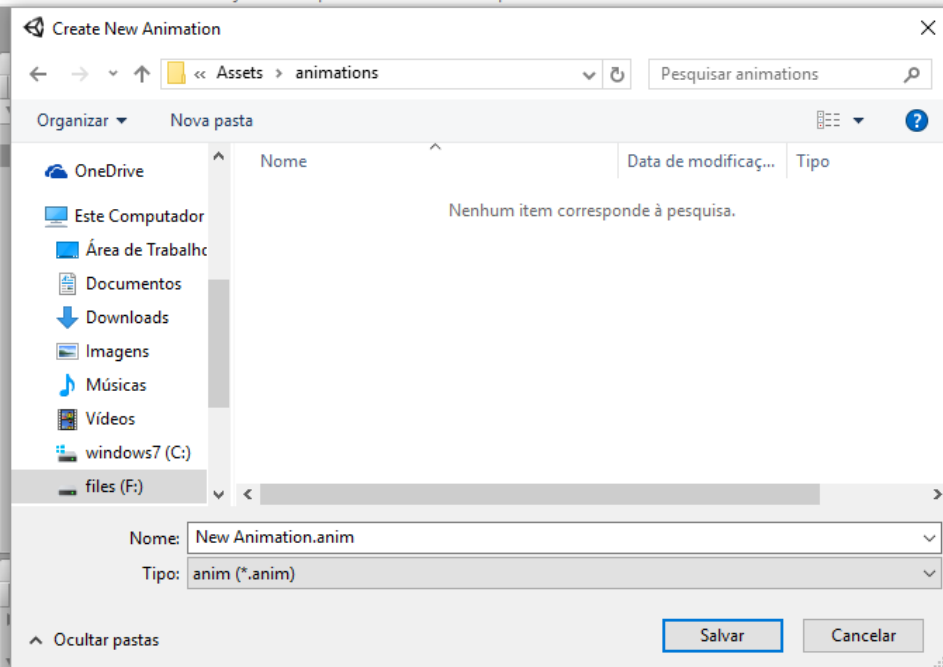


Pratica 2:

Demonstração Movimentação

Criando uma Animação

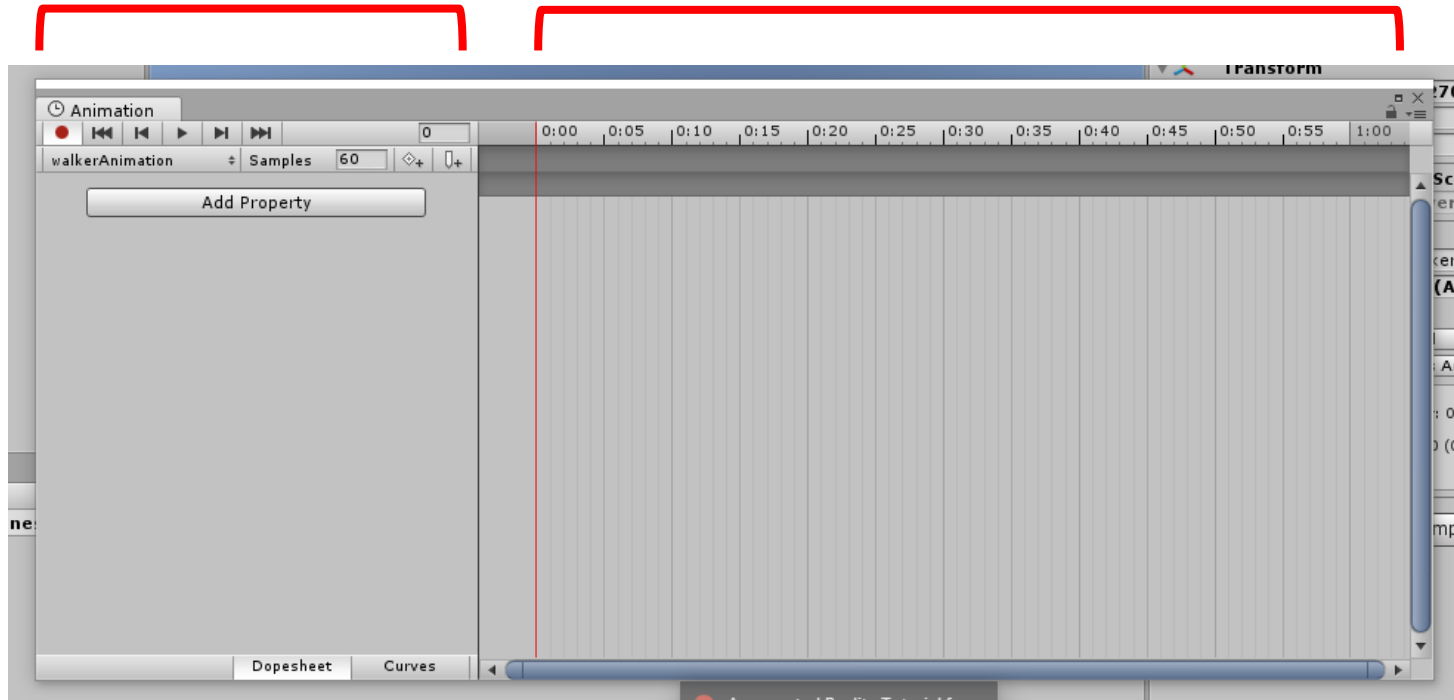
1. Selecione o Walker na Hierarchy
2. Abrir o painel de animação
 - Window > Animation
3. Crie uma nova animação
 - Create
 - Selecione a pasta e defina um nome para ela



Criando uma Animação

elementos animados

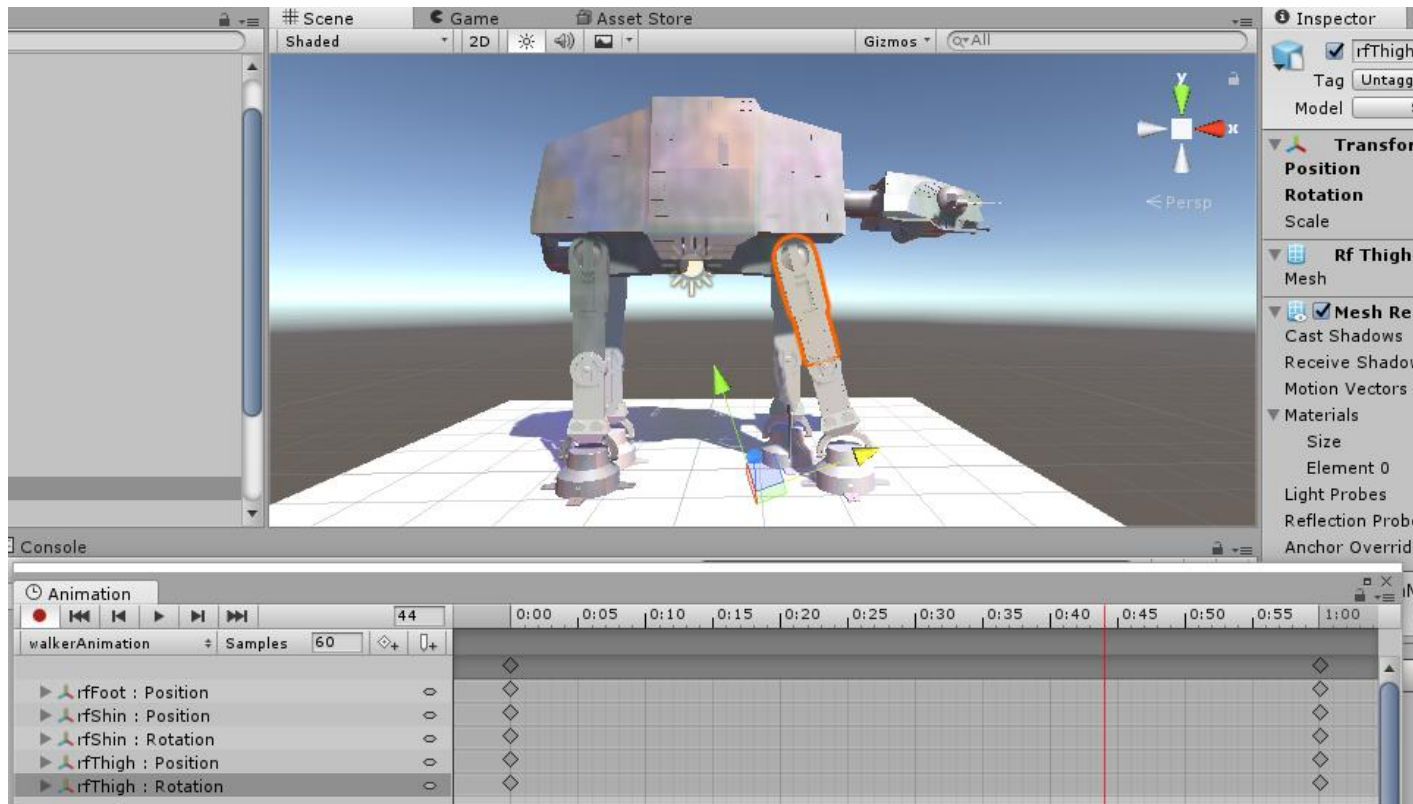
tempo da animação



Criando uma Animação

- » Selecione no timeline o momento 1 segundo
 - Criar um keyframe é criar um momento da animação em que um objeto sai do ponto inicial ao final
- » Selecione cada uma das partes da parte do pé direito e movimente para a posição final
 - rfFoot
 - rfShin
 - rfThigh

Criando uma Animação



Adicionando a Animação ao Walker

1. Selecione o Walker no Hierarchy
2. Adicione um componente Animation ao Walker
 - Inspector > Add Component > Miscellaneous > Animation
3. Selecione a animação na árvore do projeto
 - Project > animations > walkerAnimation
4. Arraste a animação para a propriedade Animation do Walker
 - Animation > Animation > walkerAnimation



Pratica 2:

Demonstração Animação

Melhorando a Animação do Walker

1. Selecione o frame 2 segundos
2. Faça com que cada parte da animação volte a posição inicial
 - Selecione cada uma das partes na Hierarchy
 - Volte com todos os valores de posição e rotação novamente para 0
 - › Position (X:0, Y:0, Z:0)
 - › Rotation (X:0, Y:0, Z:0)
3. Teste novamente e faça para os outros pés



Pratica 2: Demonstração Final