



Graphik und Animation

Inhalt

- **Graphik**
- **Animation**
 - Traditionell
 - Puppet / Spine / Rig Animation

Graphik

- Keine „direkte“ Unterstützung von Unity
- Externe Programme wie:
 - GIMP
 - Fire Alpaca
 - Photoshop
 - usw.

Graphik in Unity

- Textures und Sprites
- Texturen:
 - Eher für 3D Modelle
 - Nur in Verbindung mit Materialien
- Sprites:
 - Entität für 2D Spiele
 - Im Prinzip Bilder

Traditionelle Animation

- Film besteht aus 24 Einzelbildern
- Frames werden von Hand gezeichnet
- Abspielen der Frames erzeugt Animation
- Für Unity: Frames werden in Spritesheet abgelegt

Animation in Unity

- Animator = State Machine
- Animationen = Animations Clips
- Clips = zeitabhängige Transformationen einer Entität
- State enthält Animation
- Übergänge in andere States abhängig von:
 - Exit Time
 - Variablen oder Triggern

Rig Animation

- to rig (engl.) = zurechtbasteln
- Sprite wird in Einzelteile „zerstückelt“
- In Unity:
 - zu einer Einheit zusammengesetzt
 - Körperteile werden entsprechend Transformiert
 - Animation entsteht

Ende

- Noch Fragen?