

Animação

Animação 2D e implementação na Unity

Slides por: Gabriel Simmel Nascimento (gabriel.simmel.nascimento@usp.br)

Assistentes: Gustavo Ferreira Ceccon (gustavo.ceccon@usp.br)

Objetivos

- Transição suave com Interpolação
- Mostrar a interface de animação da unity
 - Animator/Máquina de Estados
 - Animation

Índice

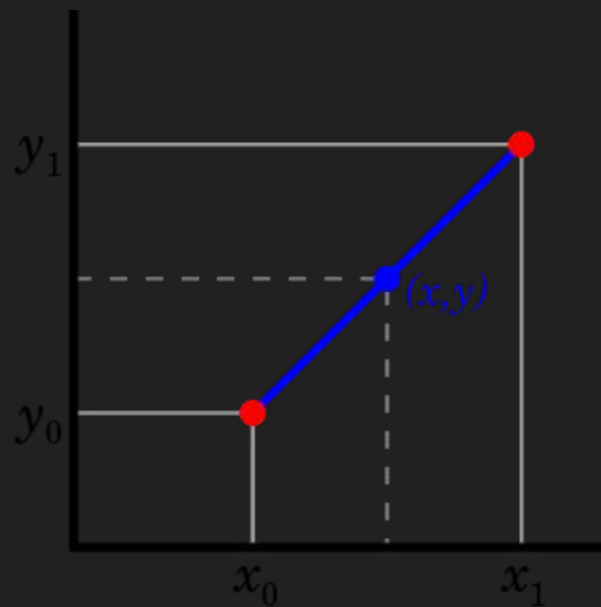
1. Interpolação
2. Animação na Unity

1. Interpolação

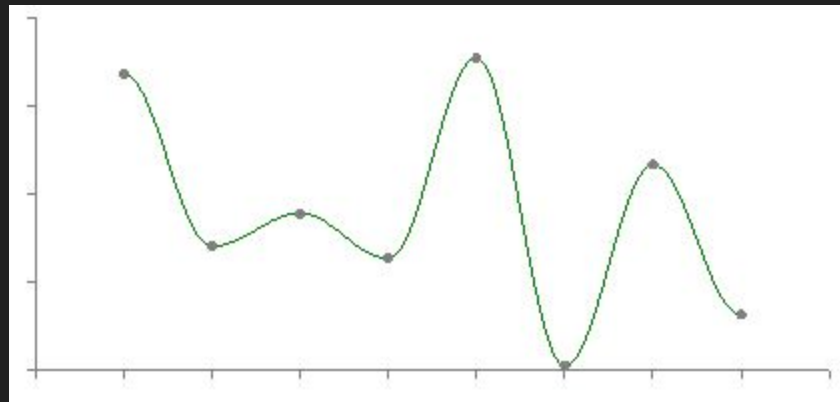
1. Interpolação

- Transições suaves
- Duas variáveis
- Variáveis de controle

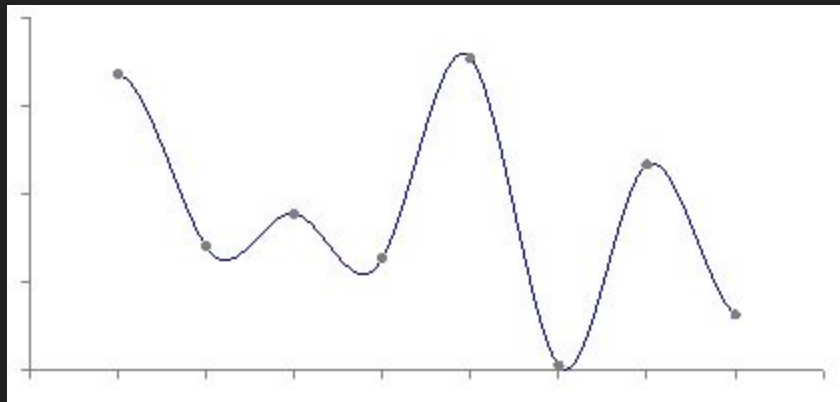
1. Interpolação



1. Interpolação



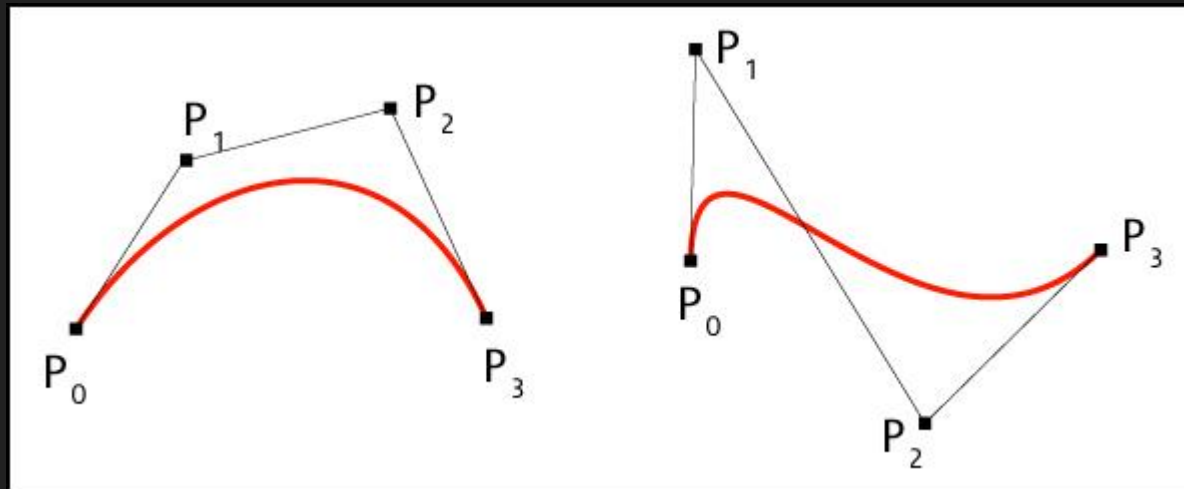
1. Interpolação



1. Interpolação

- Sem pontos de controle
- Passa por todos os pontos
- *Easing function*
 - ◆ <http://gizma.com/easing/>

1. Interpolação



1. Interpolação

- Curva de Bézier
- Pontos de controle
- Algoritmo de De Casteljau
 - ◆ Grau de n pontos é $n - 1$
- Muito usado em animações

2. Animação

Dúvidas?

Referências

Referências

- [1]<http://paulbourke.net/miscellaneous/interpolation/>
- [2]<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/animate/parametric-curves/>
- [3]
- [4]
- [5]
- [6]
- [7]
- [8]
- [9]
- [10]
- [11]
- [12]
- [13]
- [14]
- [15]
- [16]
- [17]
- [18]