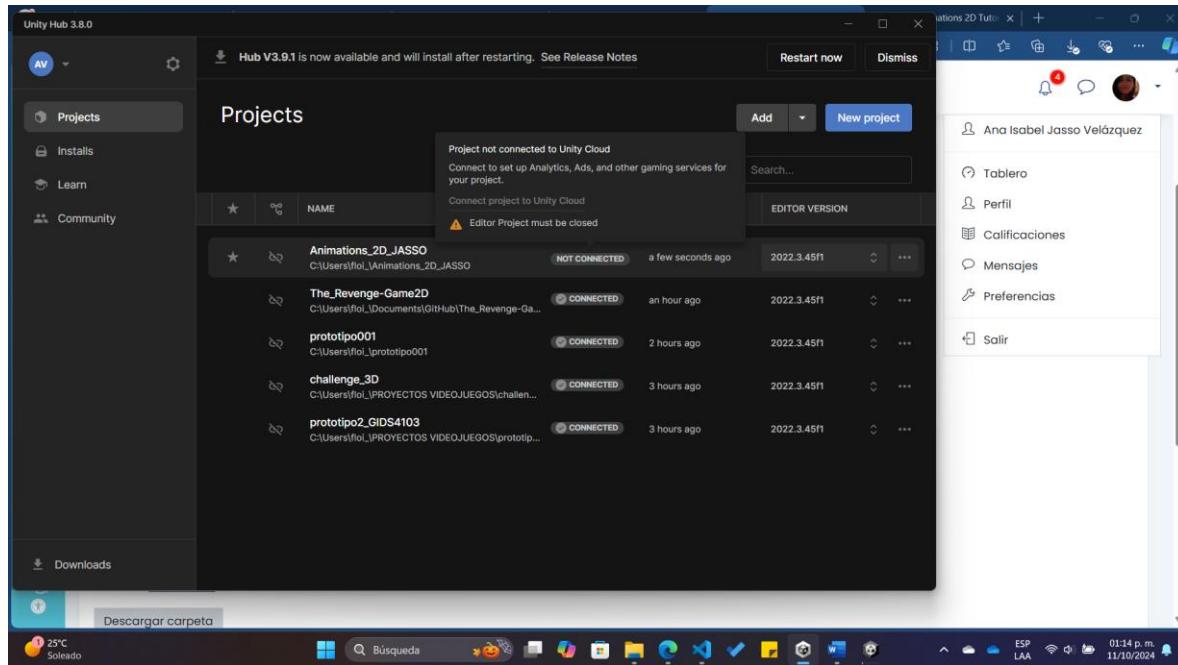
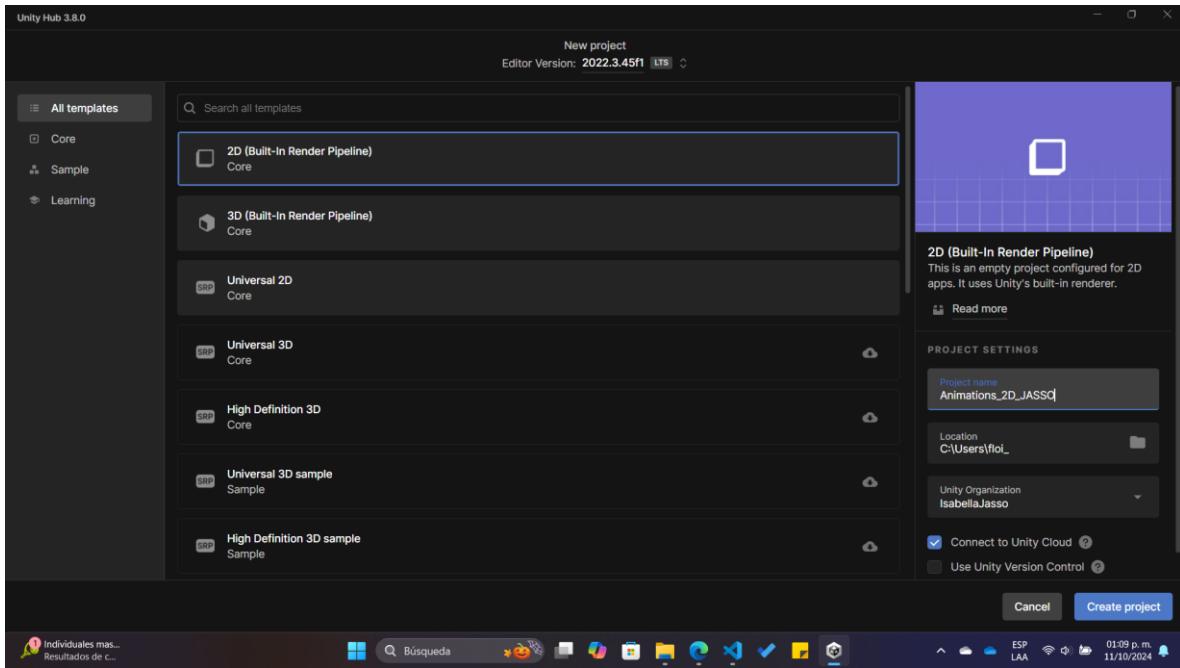


ANIMATIONS 2D

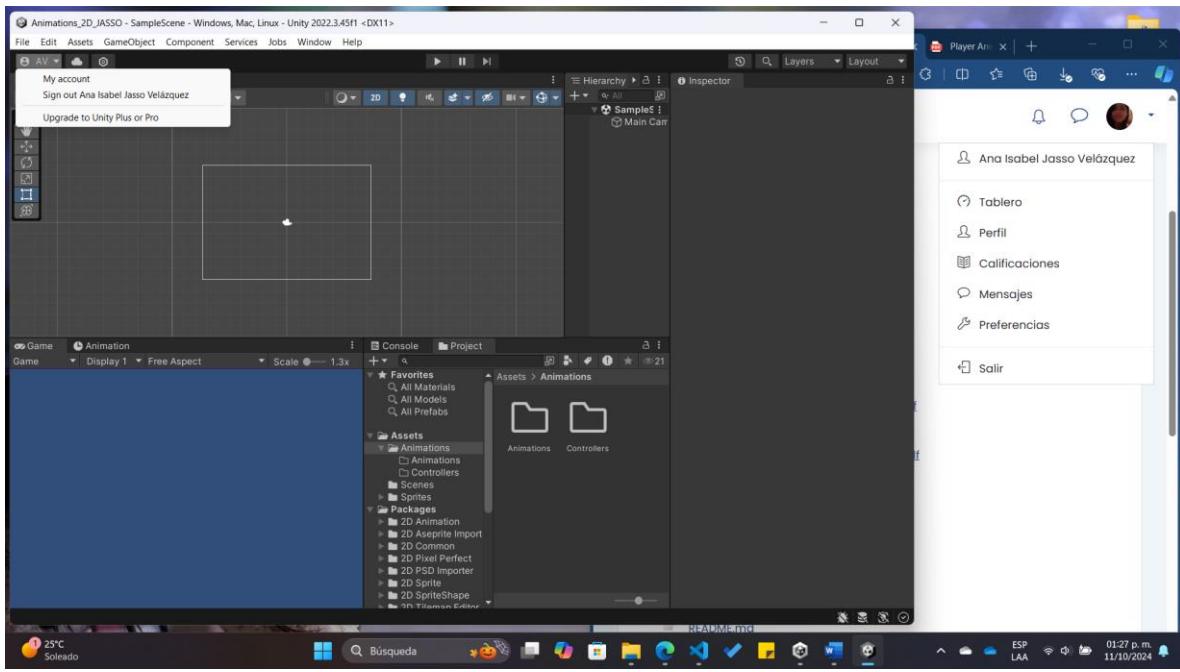
Crear un nuevo proyecto a través de Unity Hub. Seleccionar el número de versión más actual de acuerdo a las versiones instaladas en tu Unity Hub.



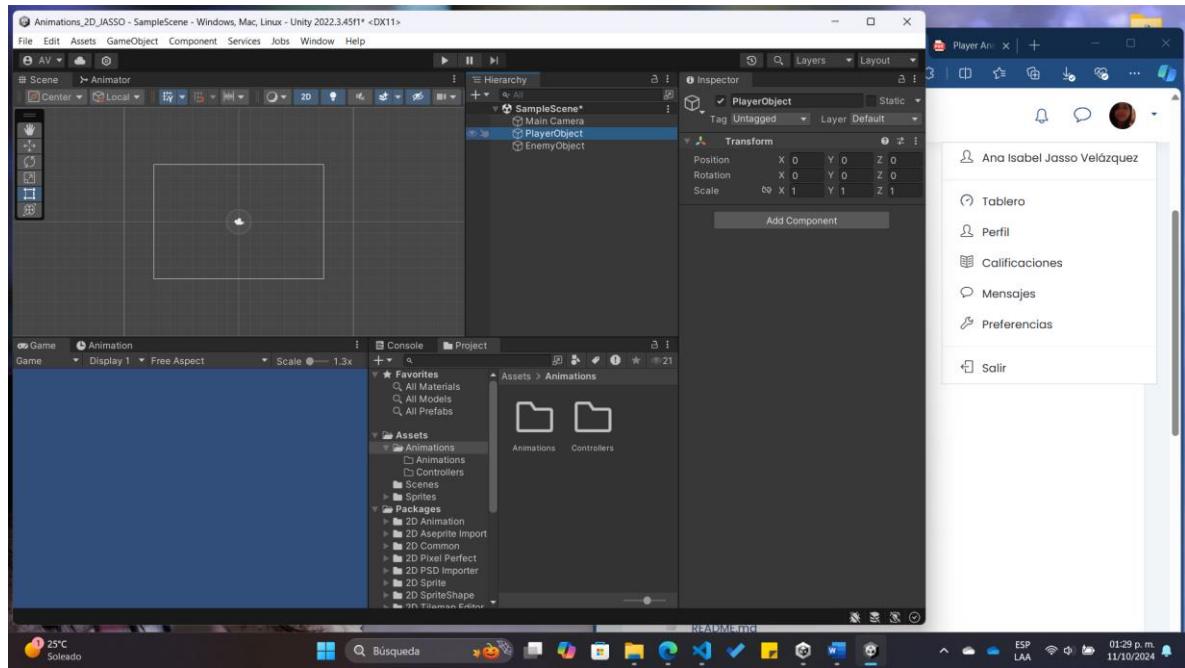
Una vez que aparezca el siguiente cuadro de diálogo, seleccionar la opción 2D RPG, escribir un nombre RPG para el proyecto y la ruta para almacenarlo. Una vez hecho lo anterior, presionar el botón CREATE y esperar a qué Unity cargue e inicialice el proyecto



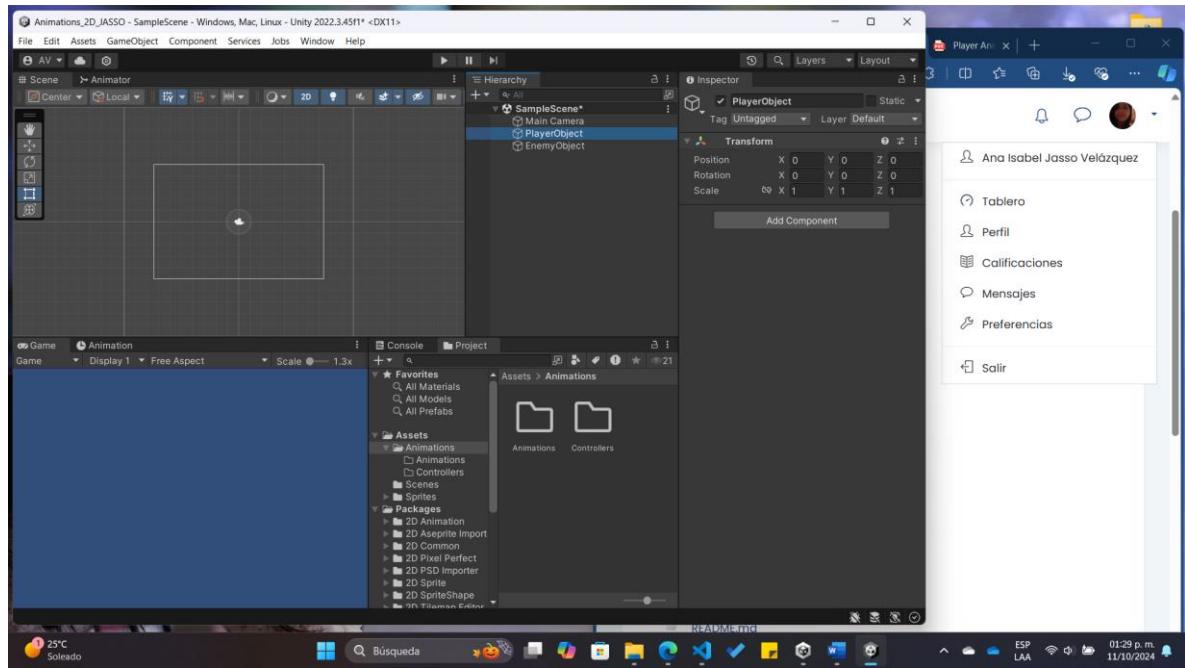
Crear la estructura de directorios



Abrir el IDE de Unity, crear dos objetos vacíos mediante la vista Hierarchy opción crear qué se encuentra en la esquina superior izquierda. Renombra los objetos como PlayerObject y EnemyObject

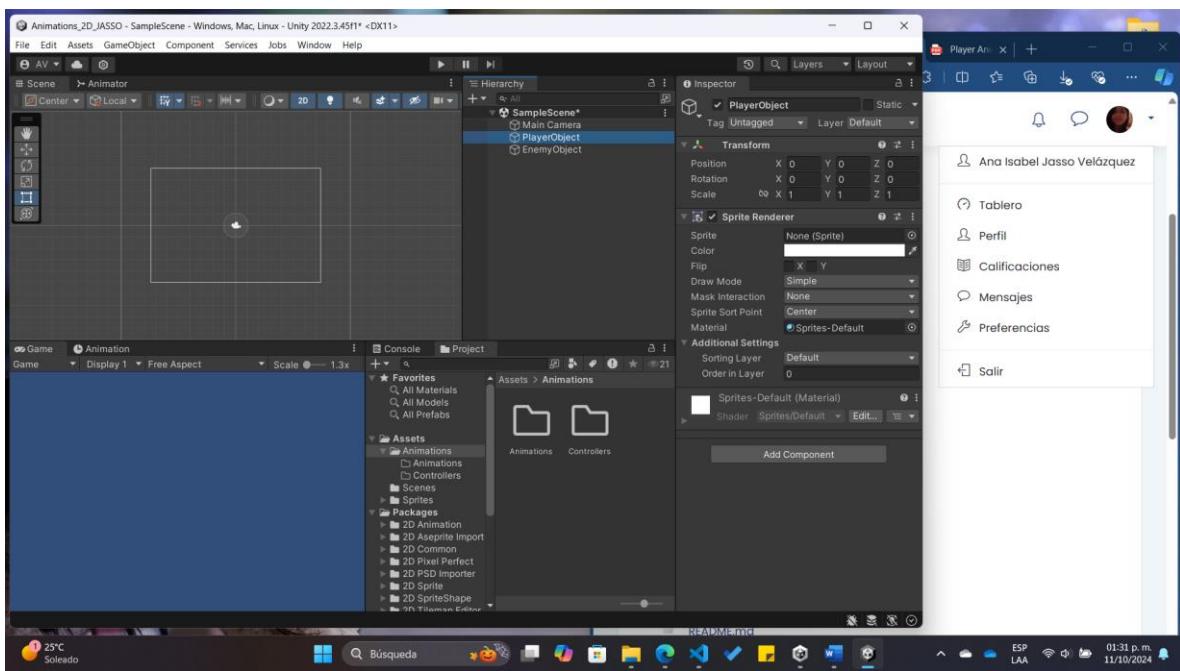
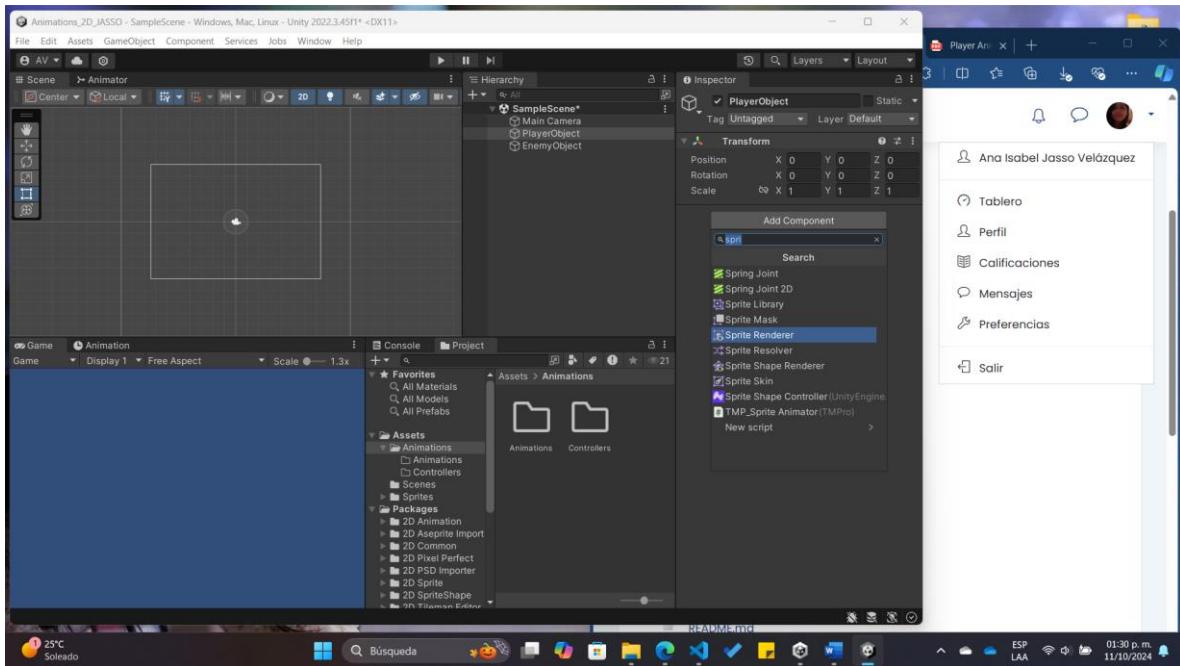


Selecciona el objeto PlayerObject dentro de la vista Hierarchy y observa los valores dentro de la vista inspector los cuales han cambiado.

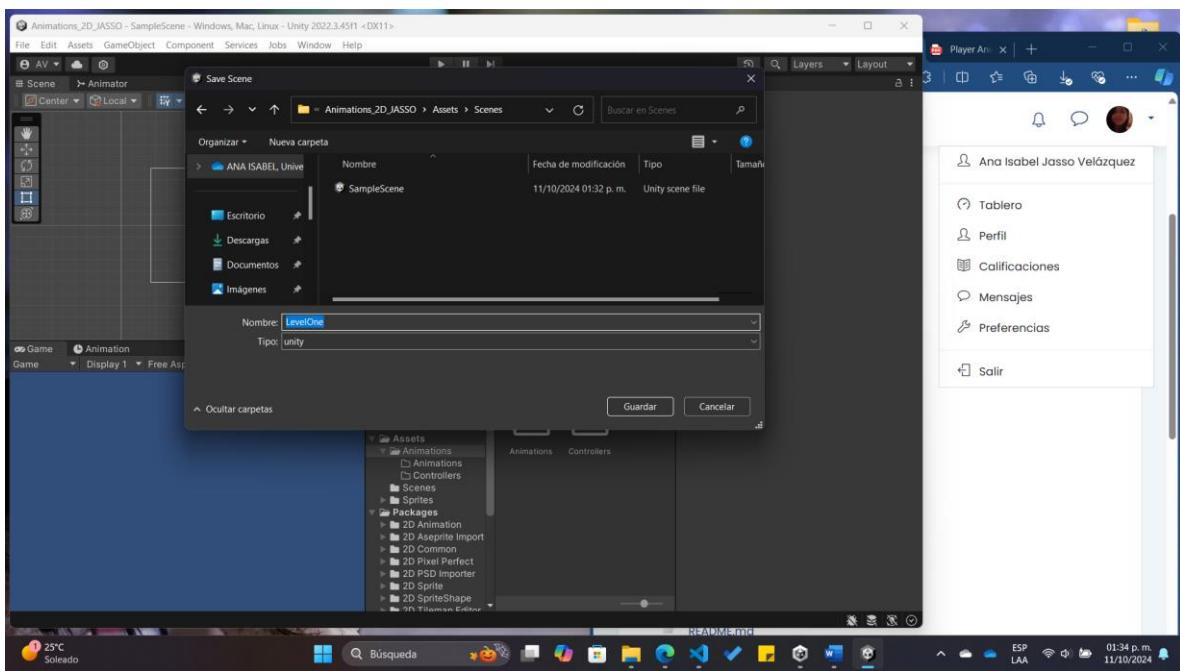
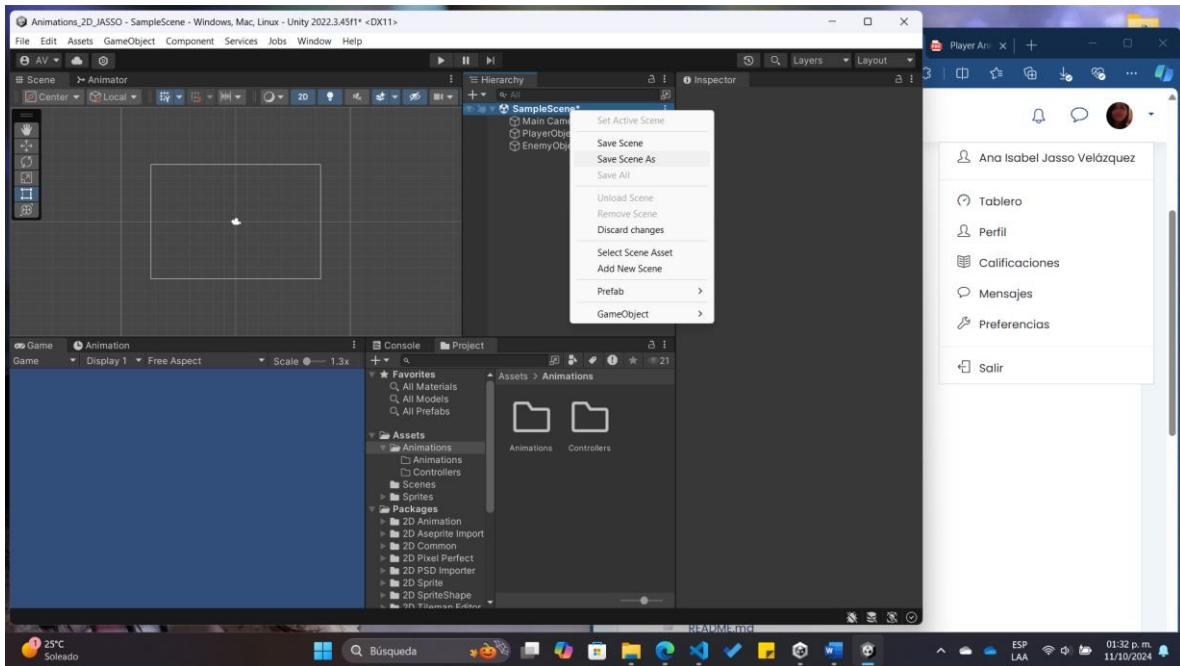


Sprites: Un sprite en el contexto del desarrollo de videojuegos es solo una imagen 2D.

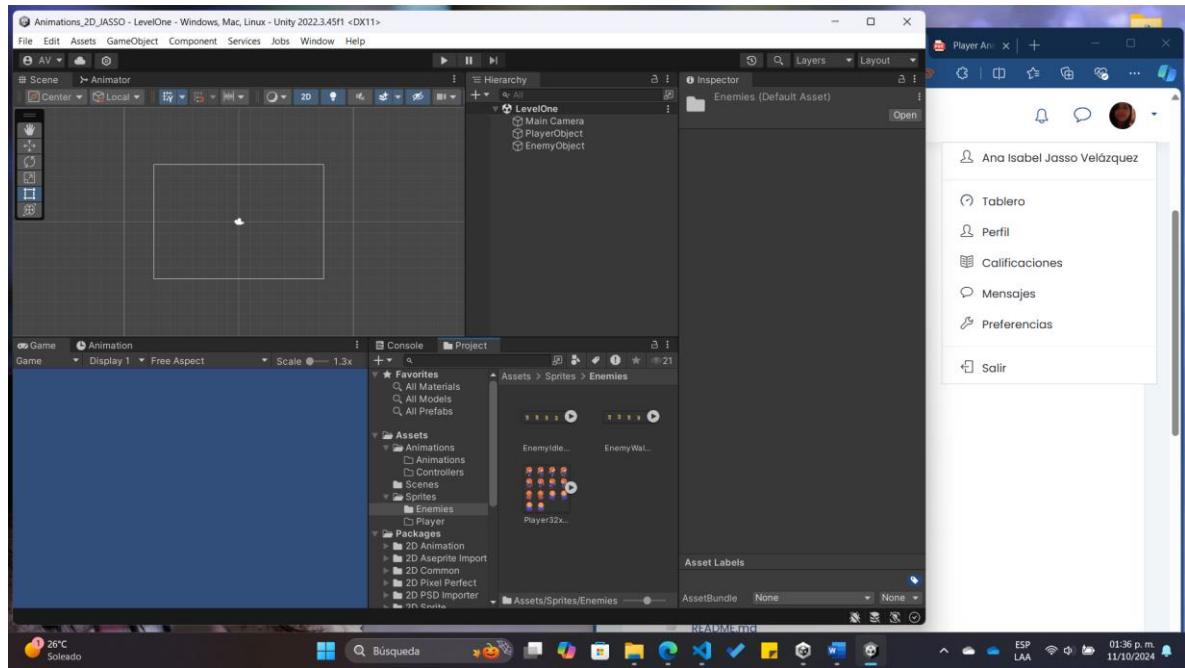
**Para el objeto PlayerObject selecciona la opción Add Component | Sprite Renderer.
Utiliza el mismo proceso para el objeto EnemyObject.**



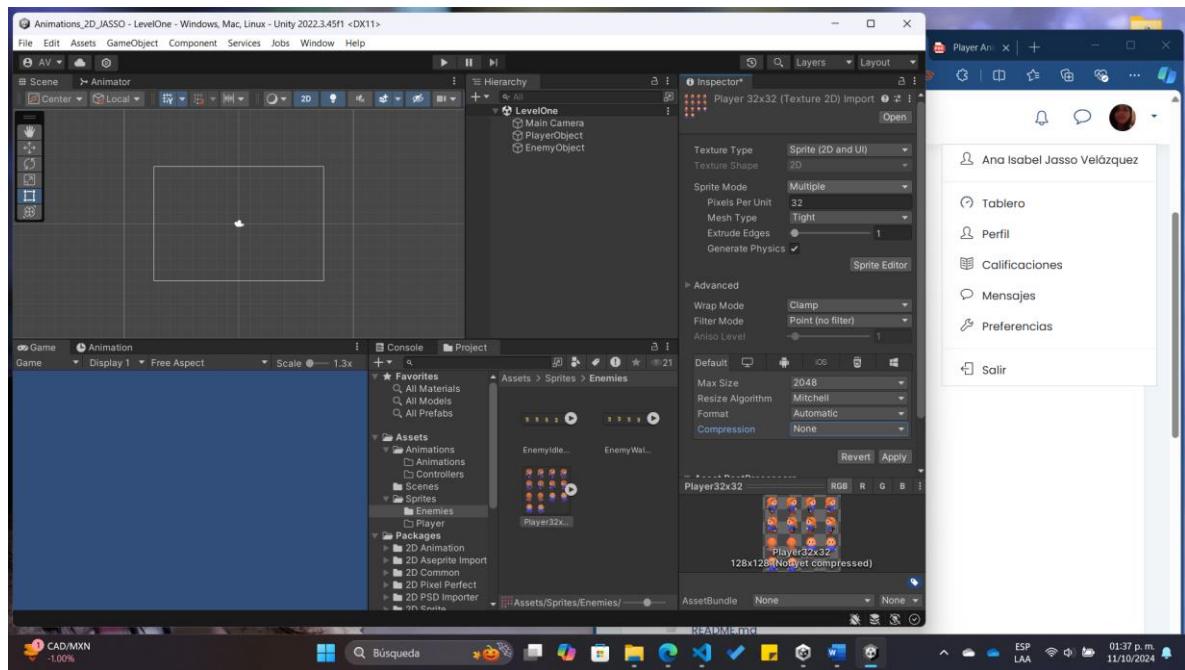
Guarda la escena como LevelOne, primeramente crea un folder llamado Scenes y dentro de ella guarda.



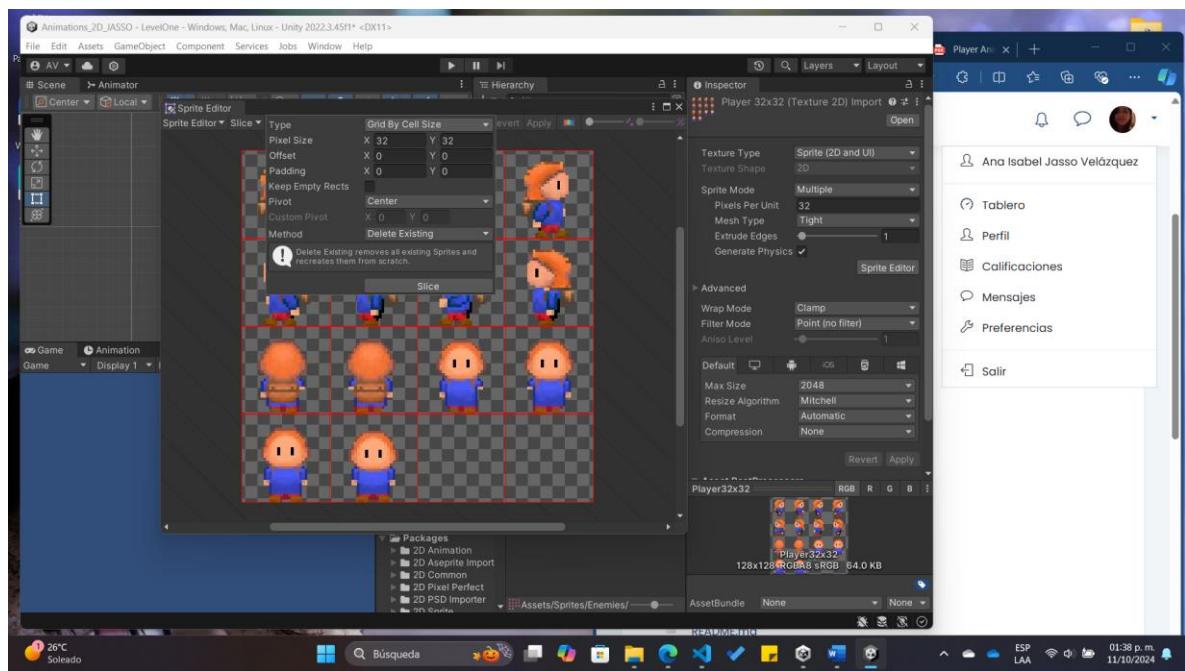
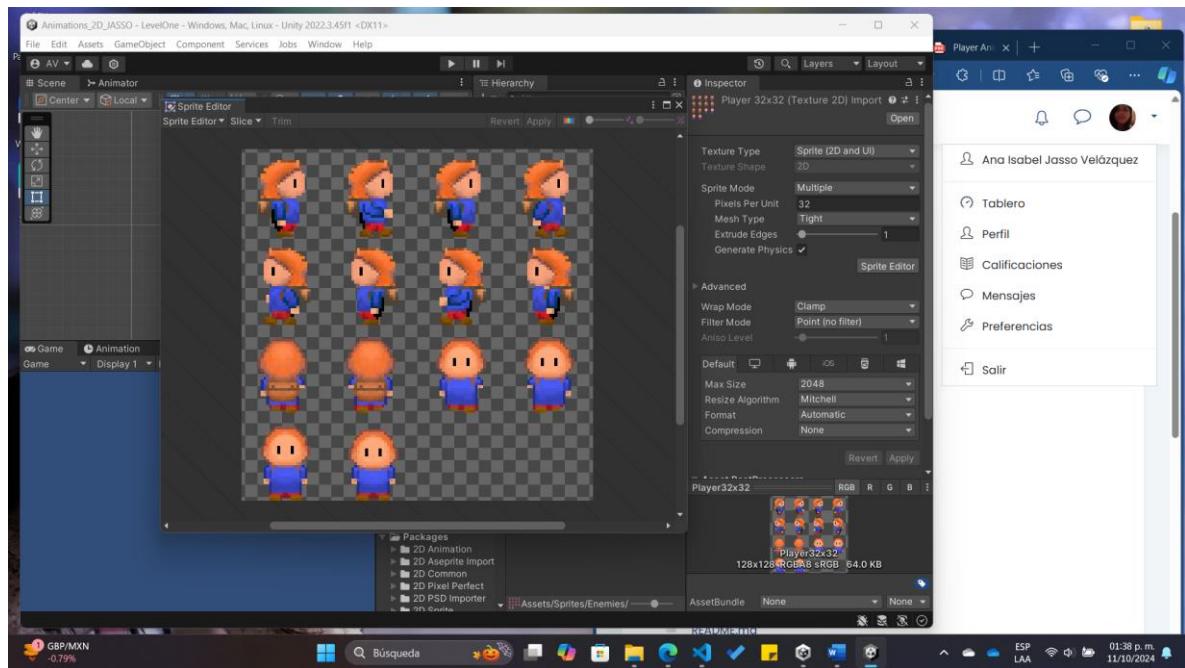
Descargar el archivo de imágenes qué viene junto al tutorial, selecciona el archivo Player.png, EnemyIdle_1.png, EnemyWalk_1.png y arrastrarlos al folder correspondiente dentro de la carpeta sprites



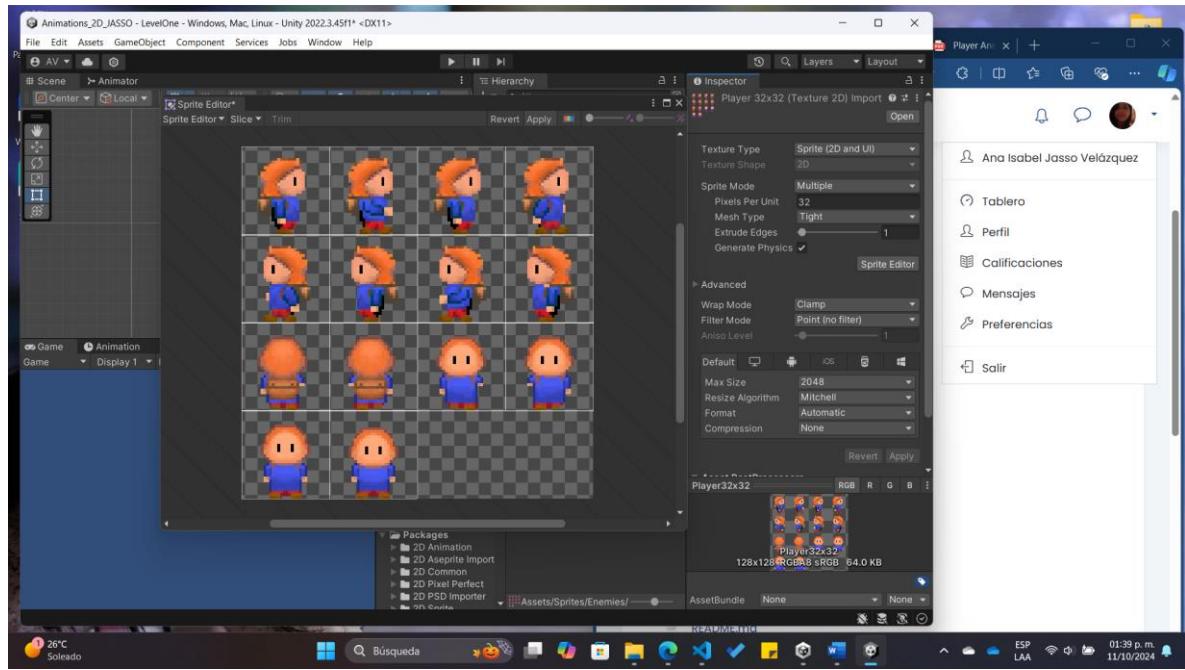
Cambiar las propiedades del objeto Player.png dentro de la vista Inspector tal como lo muestra la siguiente imagen, verificalo y después da clic en Apply.



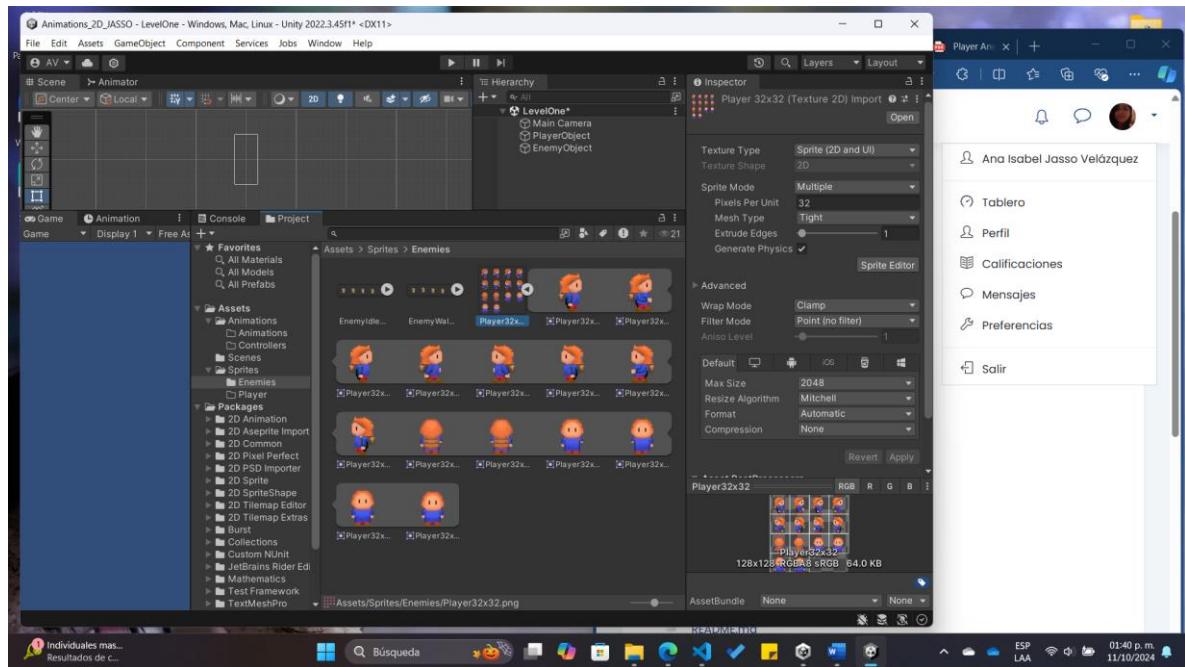
Ubica la opción Window|2D|Sprite Editor de la vista Inspector para dividir la hoja de sprites en individuales. Presiona el botón Slice de la esquina superior izquierda y cambia las propiedades como muestra la siguiente imagen, una vez que termines de modificar las propiedades presiona el botón de la parte inferior derecha del cuadro de diálogo.



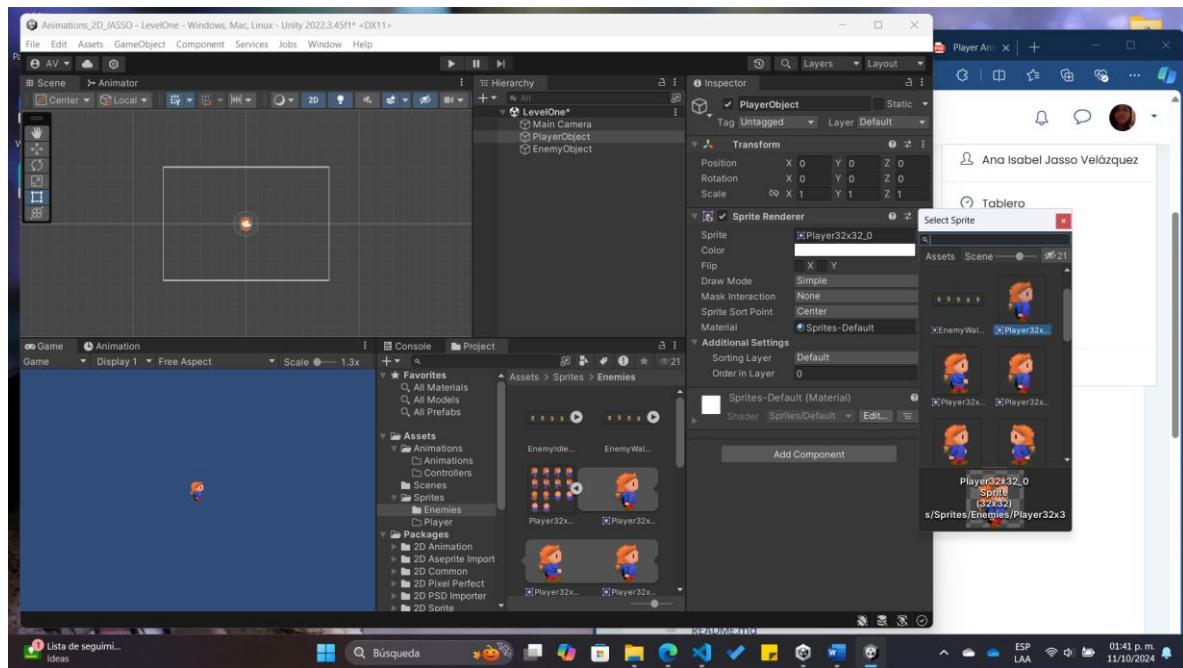
Ahora presione el botón "Apply" para aplicar el corte a la hoja de sprites. Cerrar el Editor de Sprite.



Haga clic en el pequeño triángulo junto a la hoja de sprites del jugador y eche un vistazo a todos los sprites individuales extraídos de la hoja de sprites.



Pongamos estos sprites a trabajar. Seleccione el PlayerObject. En la vista Inspector, a la derecha de la propiedad Sprite verá un pequeño círculo, selecciona un sprite para cuando estamos en la vista Game

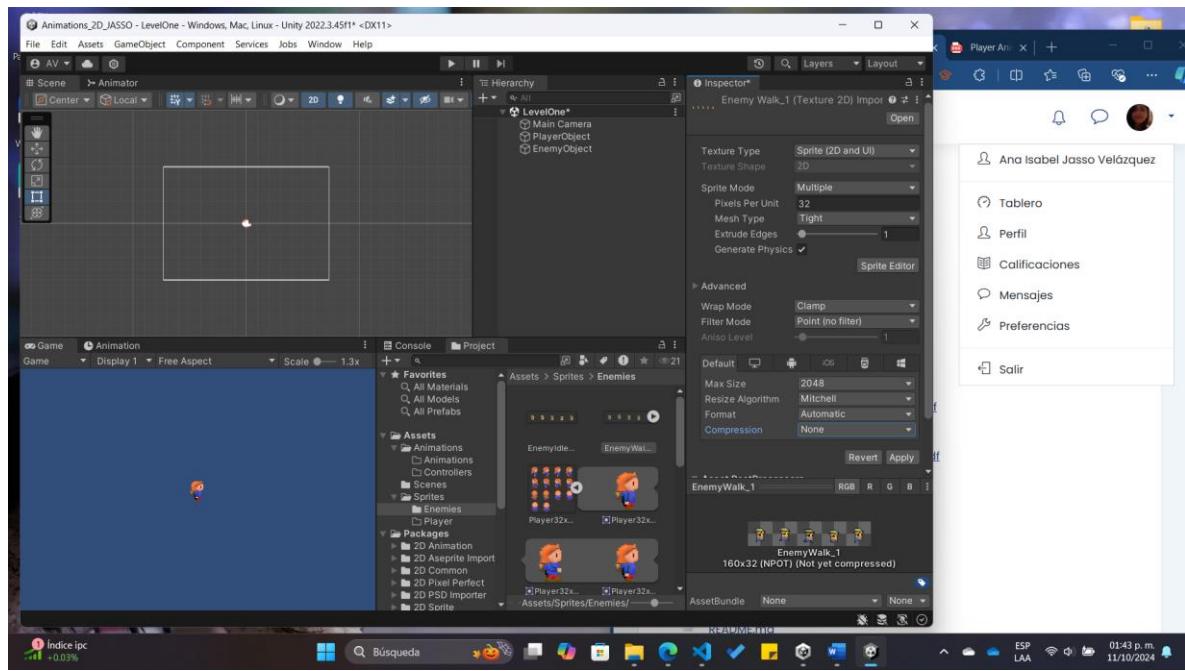
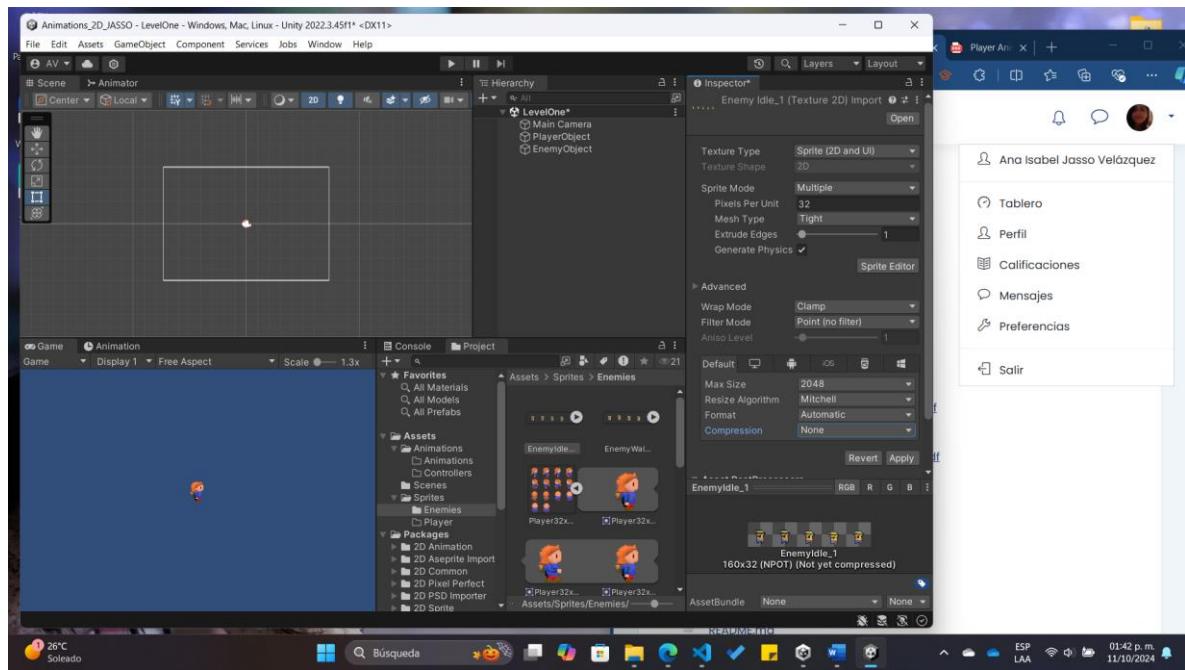


- Ahora haz lo mismo con el EnemyIdle_1 y EnemyWalk_1

Texture Type	Sprite (2D and UI)
Sprite Mode	Multiple
Pixels Per Unit (PPU)	32
Filter Mode	Point (no filter)
Compression:	None

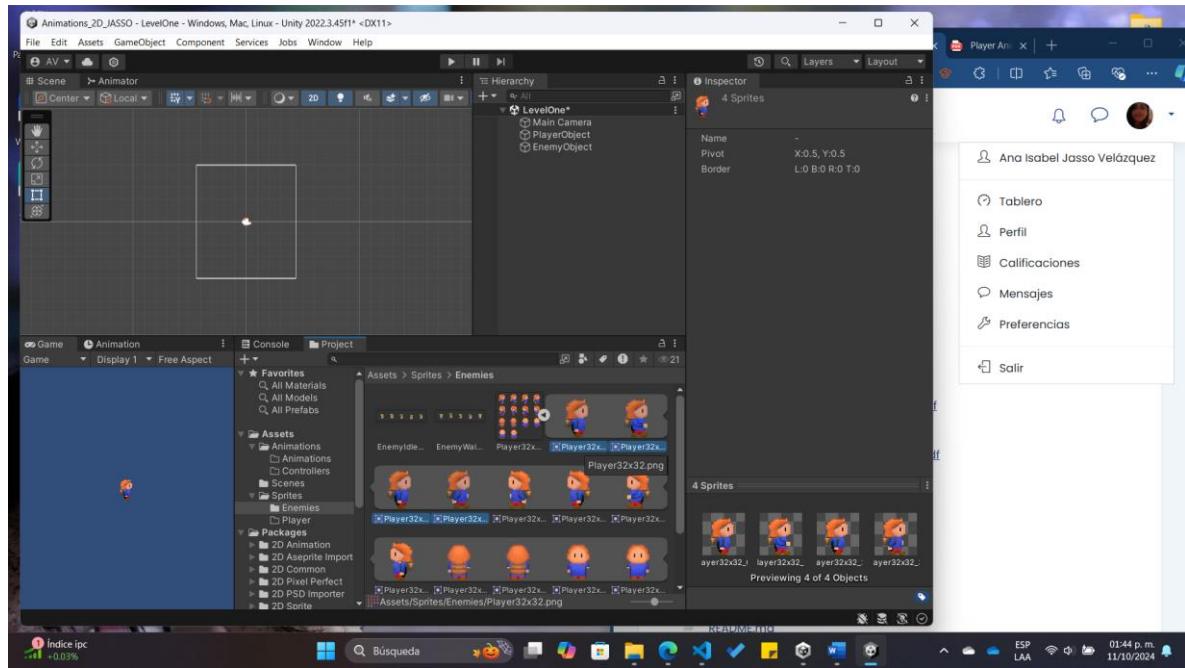
- Enseguida da clic en botón Apply

Capturas EnemyIdle y EnemyWalk:



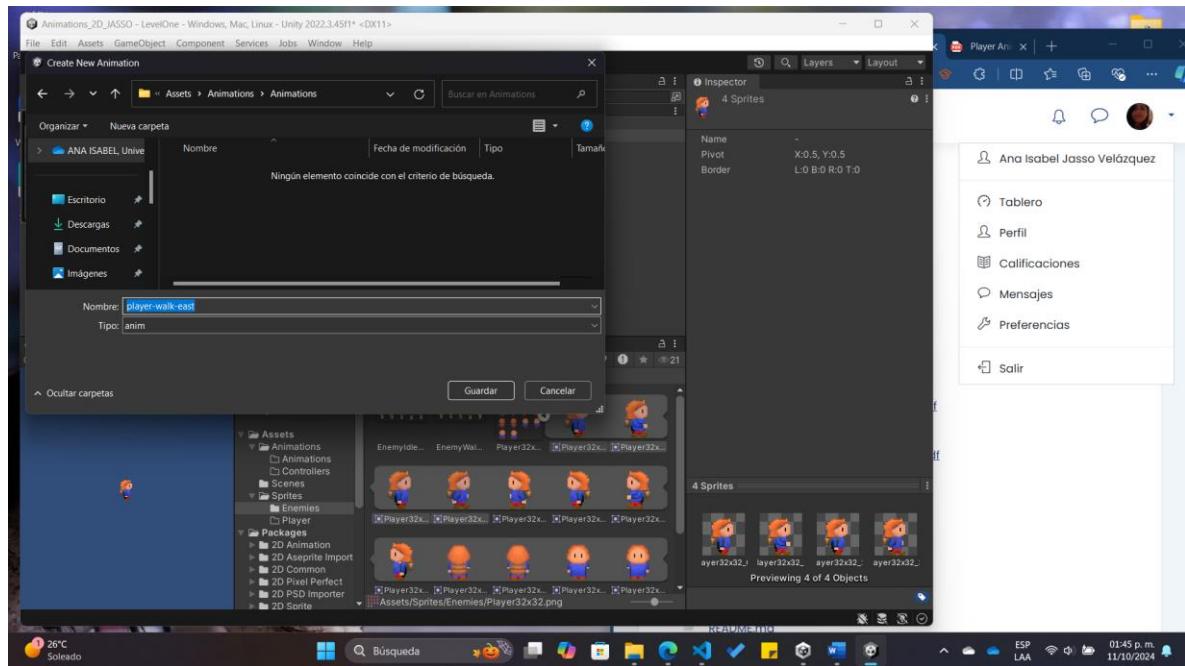
Animaciones

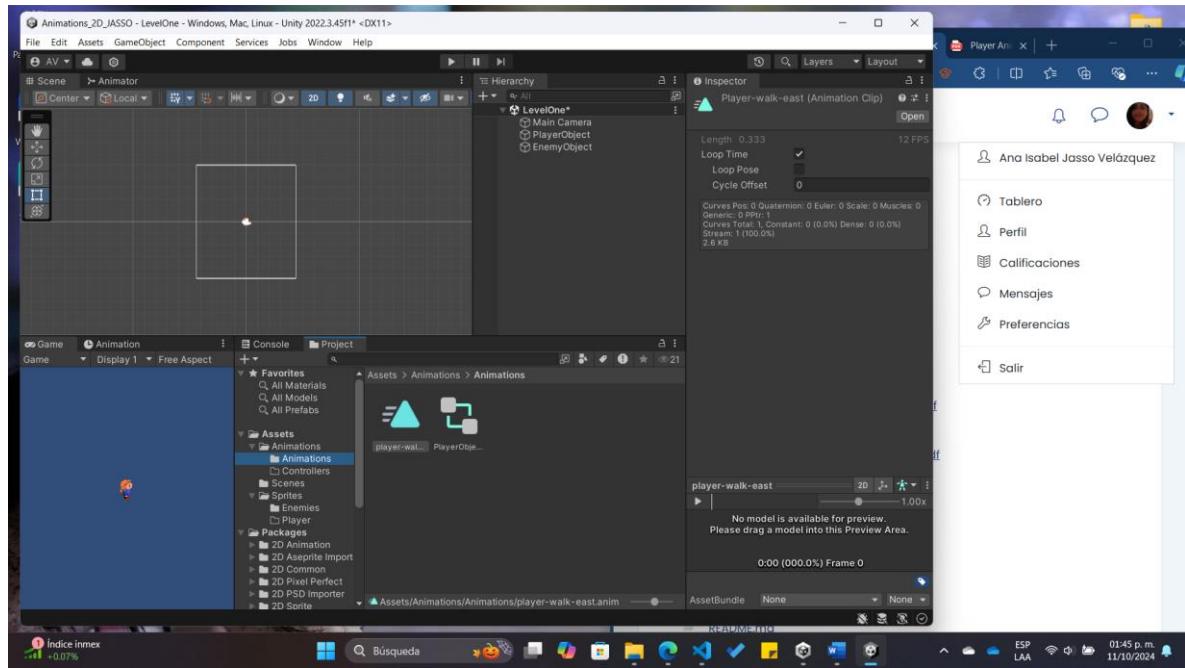
Expanda los sprites del Player haciendo clic en la pequeña flecha junto a él en el Vista de proyecto. Selecciona los cuatro primeros sprites con tecla Ctrl + clic izquierdo del ratón



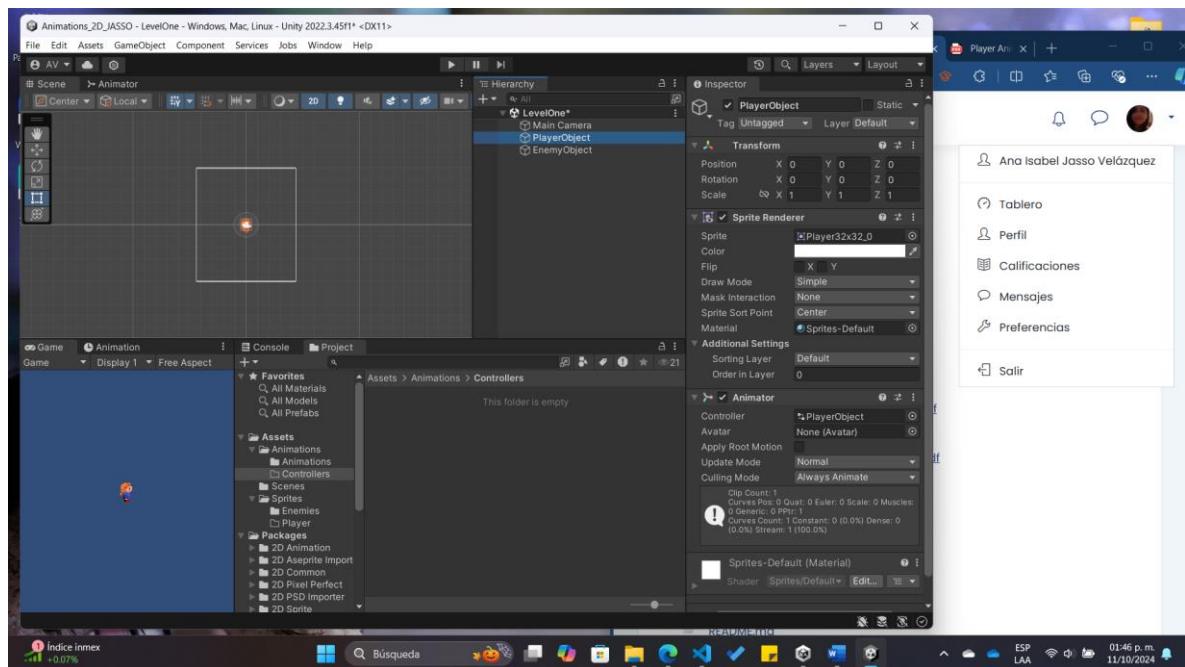
Arrastra los sprites seleccionados sobre el objeto PlayerObject

Guarda la animación en la carpeta Animaciones y nombrar como player-walk-east

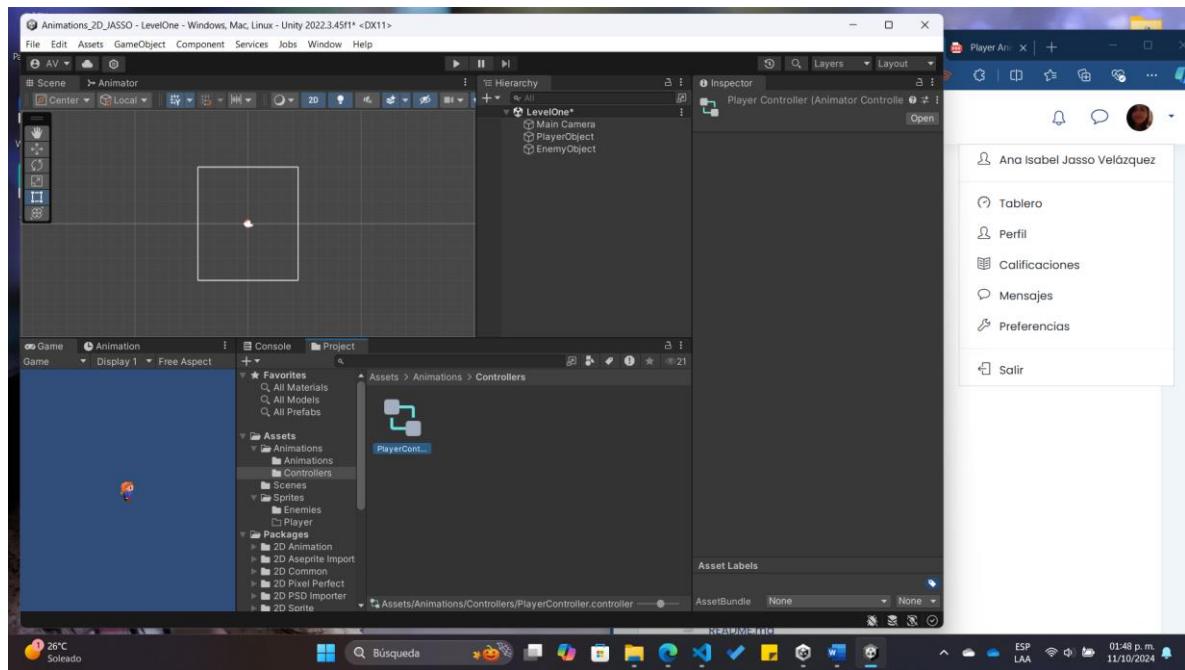




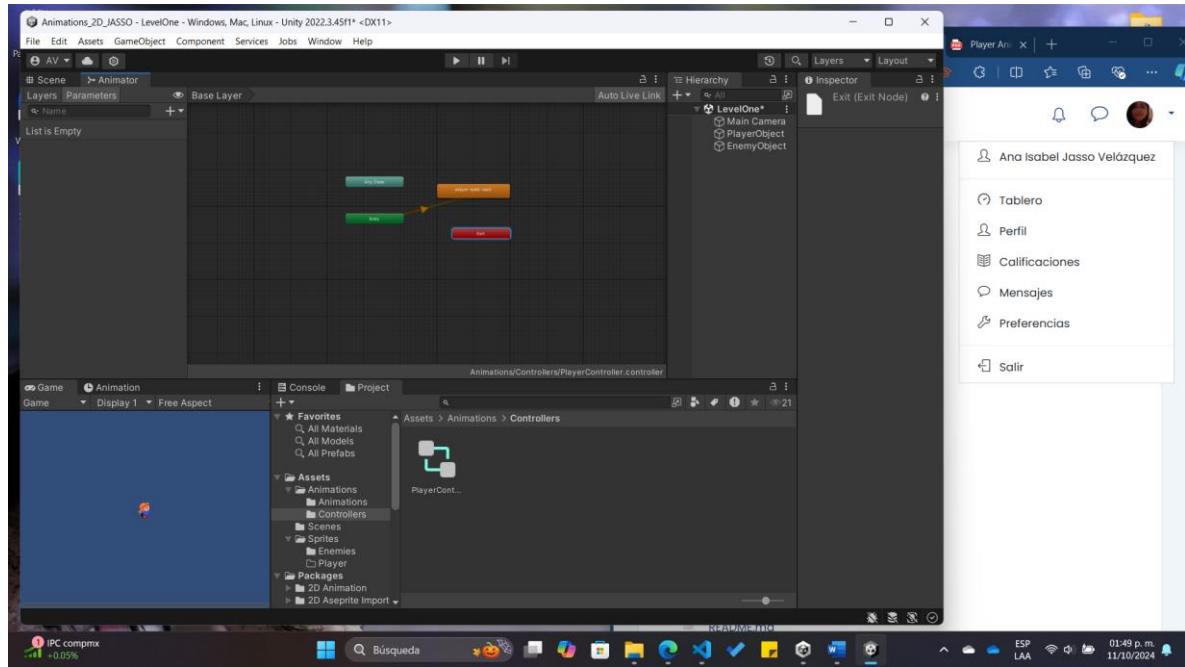
Ahora seleccione PlayerObject y observe la vista del Inspector. Observa cómo tenemos dos componentes nuevos : Sprite Renderer y Animator. Un componente Sprite Renderer es responsable de mostrar o renderizar un sprite. Unity también agregó un componente Animator, qué contiene un Animator Controller, que permite la reproducción de animaciones.



Renombra el controller como PlayerController y arrastralo a la carpeta Animations|Controllers



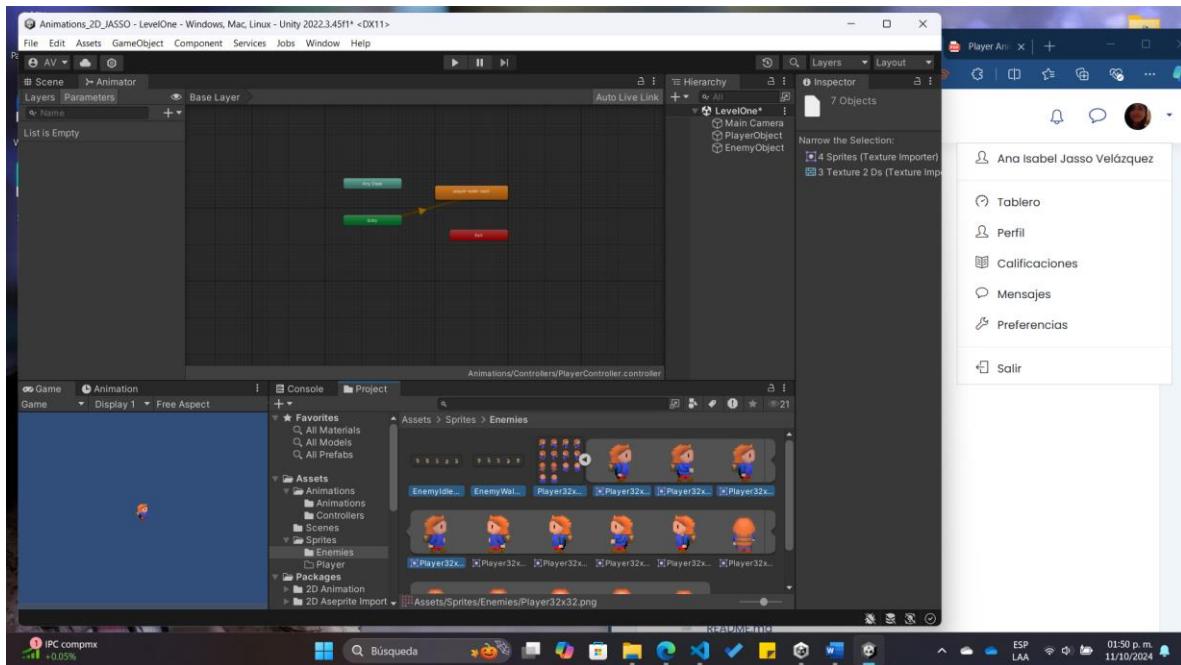
Haz doble clic sobre PlayerController para que abra la ventana Animator

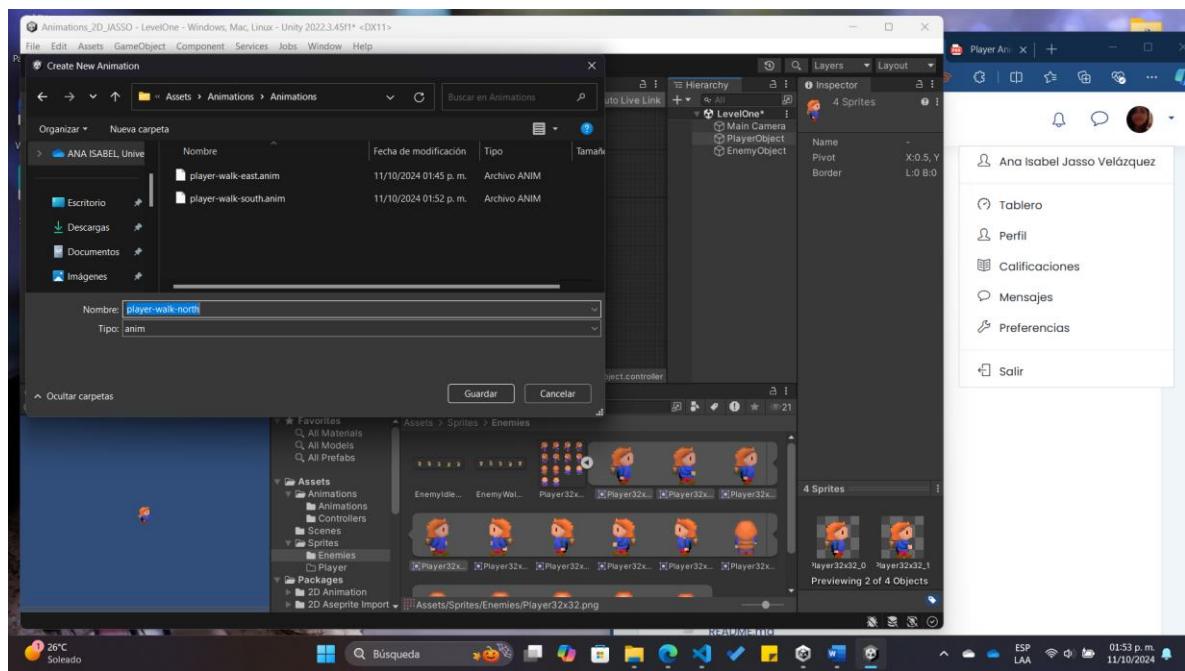
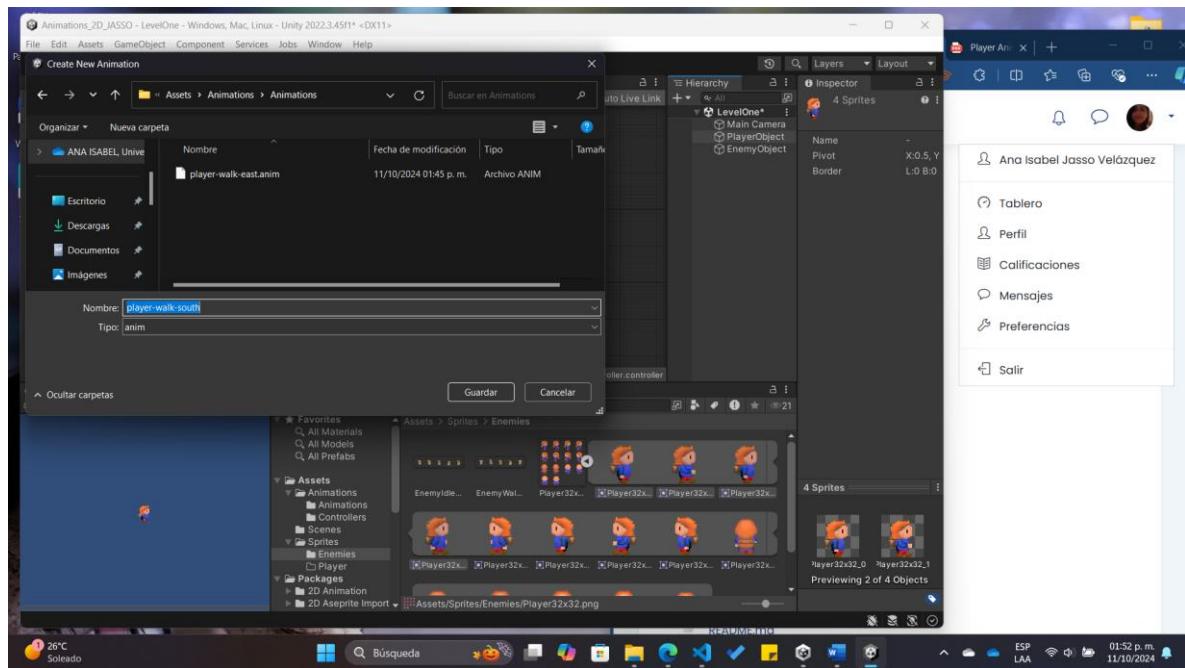


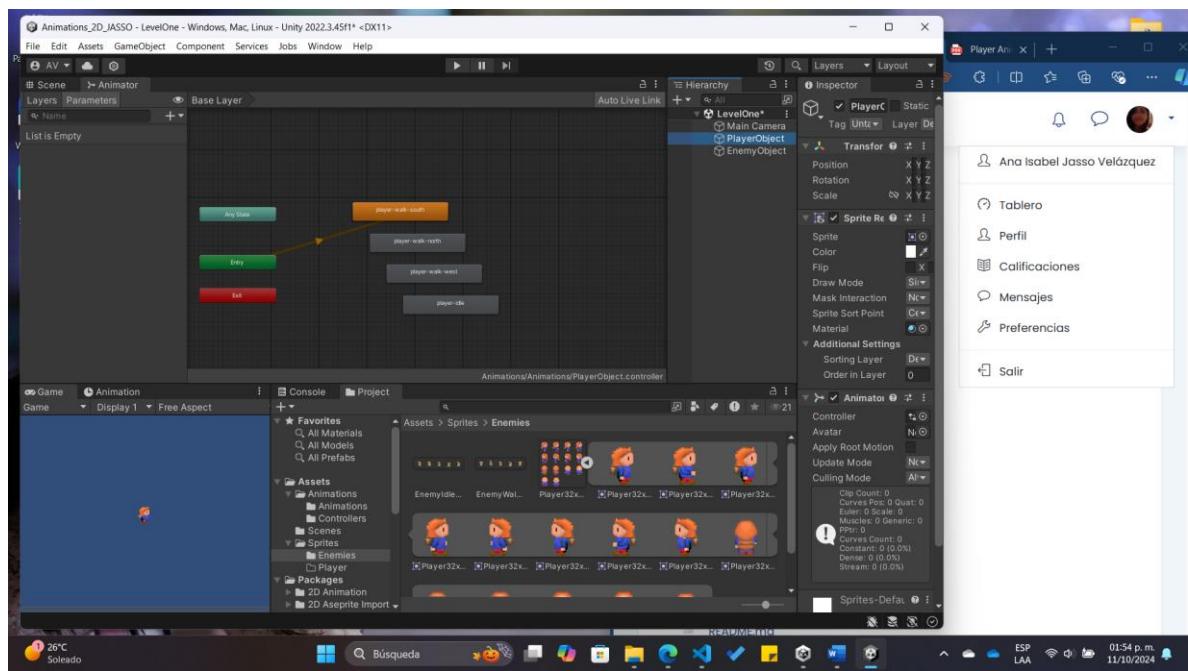
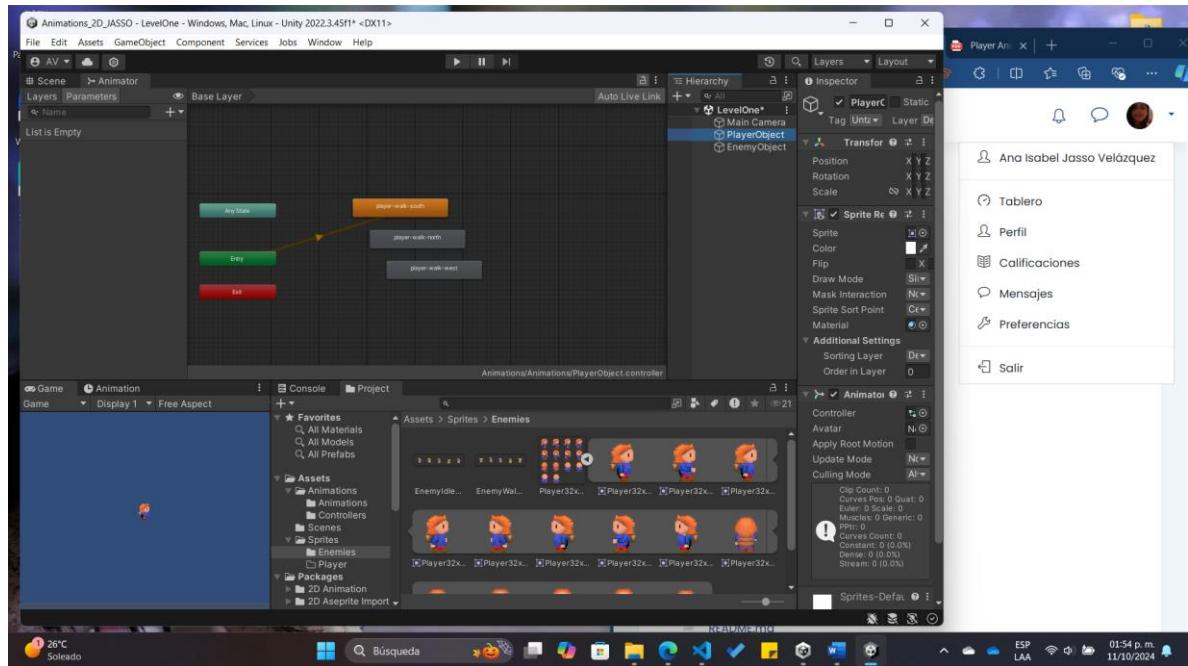
- Agreguemos el resto de nuestras animaciones. Vuelve a la carpeta Sprites y selecciona las animaciones y vuélvelas a arrastrar sobre el objeto PlayerObject de la vista Hierarchy

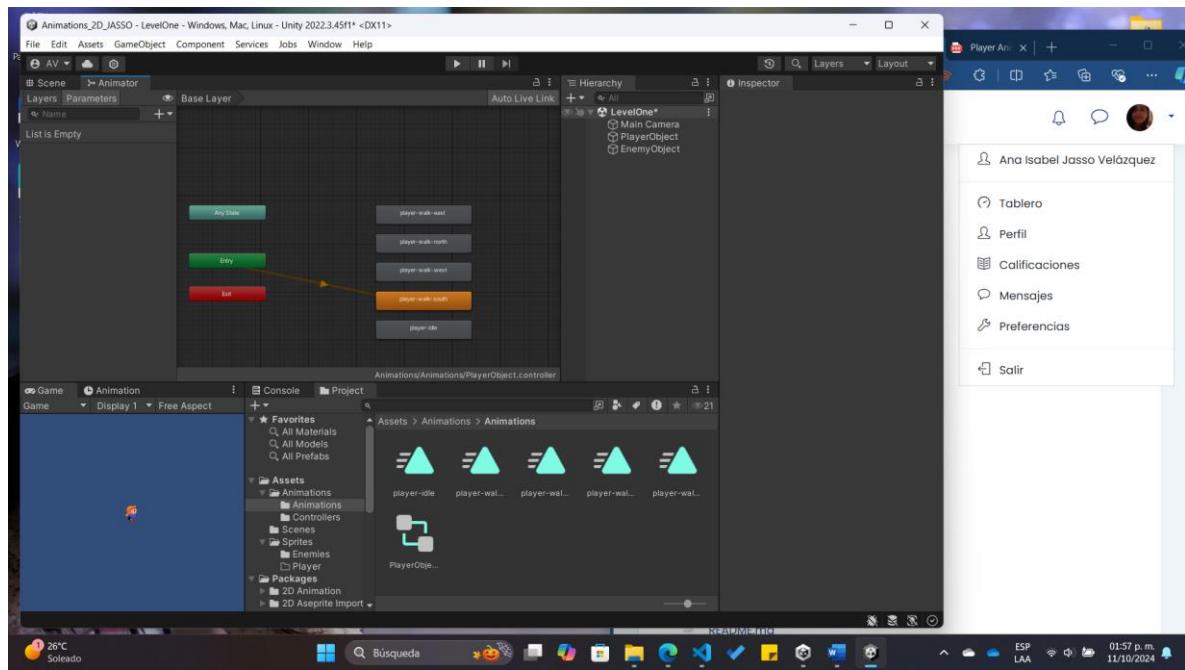
player-walk-west	Las siguientes cuatro animaciones
player-walk-south	Las siguientes dos animaciones
player-walk-north	Las siguientes dos animaciones
player-idle	Las siguientes dos animaciones

Captura:

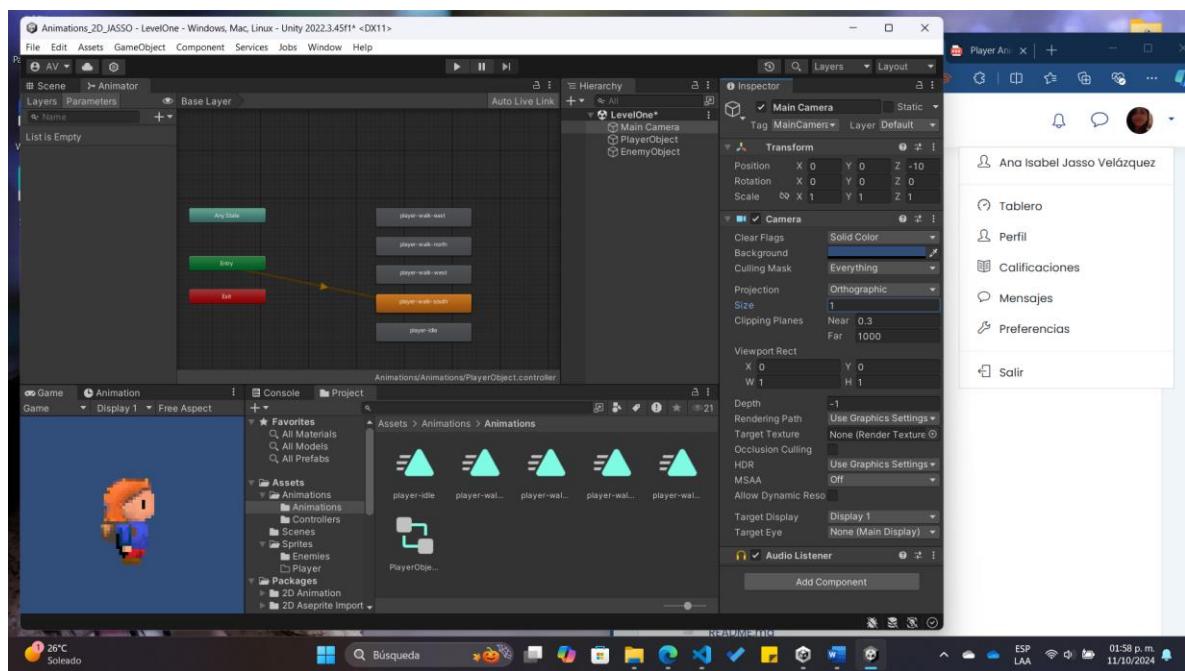


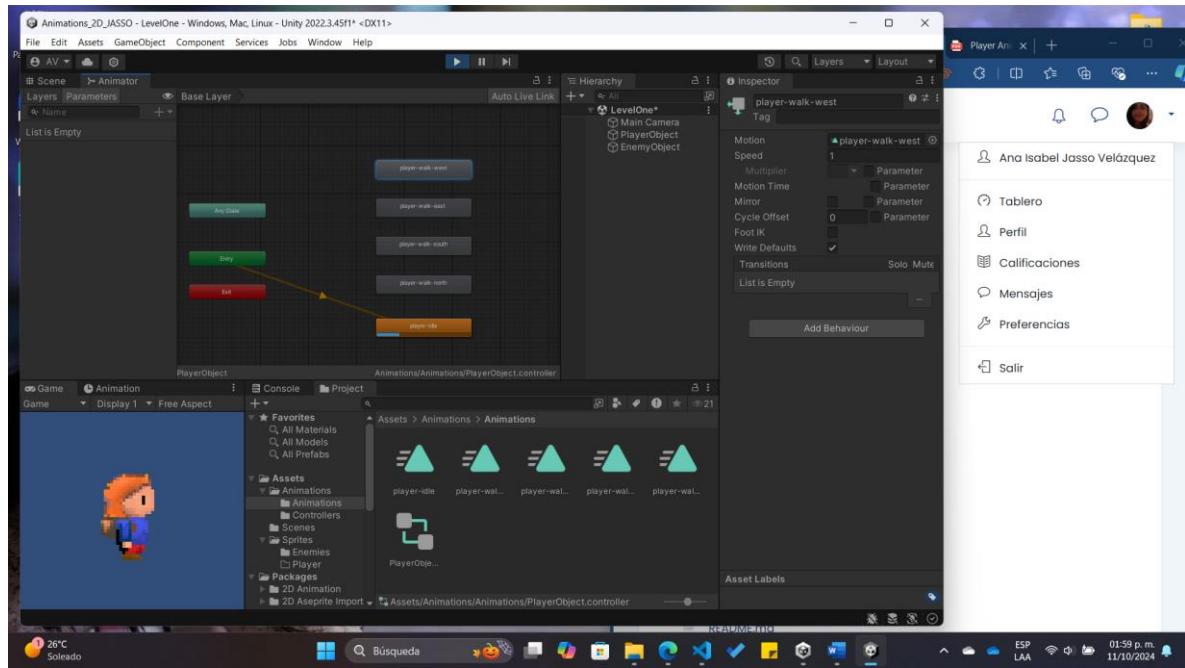




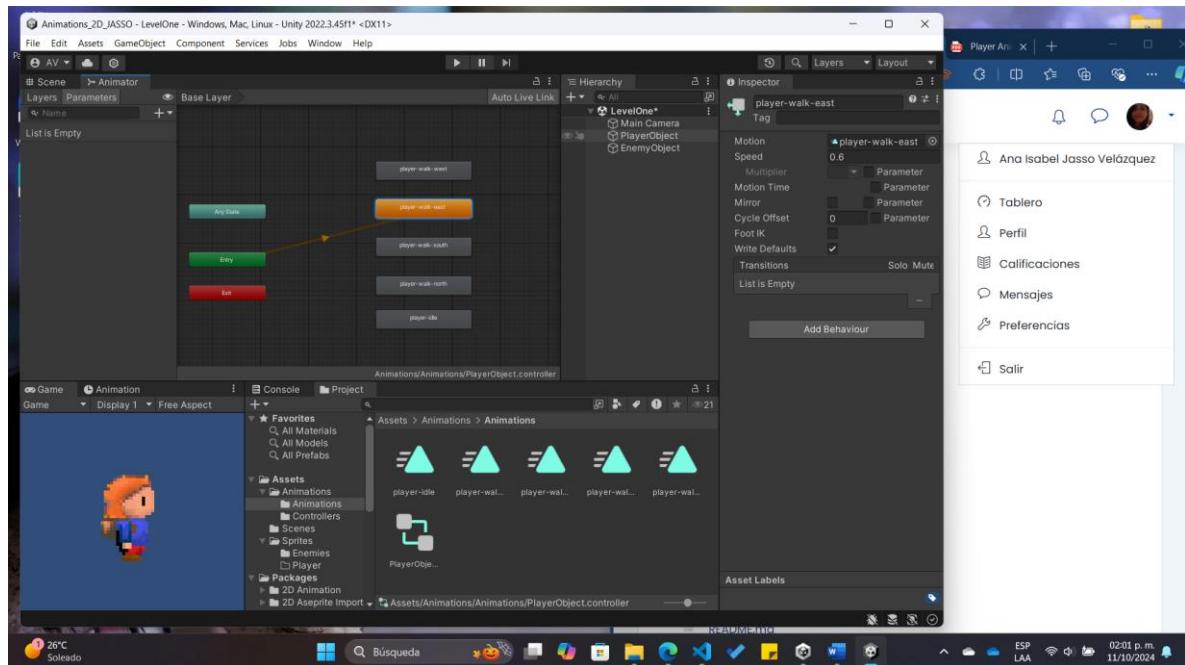


Seleccionar el objeto Main Camera y establecer la propiedad size a 1.





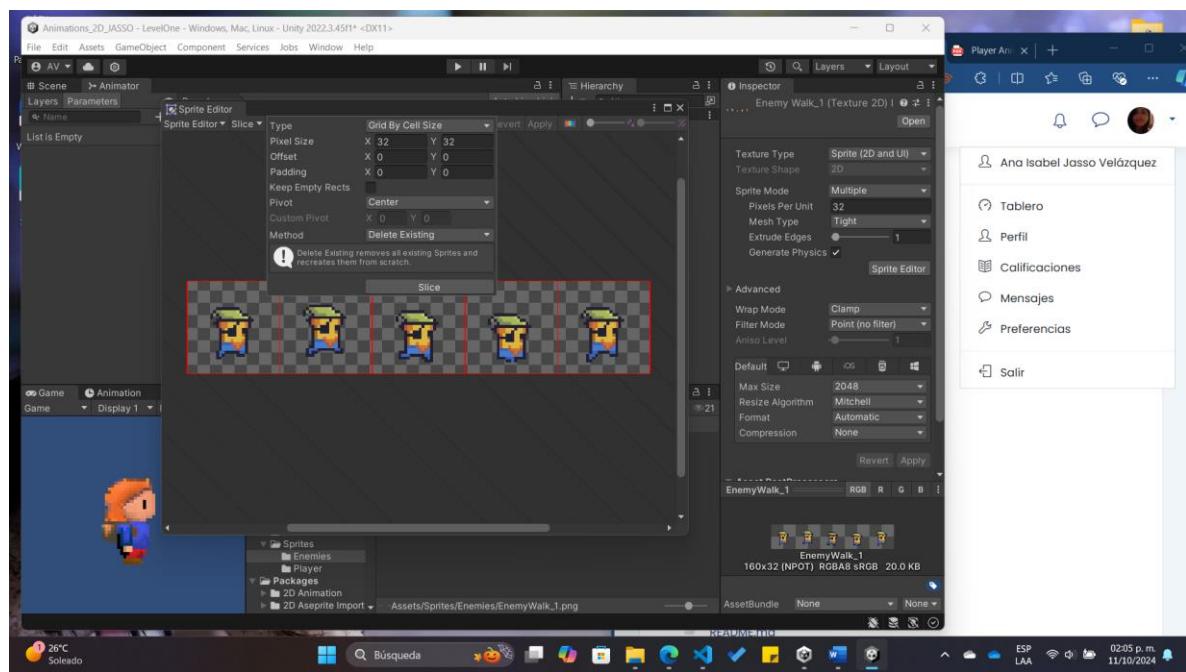
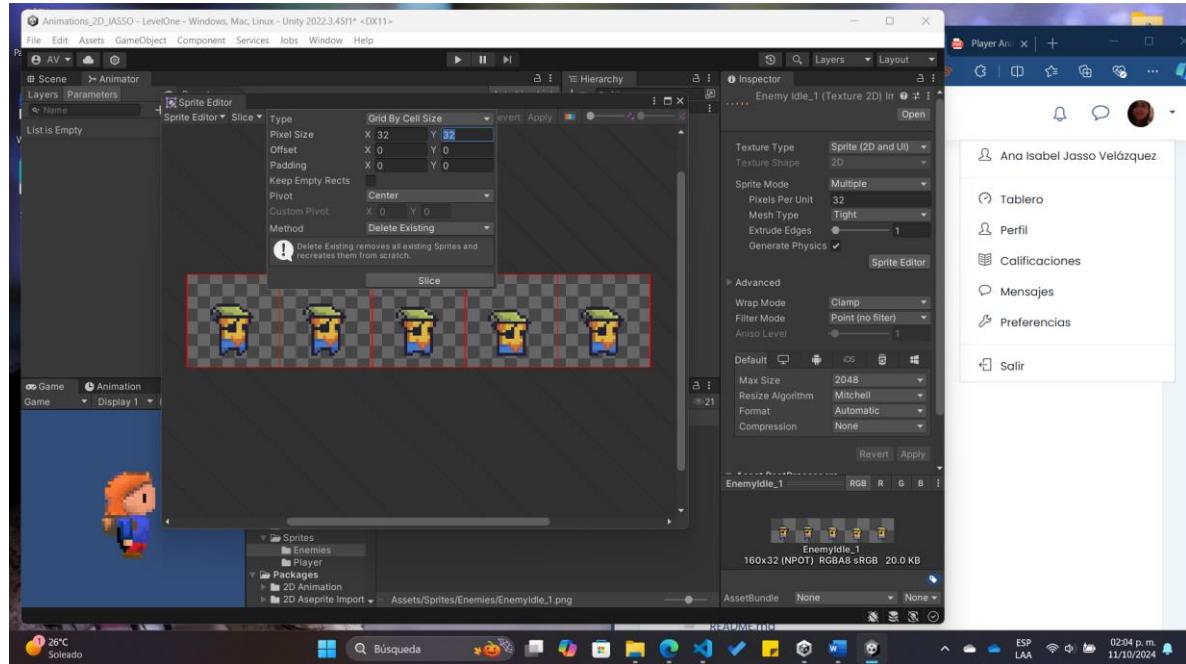
Reducir la velocidad del jugador frenético. Abrir la ventana Animator haciendo doble clic en PlayerObject Animator, o seleccionando Animator pestaña de la ventana. Seleccione la animación "player-walk-east" y cambie el valor para Velocidad a 0.6

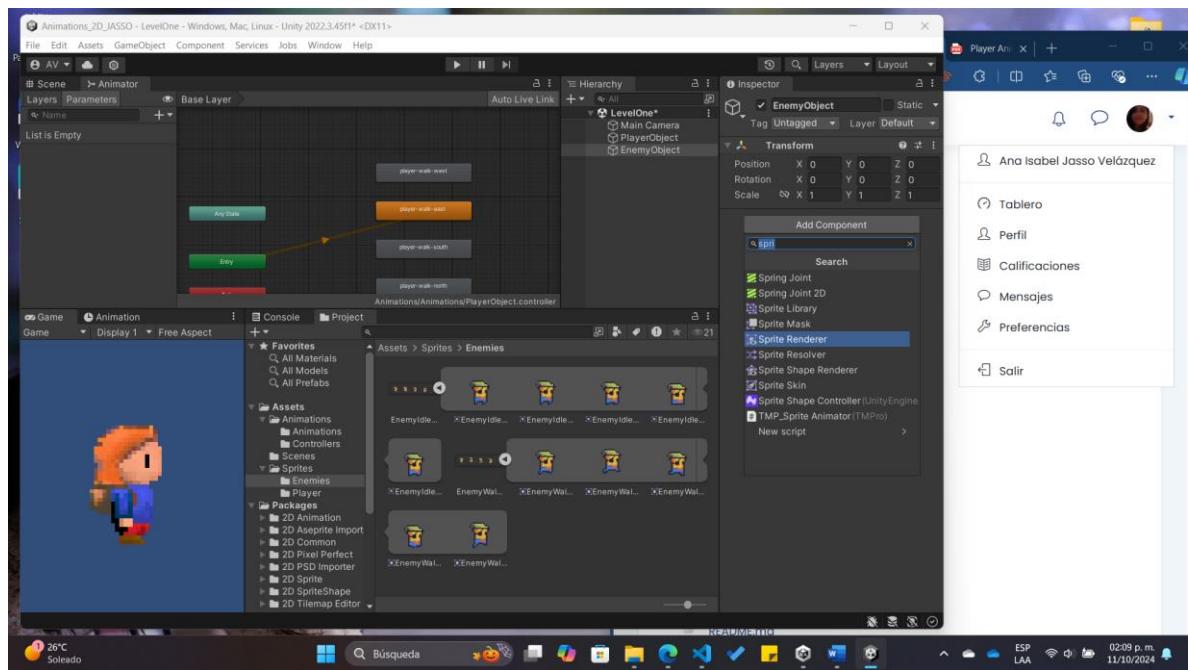
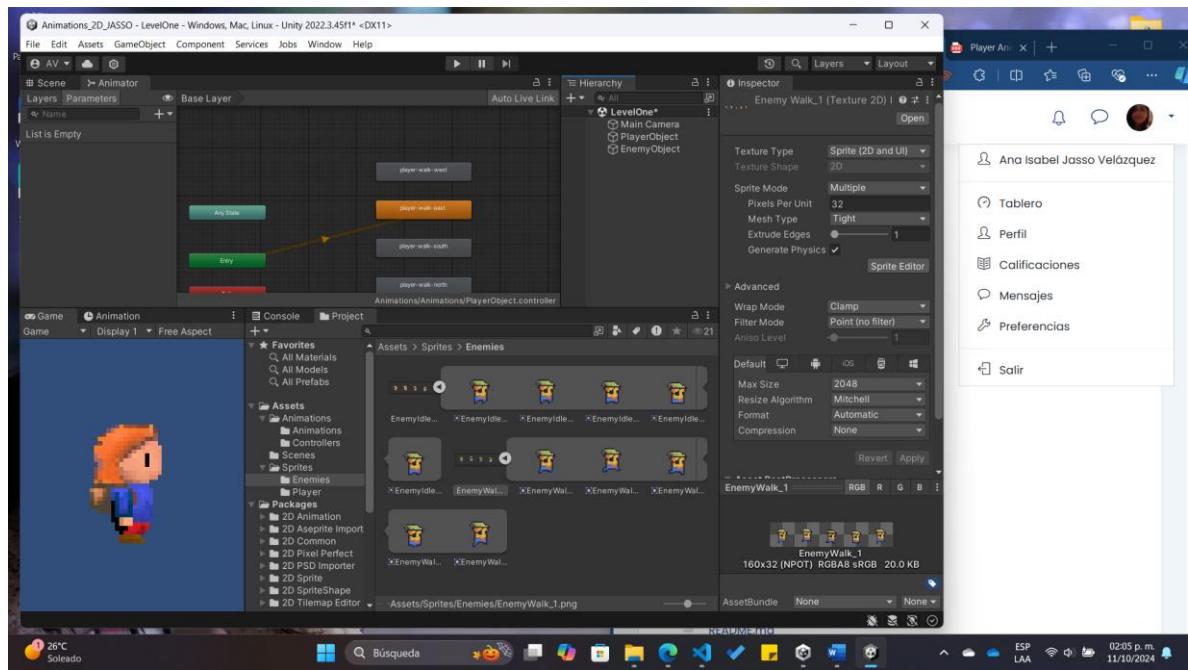


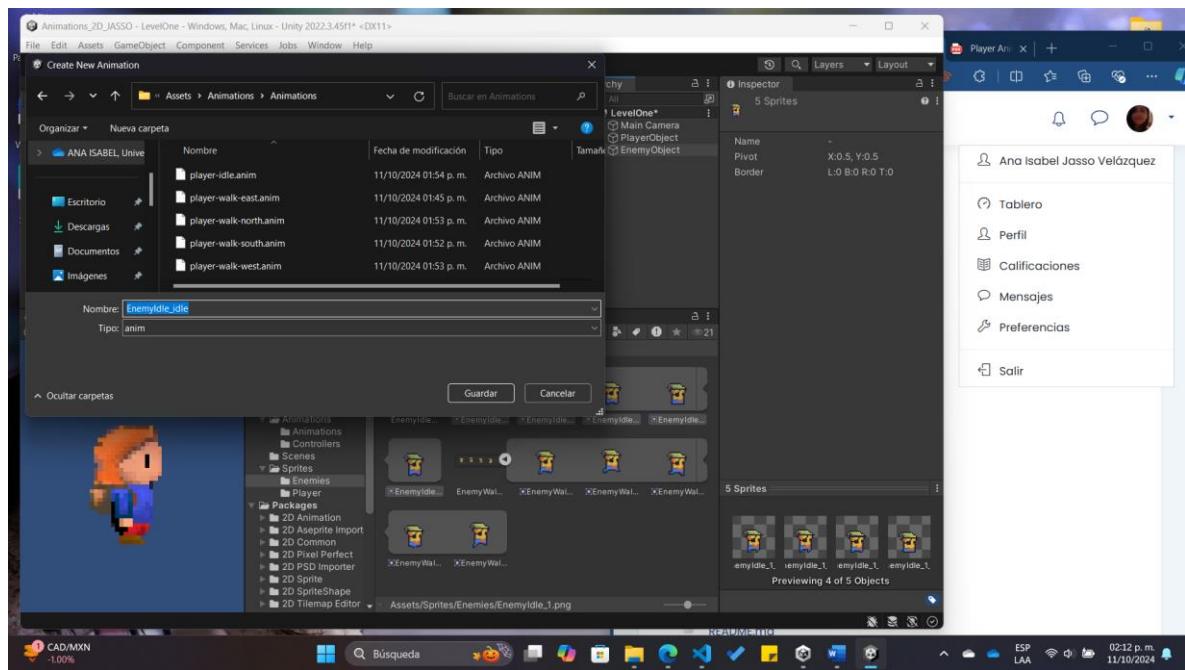
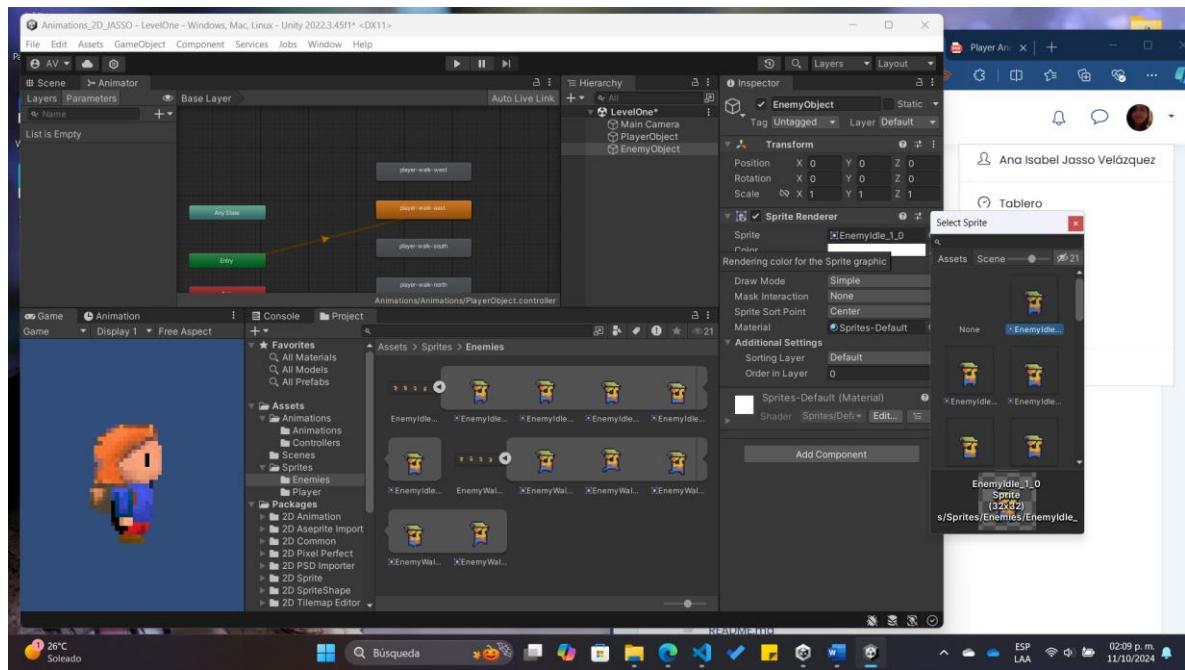
Ahora crear y guardar las animaciones para nuestro EnemyWalk_1 y Animaciones EnemyIdle_1. Cada una de estas animaciones contiene cinco sprites cada. Nombra las animaciones: enemy-walk-1 y enemy-idle-1. Rebautizar EnemyObject Animation

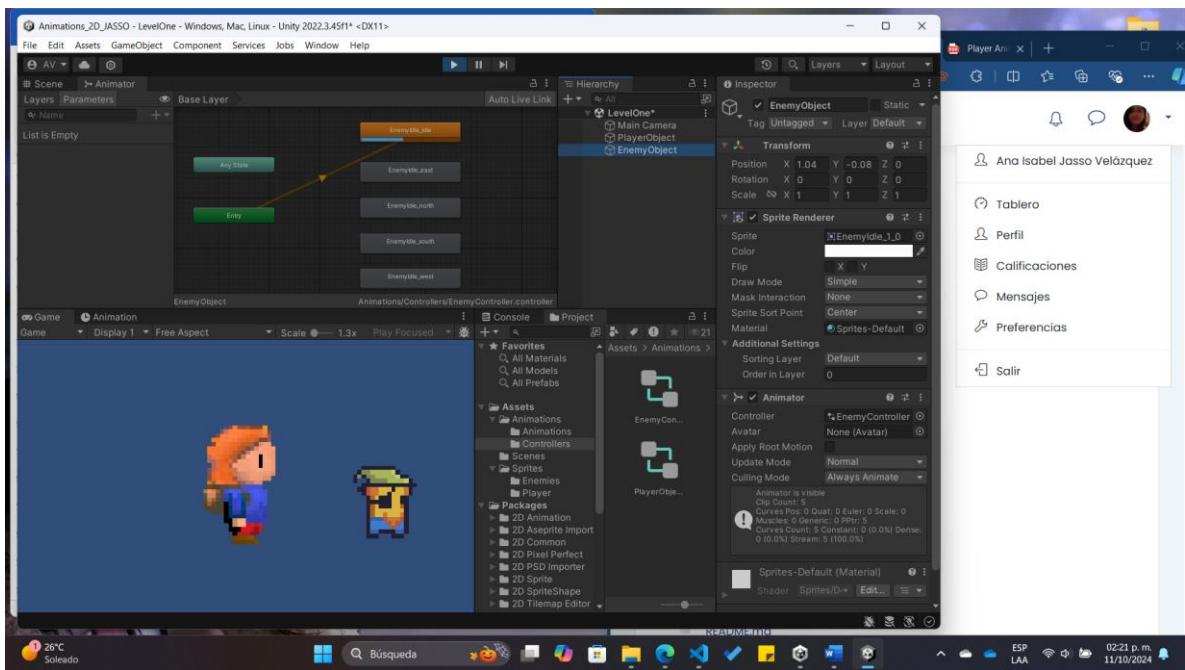
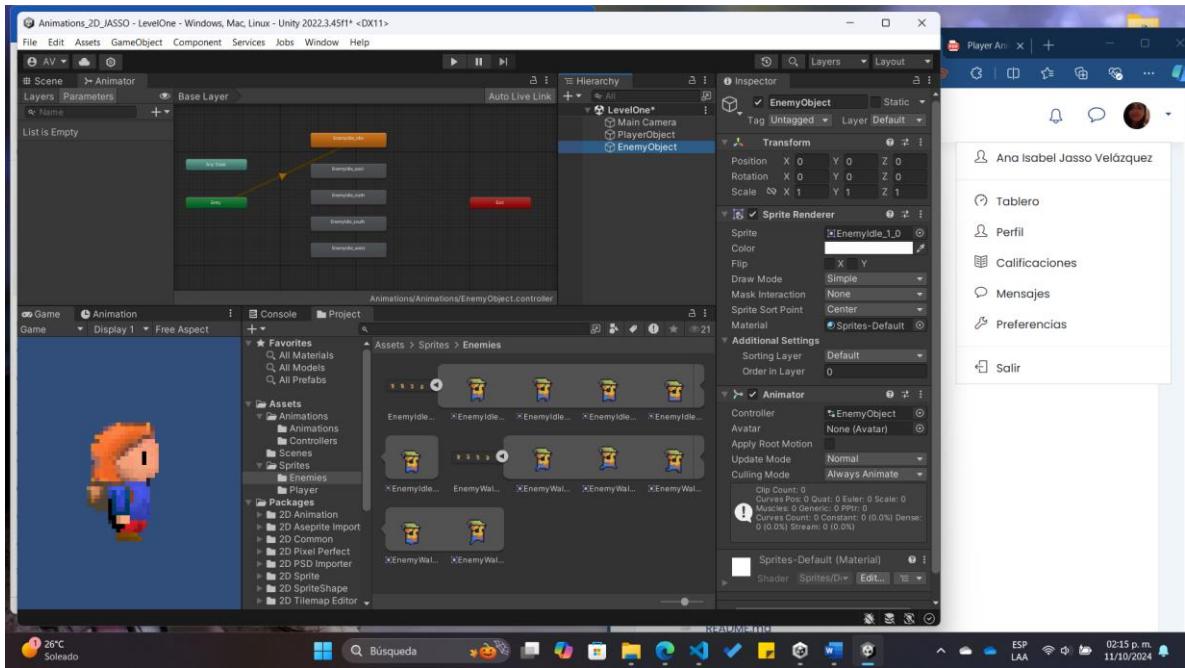
Controller a EnemyController y muévalo a la subcarpeta Animaciones ► Controladores.
Mueve las animaciones enemigas a la subcarpeta Animaciones ► Animaciones.

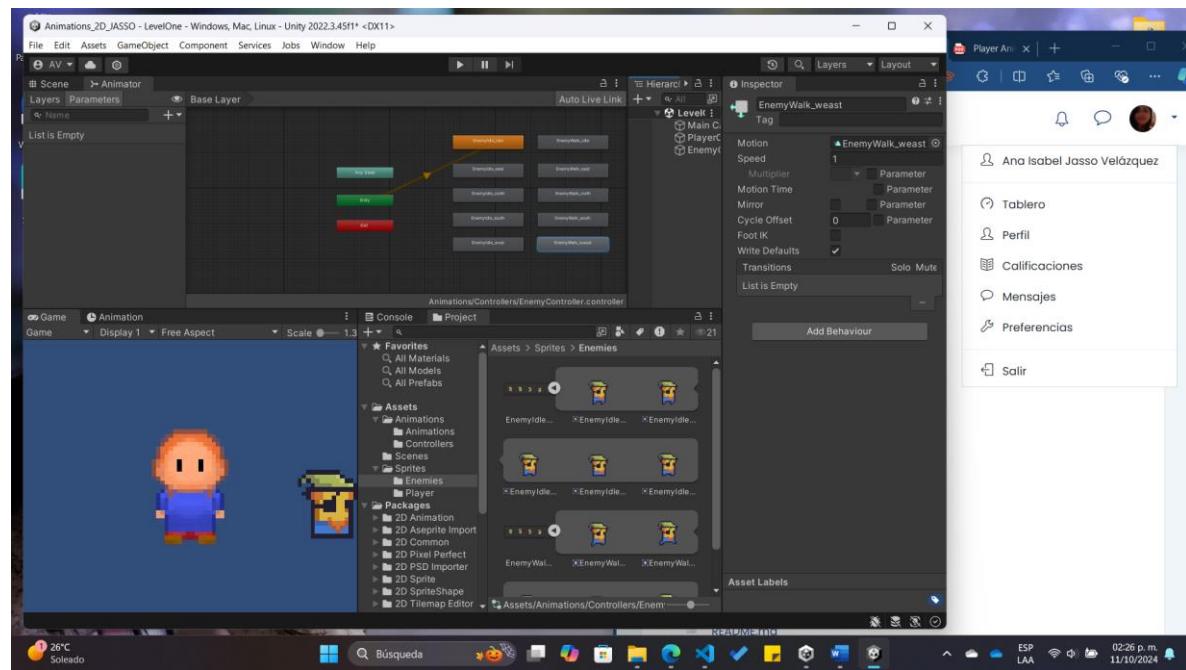
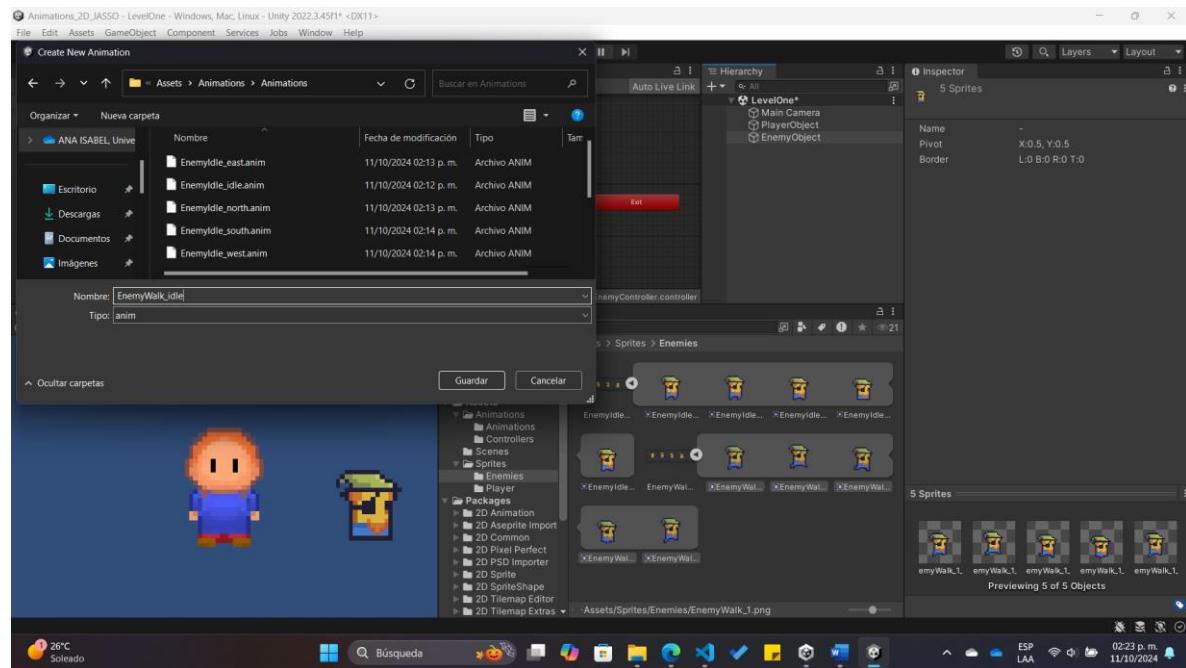
Capturas del Proceso:











Crear, copiar o importar un personaje que tenga la función de enemigo y agregar animación en ventana Animator

