

Rigging y animación 2D con UNITY



Leonardo Quiñones

INTERACTIVE DESIGN AND DEVELOPMENT

@LeoQCGProfile - FACEBOOK

leito25@gmail.com

Desarrollo en 10 pasos.

1. Construcción del personaje
2. Proyecto, paquetes y recomendaciones
3. Construcción de los sprites y ordenamiento
4. Creación de las geometrías para los huesos
5. Huesos y asignación de vértices (Weighting)
6. IK manager - ik Solvers
7. Ligar las extremidades al hueso raíz
8. Creación de Clips de animación
9. Animación básica
10. Estados de animación y algo de interacción (FMS)

Rigging y animación 2D con UNITY

Muchas Gracias!



Leonardo Quiñones

INTERACTIVE DESIGN AND DEVELOPMENT

@LeoQCGProfile - FACEBOOK

leito25@gmail.com

Rigging y animación 2D con UNITY

Muchas Gracias!

[sprites1](#)

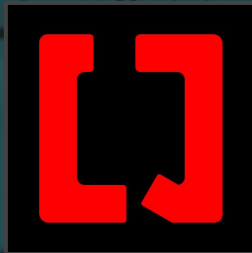
[sprites2](#)

[valiant hearts example](#)

[valiant hearts sprite animation](#)

[anim process](#)

[rig and animation](#)



Leonardo Quiñones

INTERACTIVE DESIGN AND DEVELOPMENT

@LeoQCGProfile - FACEBOOK

leito25@gmail.com