# Animation – Particle System

## Animation

\_ Trong Unity có hỗ trợ cắt từ 1 spritesheet thành nhiều sprite nhỏ với 3 kiểu:

+ Automatic: tự động detect hình ảnh

+By Cell Size: Cắt theo cỡ define sẵn

+By Cell Count: Cắt theo số sprite cho sẵn

\_ Chọn Filter Mode là Point No Filter để giữ hình ảnh Pixel Art đẹp nhất.

\_ Có 2 Tab riêng biệt là Animator (Để điều khiển việc chuyển qua lại giữa các State) và Animation (Điều khiển các animation riêng biệt. VD: chạy, nhảy, đấm, đá…..)

\_ Trong Animator có nhiều loại Parameter để điều khiển các Animation State khác nhau. VD: Trigger, bool, float….

\_ Các parameter có thể điều chỉnh trong code thông qua Component Animator.

\_ Có 2 loại Transition thường gặp:

+ Ko có Exit Time (Chuyển ngay lập tức thường là khi ấn nút gì đó)

+ Có Exit Time (Chạy hết Animation 1 thì chuyển sang Animation 2)

## Particle System

\_ Dùng chuột vào tùy chỉnh lol =)))