

TUTORIAL UNITY PARA ANIMAÇÃO

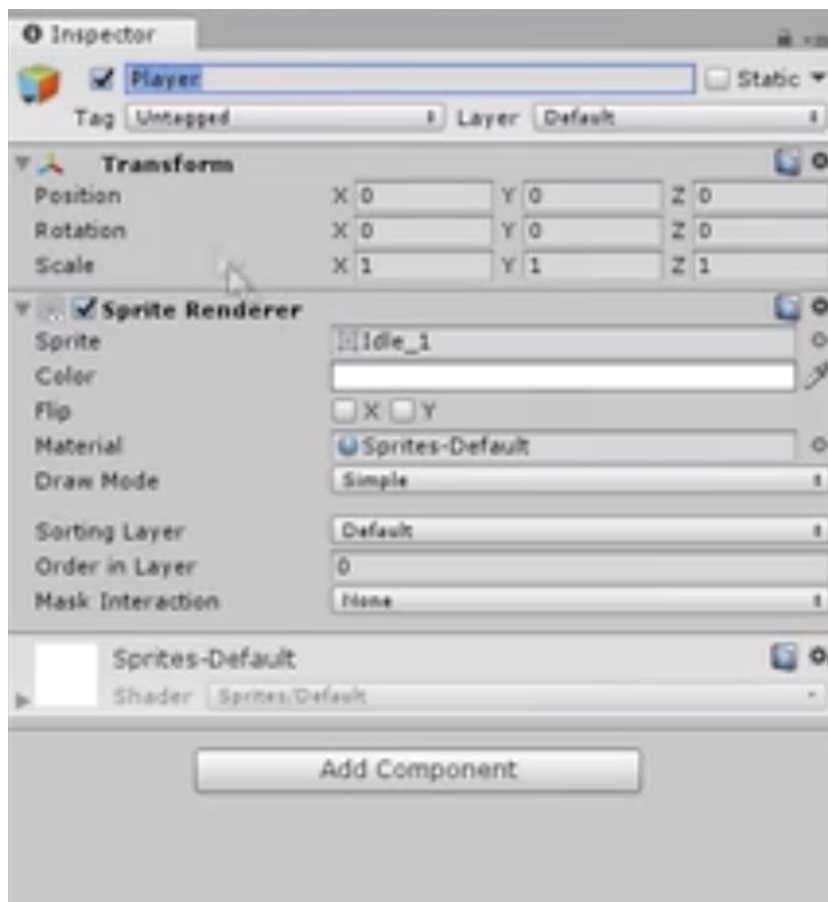
1. Abrir o nosso projeto.

Atenção nas aulas passadas aprendemos a colocar os “Sprites” as imagens que vão servi para serem os nossos objetos.

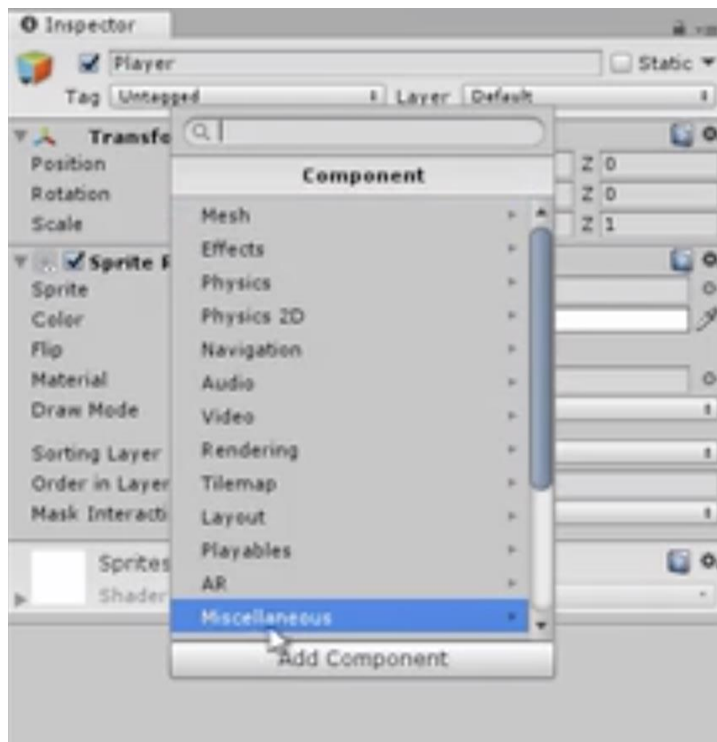
Após trabalhar com a divisão do nosso “Sprites” – selecionamos 1 imagem do ninja para ser o nosso Personagem Principal - “Player”



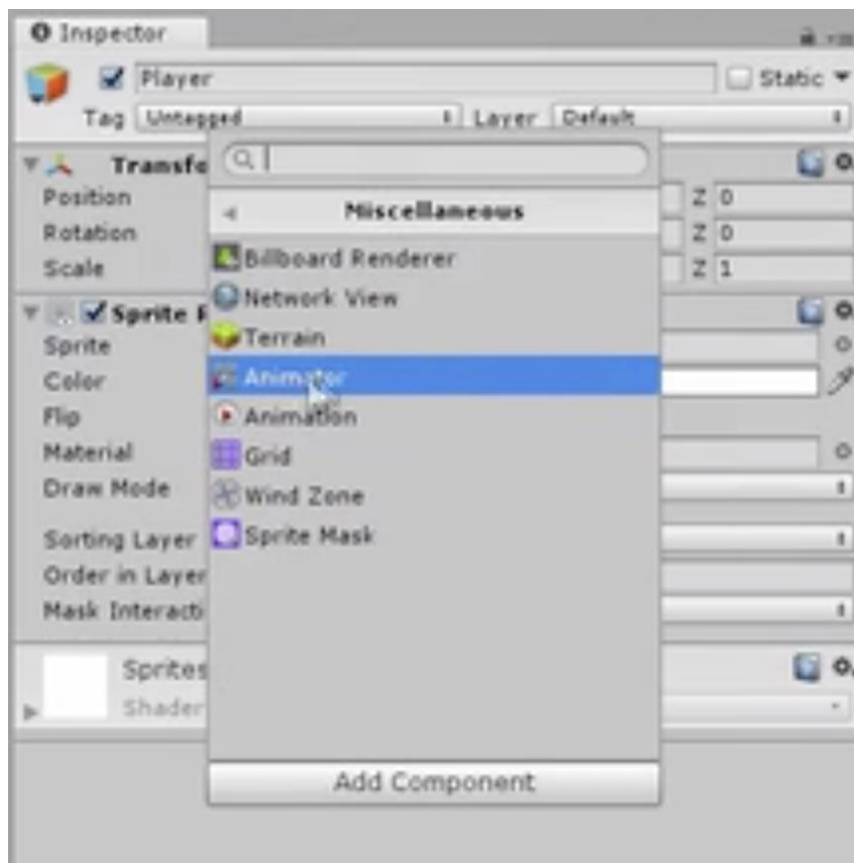
2. Clicamos no nosso objeto (personagem), ou seja, o personagem que desejamos colocar a animação.
3. Ao clicar no personagem abrimos a aba “Inspector”.



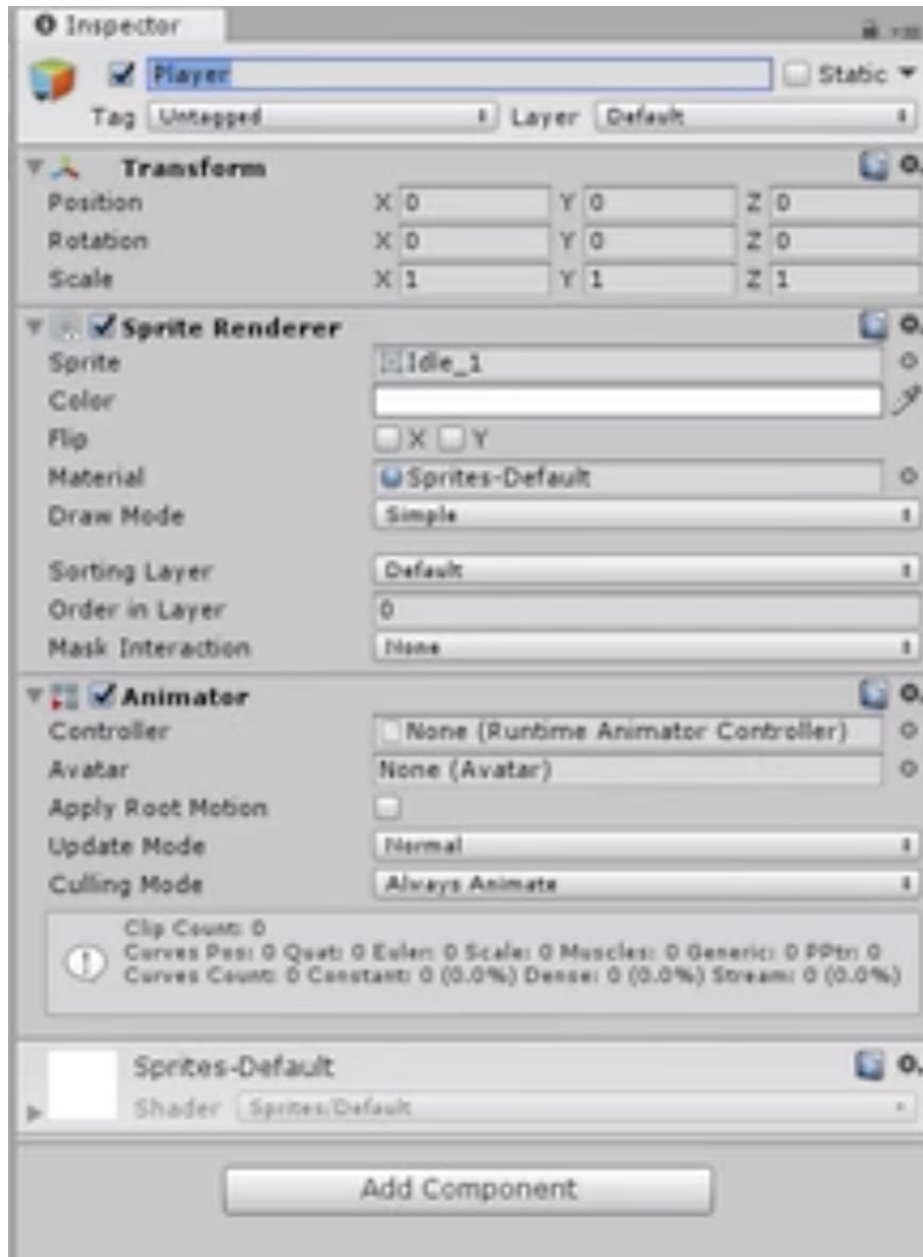
4. Vamos clicar em “Add Component”.



5. Clicamos agora em "Miscellaous".
6. Depois clicamos em "Animator".



7. Componente responsável por controlar as animações dos nossos personagens, nesse caso específico, do personagem principal que nomeei de “Player”.



O componente “Animator” possui.

Controller → Controlador de animações.

{ Vamos criar /ou quando não criamos é criado automaticamente – vou falar}

Avatar → configuração humanoide(braço, perna e etc) / utilizado em jogos 3D.

Apply Root Motion → {Mover automaticamente o objeto usando o movimento inicial (raiz) das animações}

Update Mode → Normal / Animate Physics / Unscaled Time (controla quando e com que frequência o componente é atualizado)

Culling Mode → Always Animate / Cull Update Transforms / Cull Completely

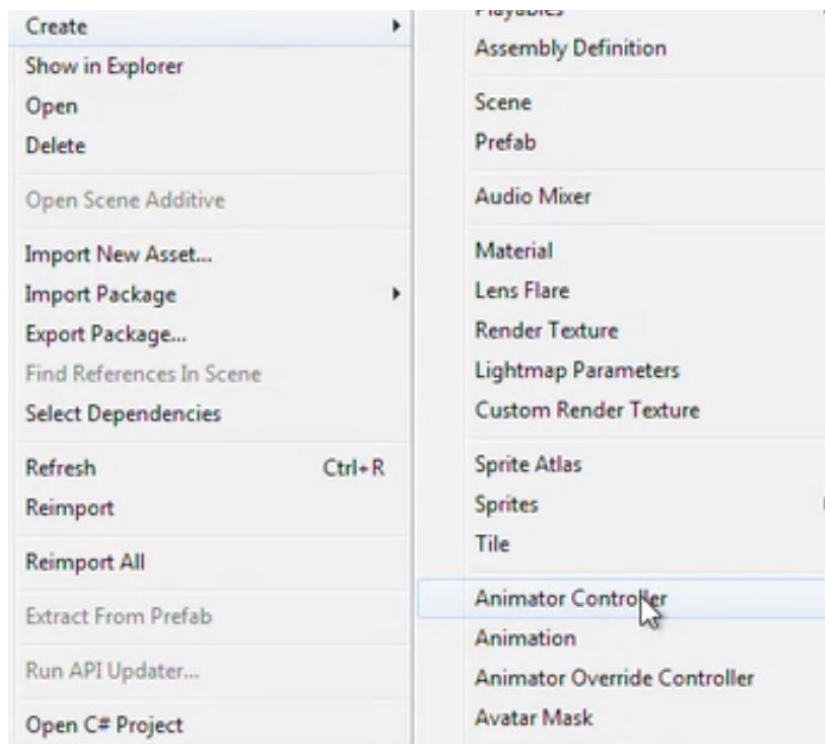
8. Depois vamos abrir uma pasta “Animations” (Animações) dentro da pasta “Assets” para colocar o nosso controle.



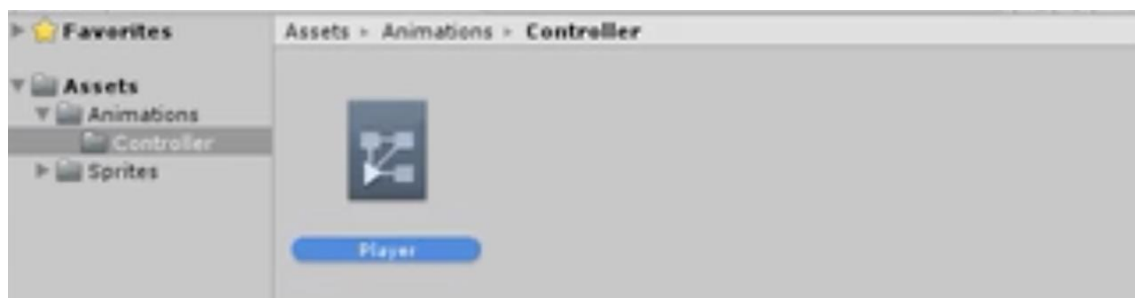
9. O melhor é criar uma pasta “Controller” (Controle).

10. Dentro dessa pasta controle vamos criar um componente “Animator Controller” responsável por gerenciar as animações do personagem principal - “Player”.

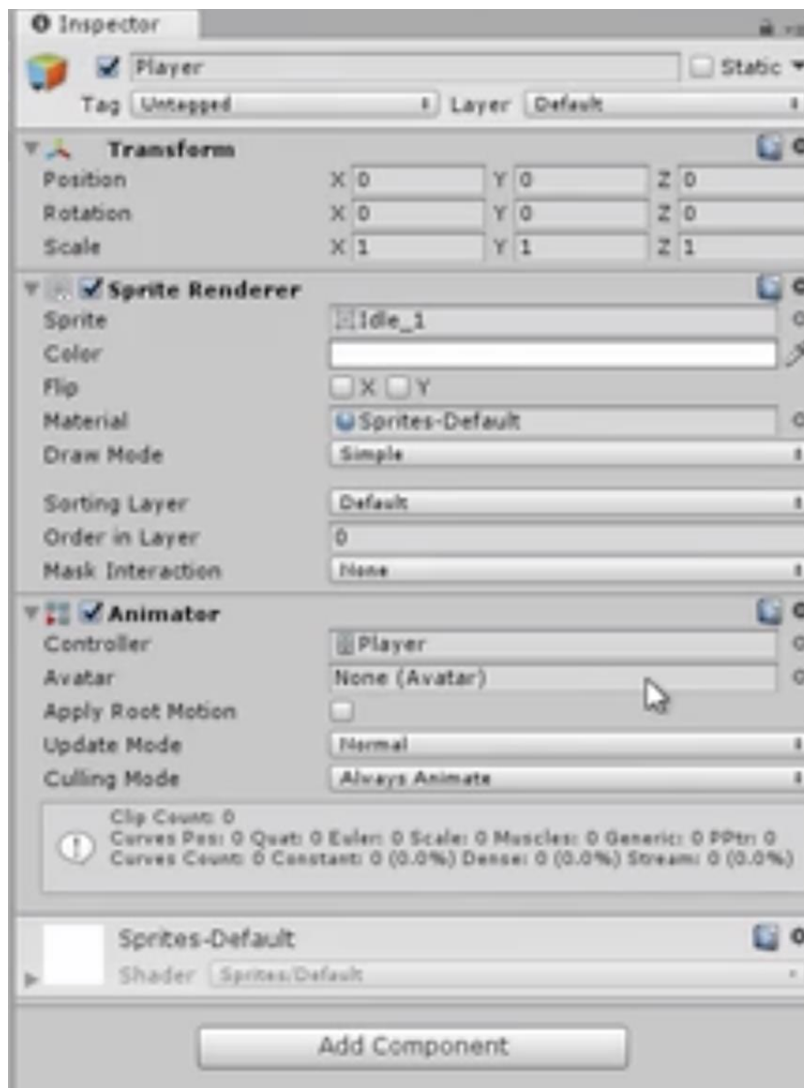
11. Para criar esse componente – vamos com o botão direito do mouse em “Create” e depois clicar em “Animator Controller”.



12. Quando clicamos nesse componente é criado e renomeamos o arquivo. Nesse caso usei Player – ou seja, é o nosso controlador de animações.

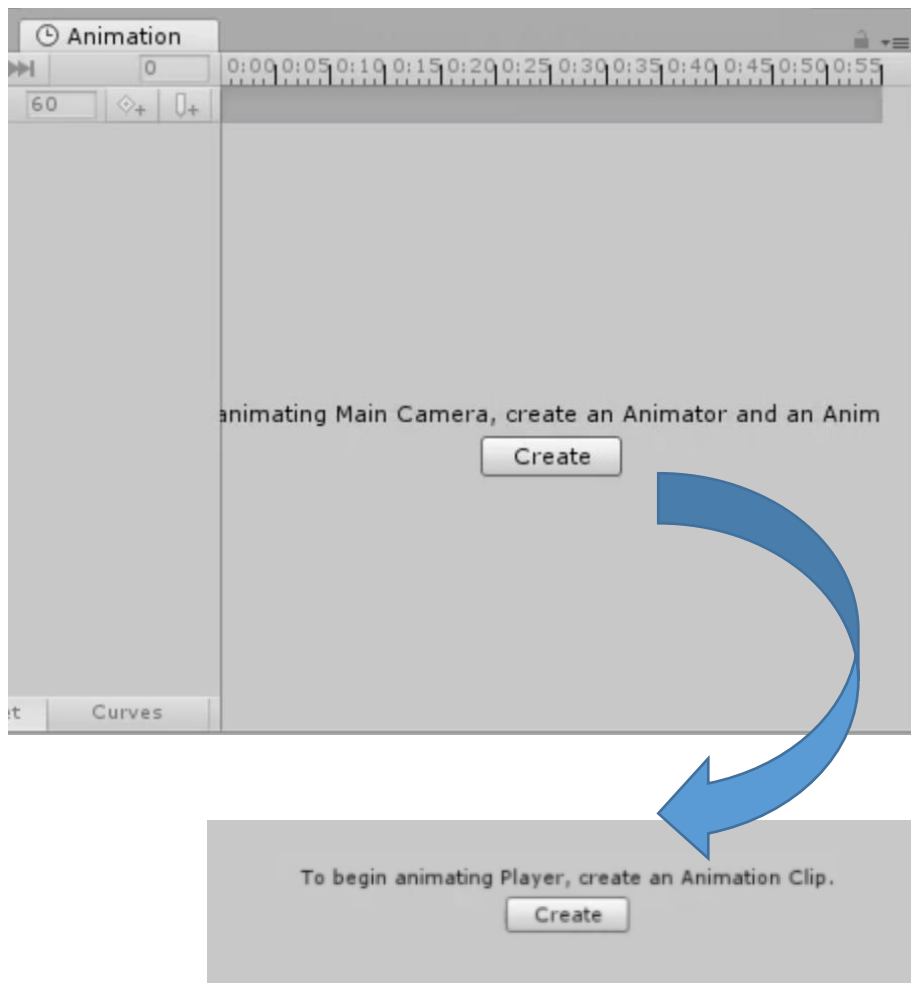


13. Que deve ser arrastado para o campo “Controller” dentro do componente “Animator”.



14. Após criar o “Contoller” – vamos criar a animação. Vamos no menu “Windows” e clicar em “Animation”.

15. A Unity abre uma nova janela (aba) chamada “Animation”.

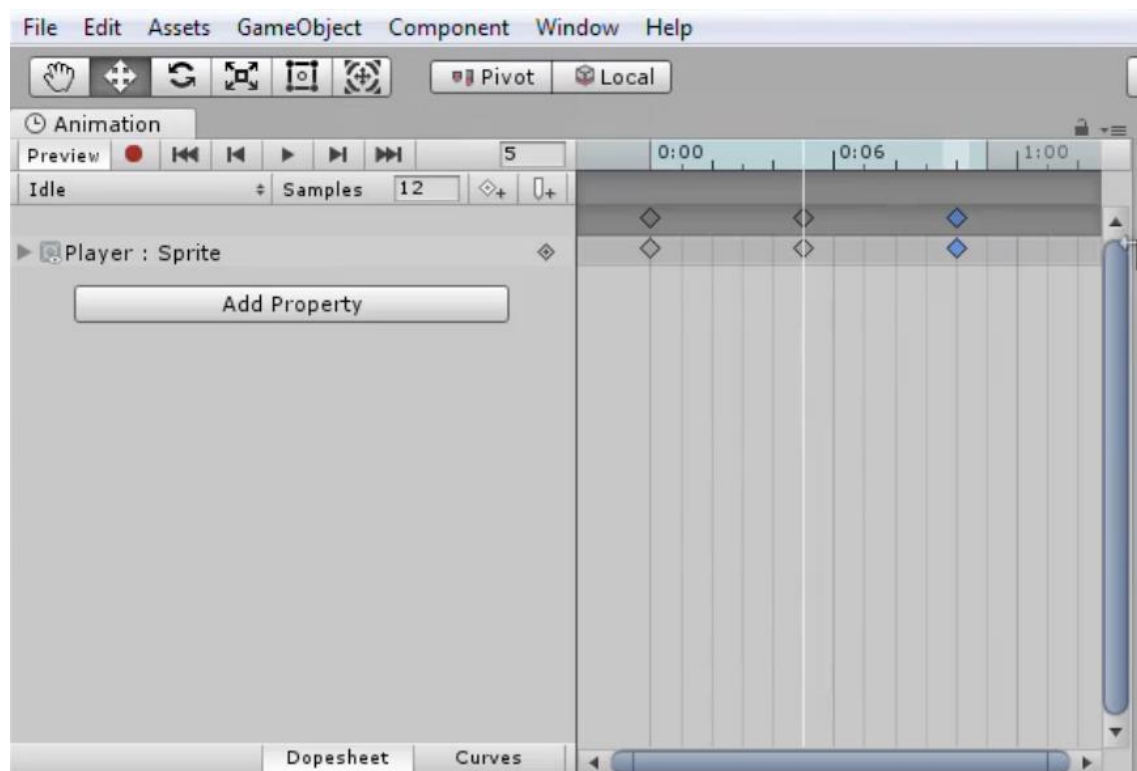
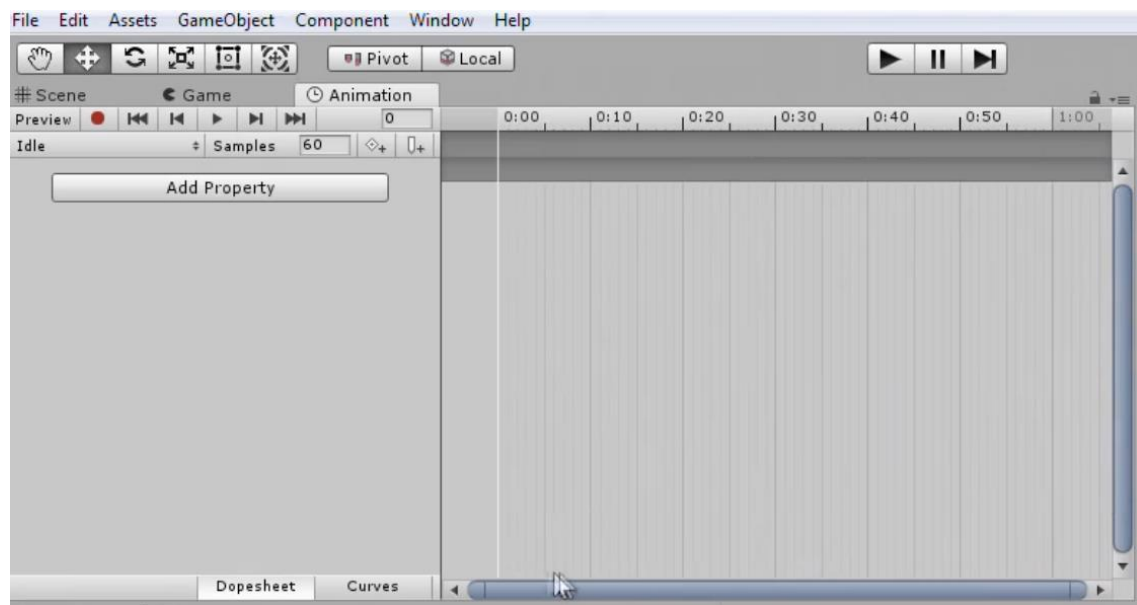


16. O componente exibe a seguinte mensagem- “ Para começar a animação do Player crie um Clip de animação”.

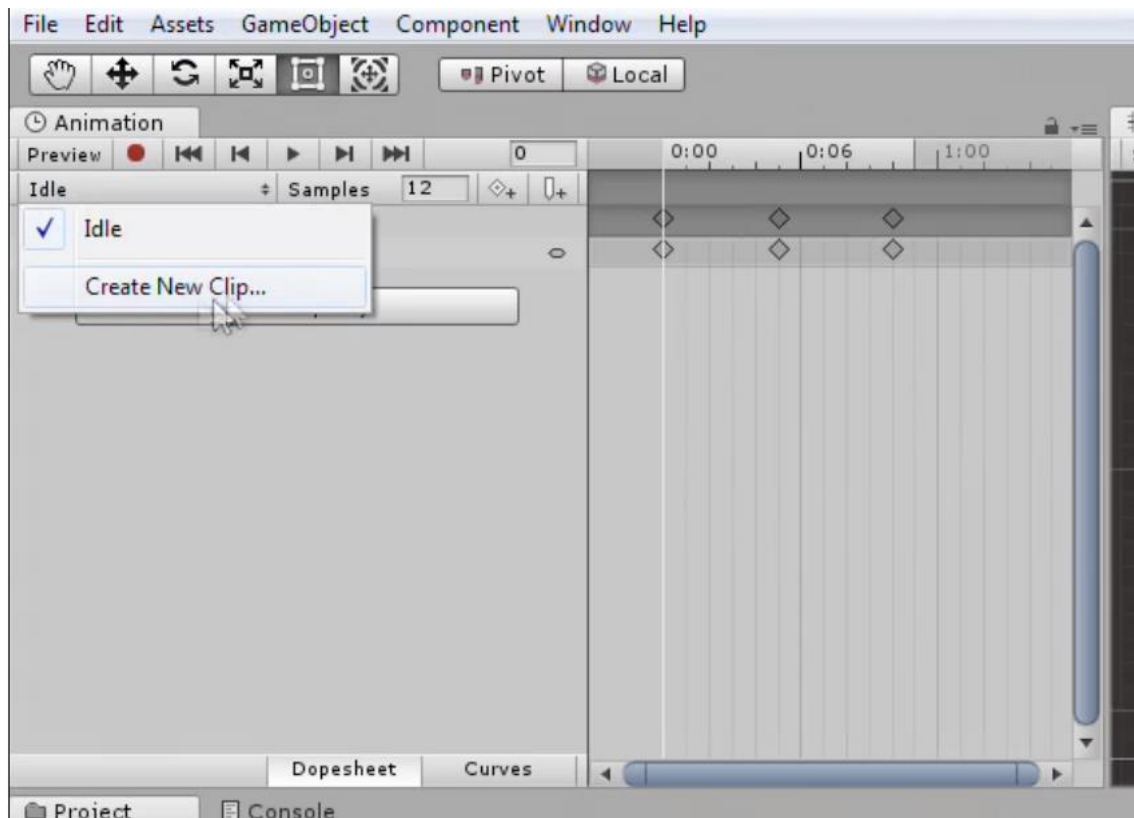
17. Então clicamos em “Create”.

18. É aberta a pasta “Explorador de Arquivos” e vamos dar um nome cria lá inicial ou parado (Idle).

19. Será aberta um “Timeline”.



Para criar novas animações.



OBS: Sempre devemos estar com o objeto / personagem selecionado.

