

En este tutorial, me enfoqué en darle vida a nuestro personaje mediante la creación de animaciones 2D en Unity. Para empezar, organicé los archivos de animación en una carpeta dedicada y configuré el Animator Controller, estableciendo la animación "Idle" como predeterminada. Luego, implementé la dirección del personaje, haciendo que girara hacia la izquierda o la derecha según su movimiento utilizando la propiedad flipX del Sprite Renderer. Después, creé e integré la animación de "Correr", estableciendo transiciones entre los estados "Idle" y "Run" en el Animator y controlándolas con un parámetro booleano en el script. Para que las transiciones fueran fluidas, refiné las transiciones de animación deshabilitando "Has Exit Time" y ajustando la duración a cero. Posteriormente, creé e integré la animación de "Saltar" a partir de un solo sprite, configurando sus transiciones basadas en si el personaje estaba en el suelo o en el aire. Finalmente, escribí la lógica de animación en el script para activar y desactivar los parámetros booleanos de "Run" y "Jump" en el componente Animator, basándome en el movimiento del personaje y las verificaciones de suelo.























