



Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Tema 5: Animaciones y Animator controller



Vídeo T5_V10

Resumen y trabajo a realizar

Resumen contenidos

1. General:

- Sistemas de control de versiones

V09

2. Unity3D:

- Animaciones

V03-V07

Entregable

- En este entregable se espera que seas capaz de llevar a cabo las siguientes tareas:
 - Crear Animaciones.
 - Crear estados en el Animator Controller.
 - Crear Parámetros en el Animator Controller.
 - Manejar los parámetros desde el código.

Entregable

1. Importa el paquete *EnemyTank* que tienes en el Aula Virtual
2. Abre la escena *TanqueMetal*
3. Crea una animación en el tanque Enemigo (El Rojo) que gire la torreta de un lado a otro durante todo el rato.
4. Crea una animación en la cámara que, al apretar la tecla J salga disparada hacia adelante y vuelva con el tanque. Para ello recuerda:
 - Crea la animación.
 - Crea el parámetro en el Animator.
 - Crea un estado vacío “quieto” por defecto.
 - Modifica la transición entre el estado “quieto” y la animación.
 - Gestiona el parámetro mediante un Script.
5. Guarda la escena.
6. Exporta la escena y súbela al AulaVirtual.