

Unity

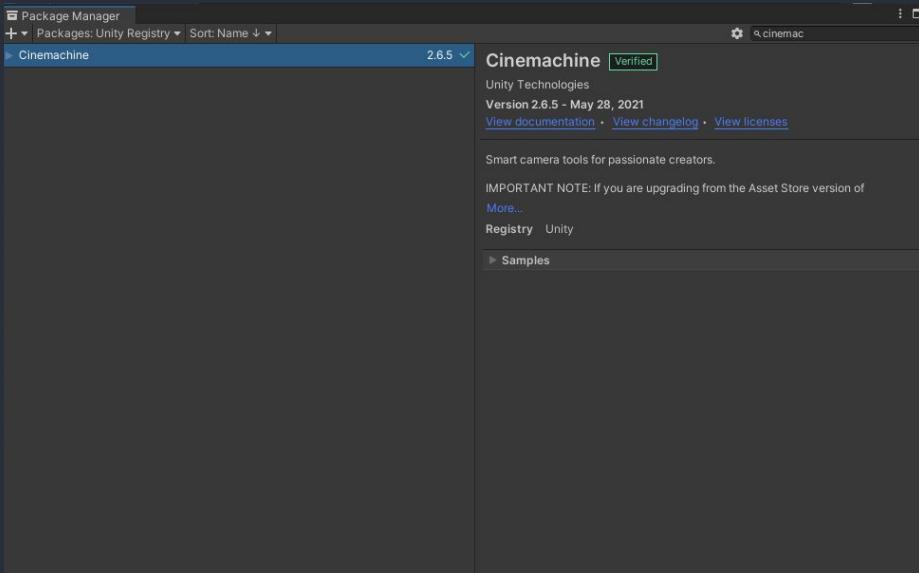
Platformer 2D: Movimentação

Fazendo a camera seguir o jogador



Dicas

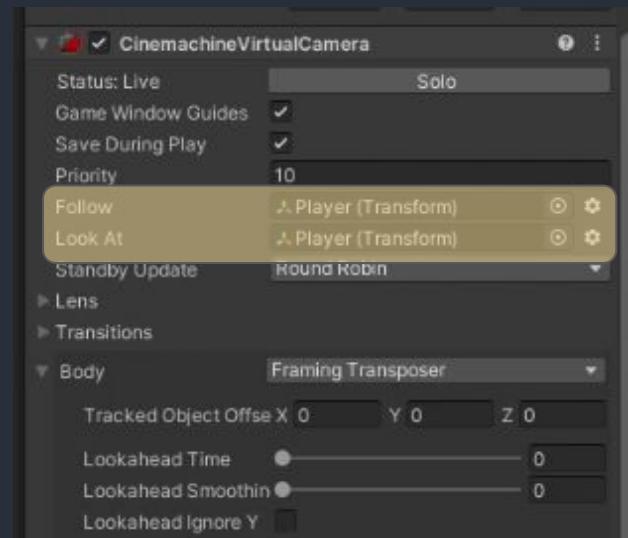
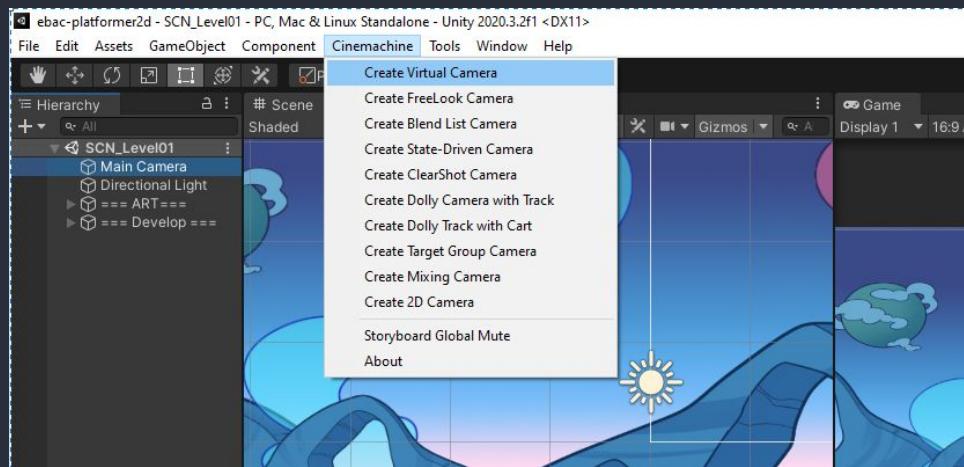
*Inicialmente, precisamos instalar o pacote **Cinemachine**, através do Package Manager.*



Dicas

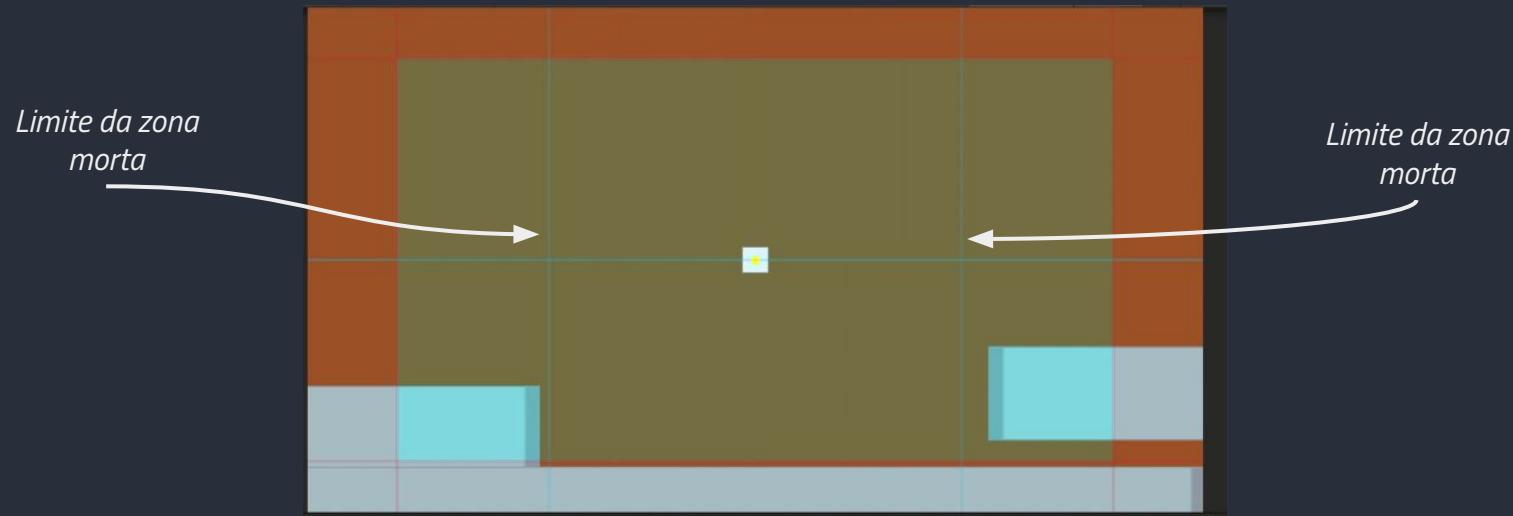
Após instalado, podemos adicionar a **CinemachineVirtualCamera**, através do menu **Cinemachine** -> **Create Virtual Camera**.

Após criado, será necessário apenas arrastar o jogador principal para as referências: **Follow** e **Look At**.



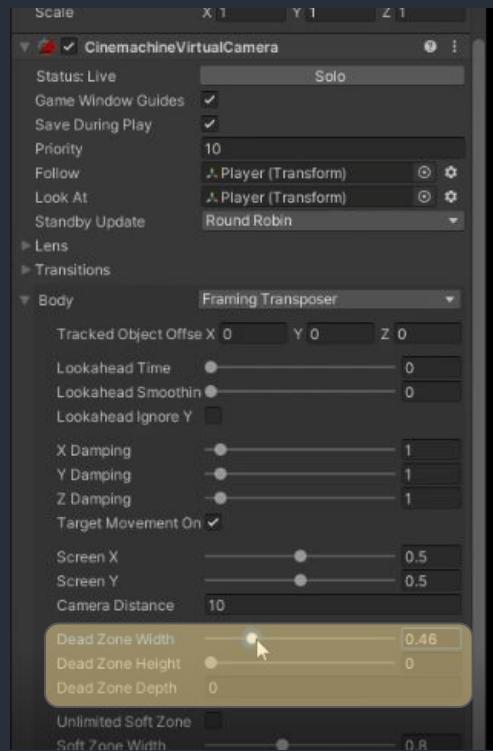
Dicas

Podemos ainda ajustar as "Zonas Mortas" na configuração da câmera. Ou seja, ajustar o quanto a câmera vai ter de espaço para seguir ou não o jogador, como detalhado na imagem abaixo.



Dicas

Para ajustarmos a Zona Morta, podemos ajustar os parâmetros, como na imagem ao lado.



Técnicas de animação

Algumas referências de conceitos básicos de técnicas de animação importantes para melhorar a implementação nos jogos.

https://pt.wikipedia.org/wiki/12_princípios_básicos_de_animacão

<https://medium.com/chocoladesign/os-12-princípios-fundamentais-da-animacão-ca94b4f04e34>