

# Unity

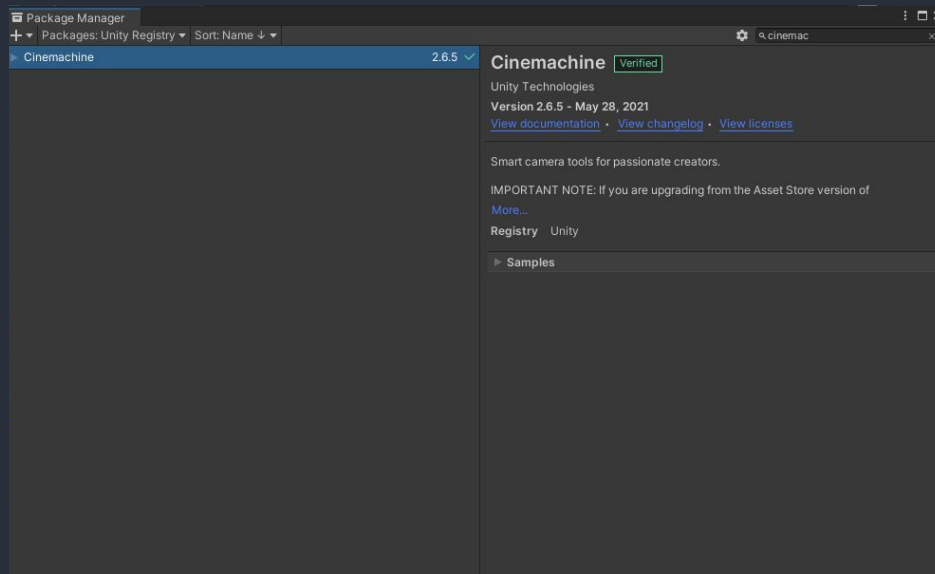
## Platformer 2D: Movimentação

Fazendo a camera seguir o jogador



# Dicas

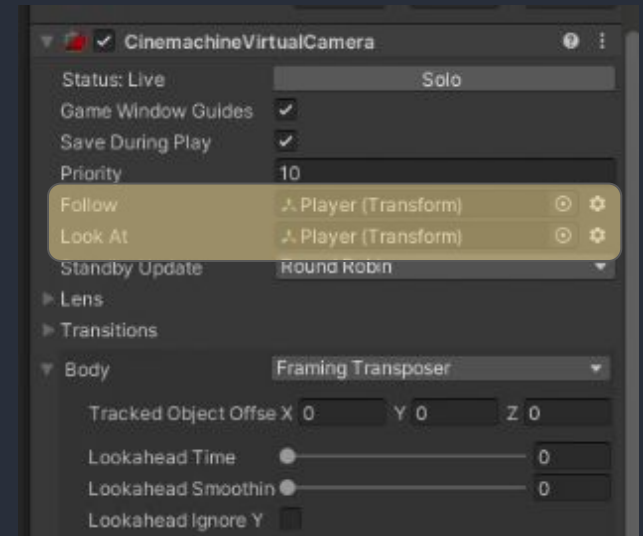
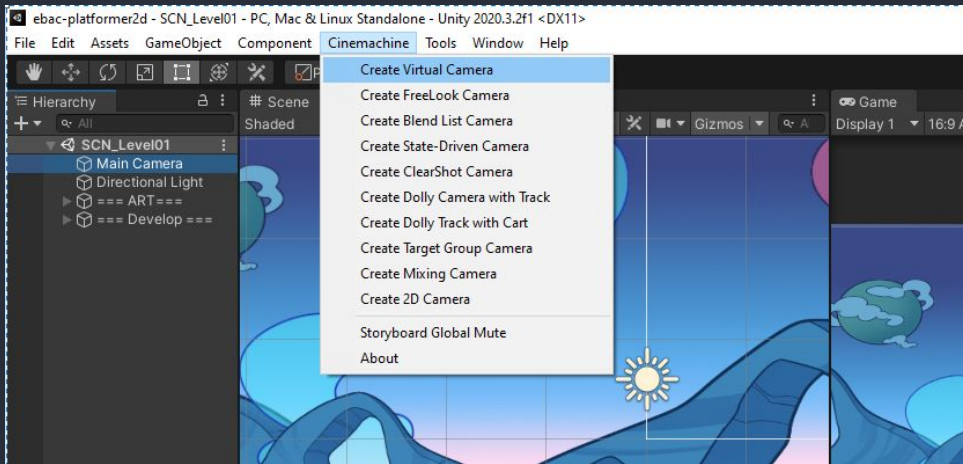
*Inicialmente, precisamos instalar o pacote **Cinemachine**, através do Package Manager.*



# Dicas

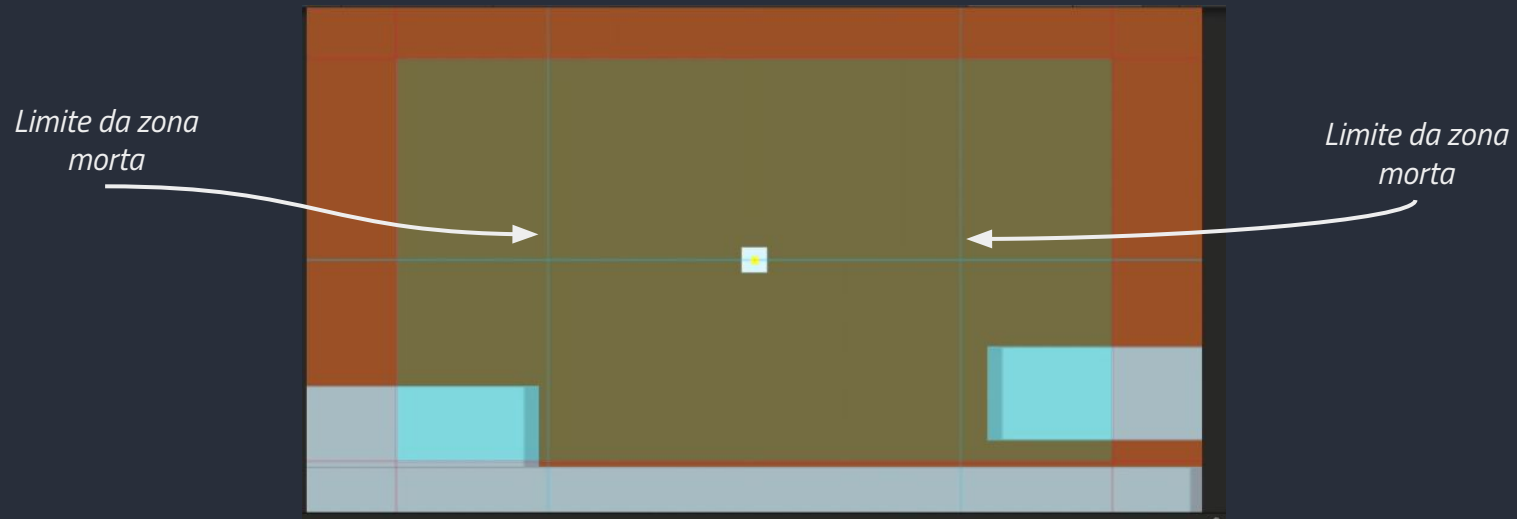
Após instalado, podemos adicionar a **CinemachineVirtualCamera**, através do menu **Cinemachine -> Create Virtual Camera**.

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\\_animação](https://pt.wikipedia.org/wiki/12_princípios_básicos_de_animação)

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