

Unity

Animações de UI

Imagens



Durante esse módulo, usaremos alguns conceitos e técnicas que aprendemos em módulos passados.

De qualquer forma, vamos procurar fixar novamente algumas técnicas.

Nesta aula, vamos revisar como animar uma lista de imagens usando a biblioteca DG Tween, usando o exemplo utilizado em aula como demonstração.

Precisamos primeiro importar a biblioteca DG Tween:

```
using DG.Tweening;
```

Então, podemos declarar as variáveis que vamos utilizar.

- Uma lista com os transforms que vamos ter de referência
- As configurações da animação, como a duração e a demora entre os objetos para a animação começar

```
public List<Transform> listOfObjects;  
  
[Header("Animation")]  
public float animationDuration = .3f;  
public float delayBetweenObjects = .05f;
```

A seguir, dentro de uma função que acharem melhor, iteramos a lista de objetos em um **for**.

Salvamos uma referência para o objeto atual da iteração (*listOfObjects[i]*), e então ativamos a sua visibilidade.

Após isso, configuramos o DG Tween para realizar a escala do objeto, passando o tempo de duração, a escala que a animação começará, e o delay.

Essa configuração fará com que os objetos sejam escalados de 0 a sua escala atual, com um pequeno atraso entre eles, fazendo com que o primeiro objeto seja escalado um pouco antes do que o último, por exemplo.

```
for(int i = 0; i < listOfObjects.Count; i++)
{
    var obj = listOfObjects[i];

    obj.gameObject.SetActive(true);
    obj.DOScale(0, animationDuration).From().SetDelay(i * delayBetweenObjects);
}
```

Assets usados em aula

Dark UI:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/dark-theme-ui-199010>