

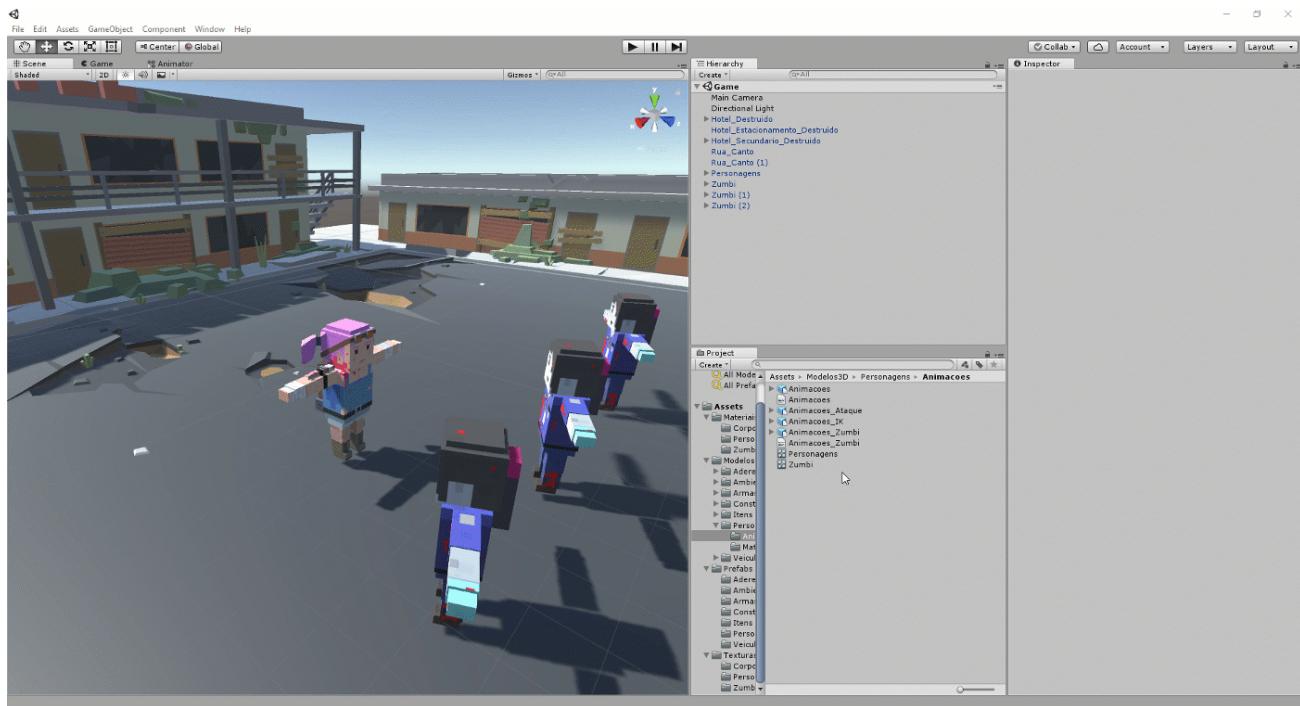
09

## Armando nosso Personagem

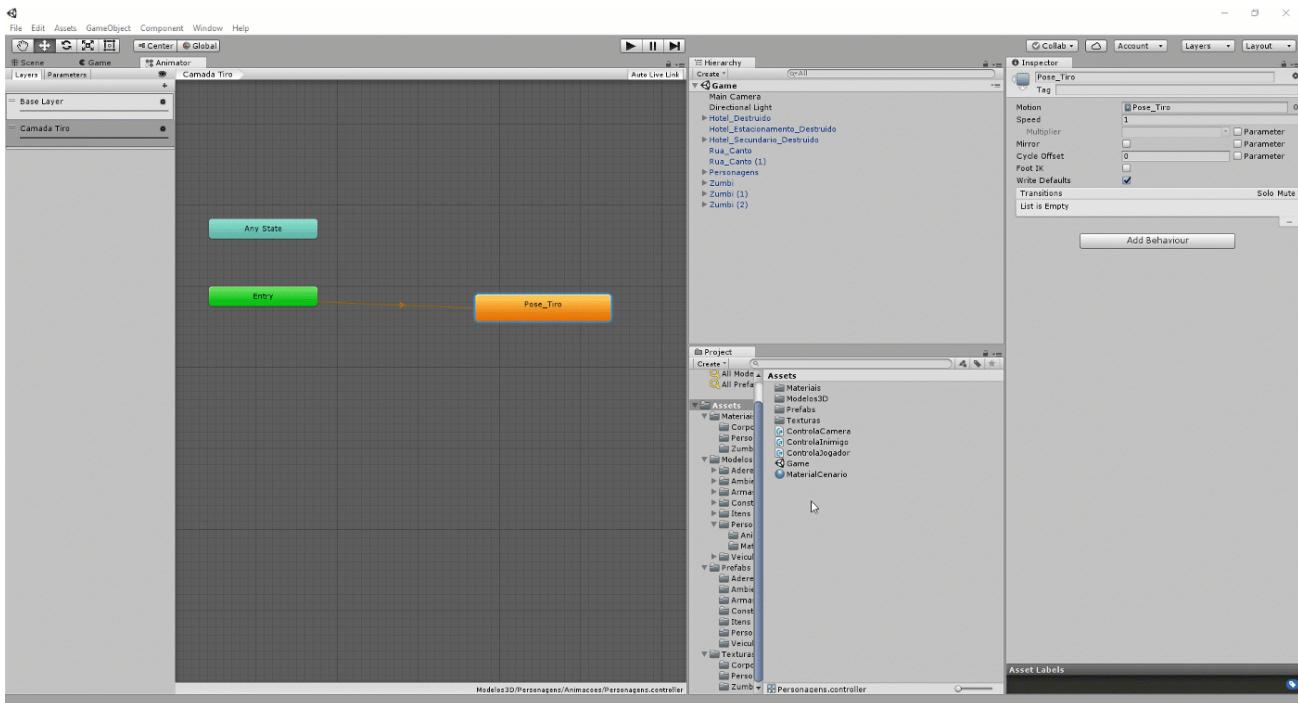
Nosso personagem já está andando e o Inimigo está perseguindo ele vamos armar nosso personagem para depois fazê-lo atirar?

Primeiramente vamos fazer nosso personagem entrar na pose do tiro, para isso vamos utilizar uma animação que está na pasta **Assets > Modelos3D > Personagens > Animacoes** utilizando o arquivo **Animacoes\_IK** mas se você verificar a animação ela é só do personagem atirando parado e se queremos atirar nos movendo como podemos fazer?

Pra isso vamos utilizar as **Camadas de Animação (Animation Layers)** que irão dizer que a nossa animação vai rodar somente no braço e manter o resto do corpo como está. Vamos no **Controlador de Animações (Animation Controller)** do nosso Personagem e vamos criar uma nova camada de animação nomeando como **Camada Tiro** e vamos arrastar a animação **Pose\_Tiro** para esta camada.

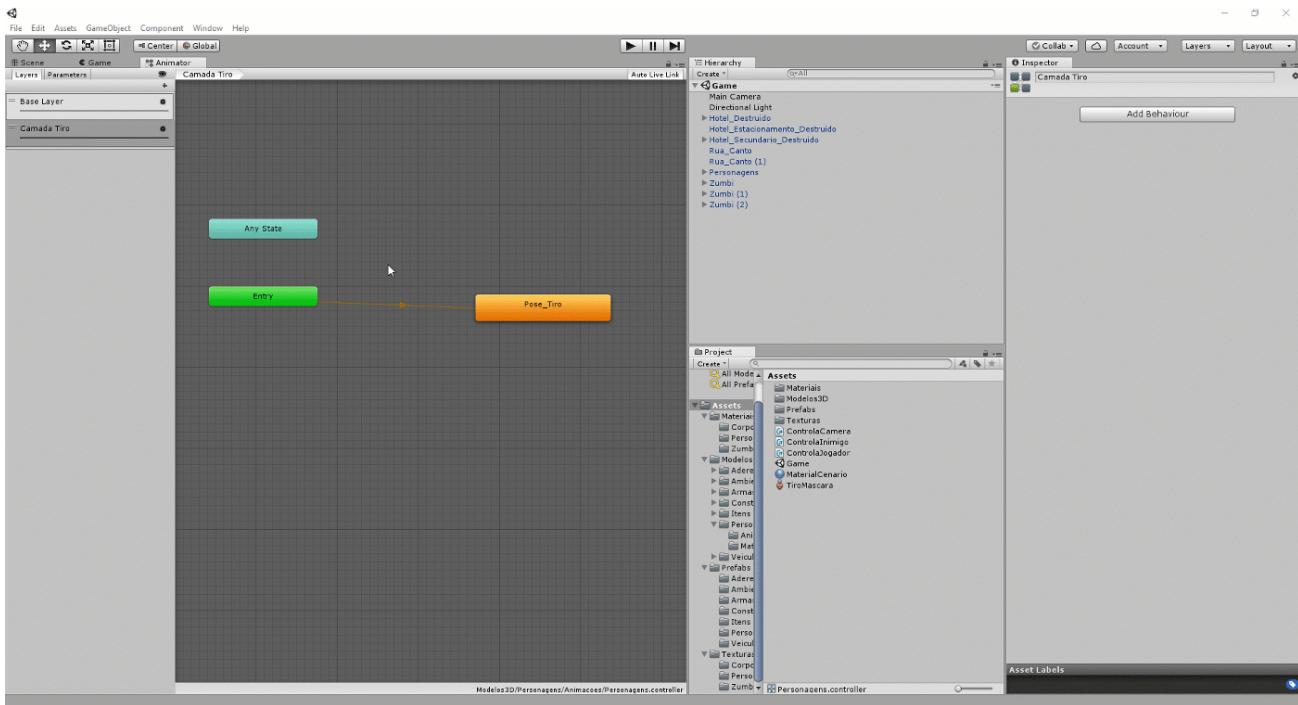


Vamos criar uma máscara para essa camada utilizando falando que queremos utilizar só os braços da animação. Na pasta do projeto clique com o botão direito e vá em **Create > Avatar Mask** e nomeie como **TiroMascara**. Clique no objeto criado, agora no **Inspector** expanda a área de **Humanoid** e clique nas áreas do personagem que você não quer que a animação influencie, no caso tudo com exceção dos braços.

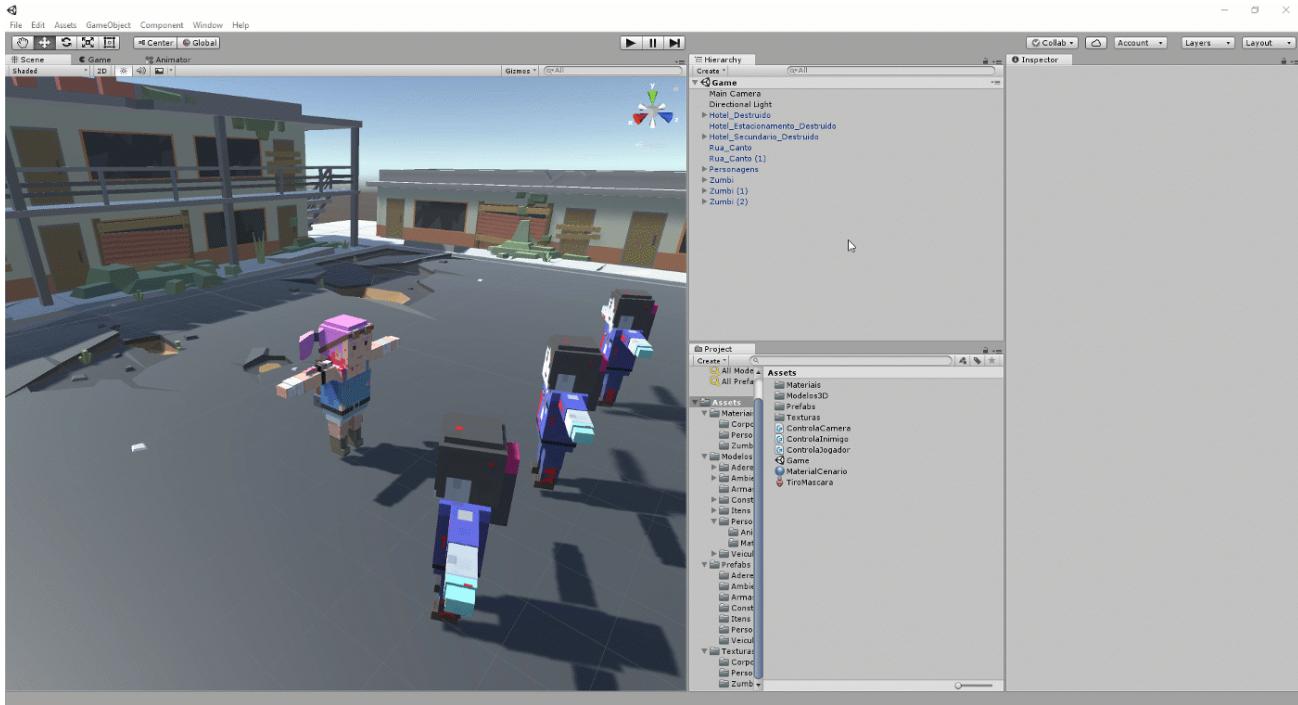


Vamos dizer a camada que criamos a Camada Tiro usa essa máscara clicando na engrenagem e preenchendo com a o **Avatar Mask** o elemento **Mask**. Mova o **Peso (Weight)** desta camada para o valor 1 assim dizemos que essa camada influencia totalmente na máscara que colocamos ignorando qualquer animação anterior.

Agora nosso personagem está em pose de tiro quando damos o *Play* no jogo!



Agora vamos colocar a arma na mão do personagem? Mas a arma tem que seguir a mão dele onde ela estiver, para isso vamos colocar a arma no **Ossos** da mão do personagem que vimos na área de **Rigging**, expanda o personagem até encontrar o osso da mão direita chamado de `Hand_Right_jnt`, agora na pasta **Assets > Prefabs > Armas** escolha a arma que achar mais interessante e arraste para este **Ossos**.



Zere todas os valores de posição da Arma se não estiver zerado para ela ir de fato para a mão do jogador, como o jogador está com a mão de lado temos que rotacionar a arma em 90° em Y e 90° em Z e mover para melhorar esta posição.

