

01

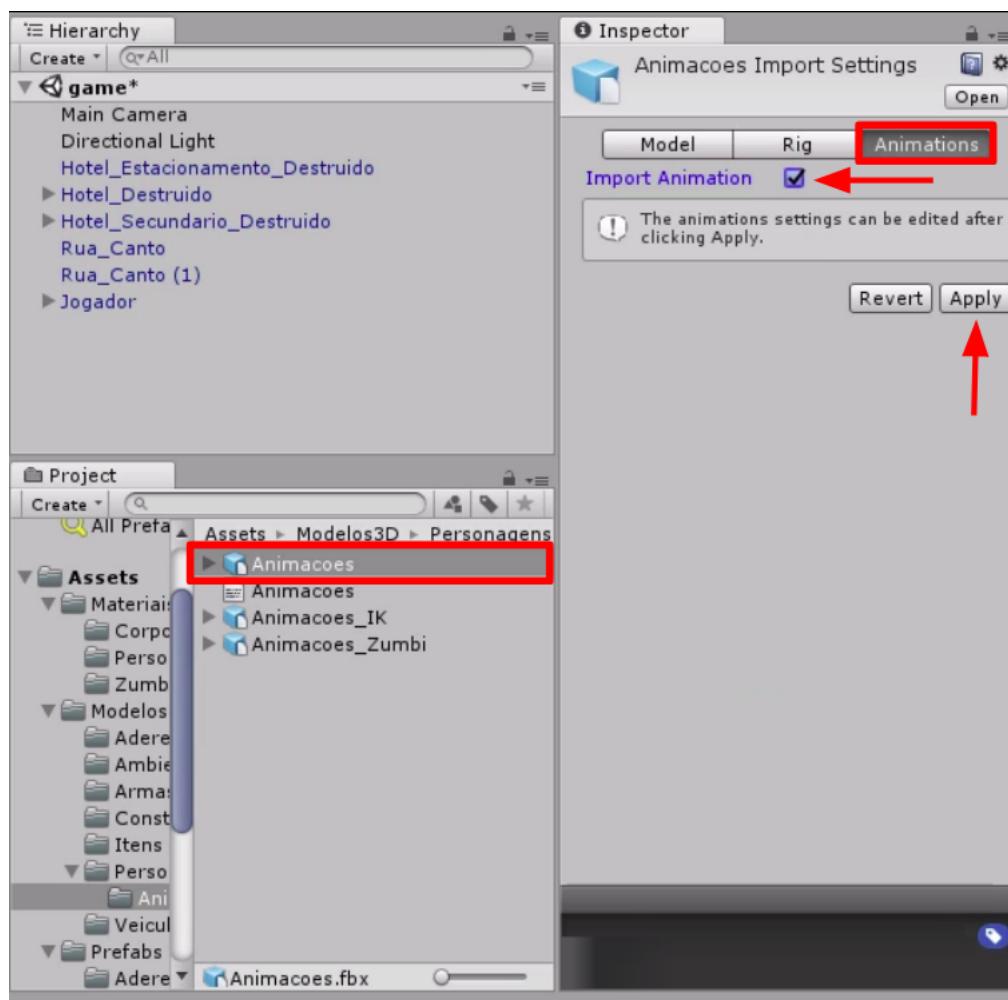
Animando o jogador

Transcrição

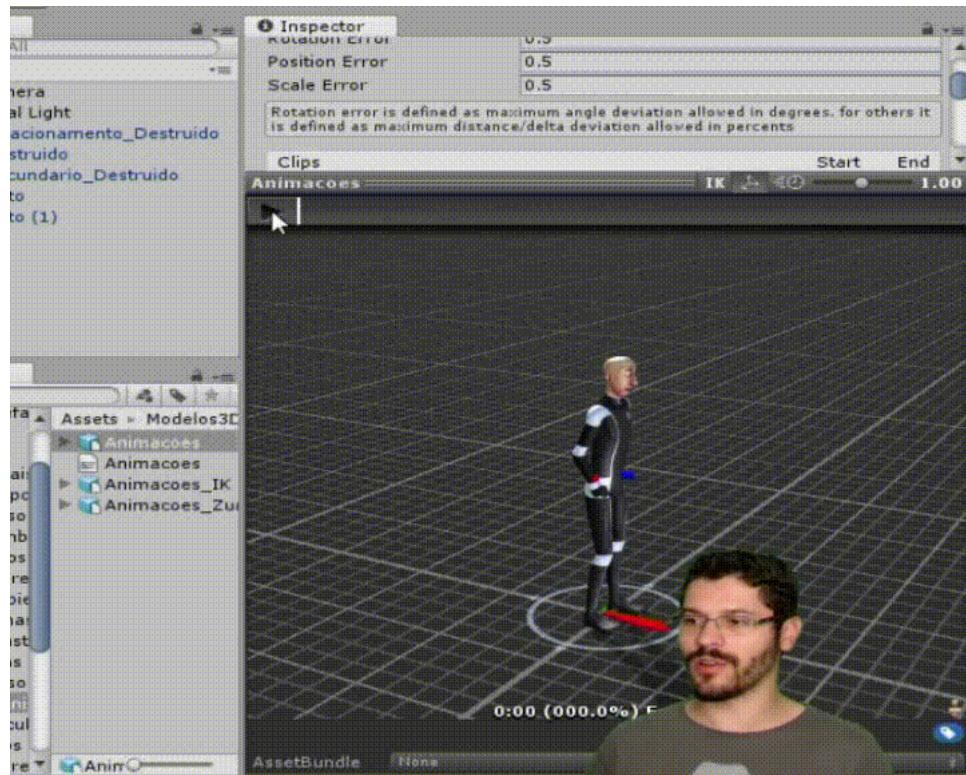
Anteriormente, configuramos os movimentos da personagem. Mas, ela só fica com os braços esticados, falta dinamismo. Para o jogo ficar mais legal, adicionaremos movimentos enquanto a personagem corre ou mesmo quando está em repouso. Para isso, utilizaremos as **animações**, termo técnico desse movimento dos personagens 3D.

Na Unity, podemos encontrá-las em "Project > Assets > Modelos 3D > Personagens > Animacoes", considerando que aplicaremos as animações de outro modelo 3D no personagem principal, enviadas pelo artista. Assim, clicaremos:

- no primeiro modelo "Animacoes", em "Assets";
- em "Animations", em "Inspector";
- na caixa de seleção, para ativá-la, em "Import Animation";
- em "Apply", para aplicar.



Dessa forma, importaremos animações que vieram de outro local, considerando que foram produzidas em outro programa. Se expandirmos a janela de visualização "Animacoes", ao ativar "Play", veremos uma sequência de movimentos (parado, andando, correndo, sentando), que utilizaremos separados no jogo.



Para separá-los, abriremos `Animacoes.txt`, um documento que também foi enviado pelo artista, localizado abaixo de `Animacoes.fbx`. Nele, encontraremos as animações listadas com nome e números à direita, referentes aos quadros do arquivo de animação.

```

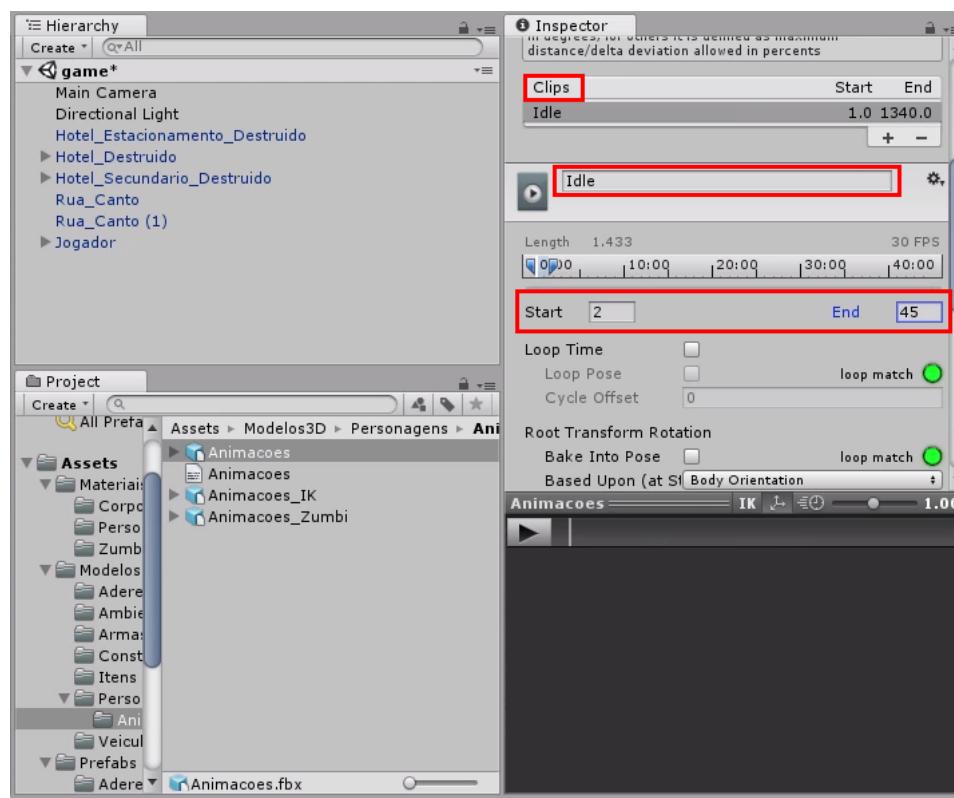
Idle: 2 - 45
Andar: 51 - 79
Correr: 82 - 99
Sentado no chão: 117 - 146
Olha Relógio: 381 - 420
Limpa a boca: 423 - 460
Pulo Correndo: 461 - 491
Pulo Parado: 582 - 608
Caindo: 550 - 579
Morte 1: 492 - 547
Morte 1: 547.9 - 548
Morte 2: 901 - 970
Morte 2: 969.9 - 970
Cruza os Braços: 781 - 850
Mãos na Cintura: 851.9 - 900
Encostado na Parede: 662 - 709
Abaixar: 971 - 988
Abaixado: 990 - 991
Levantar: 1011 - 1020
Jogar Granada: 1037 - 1106

// ...

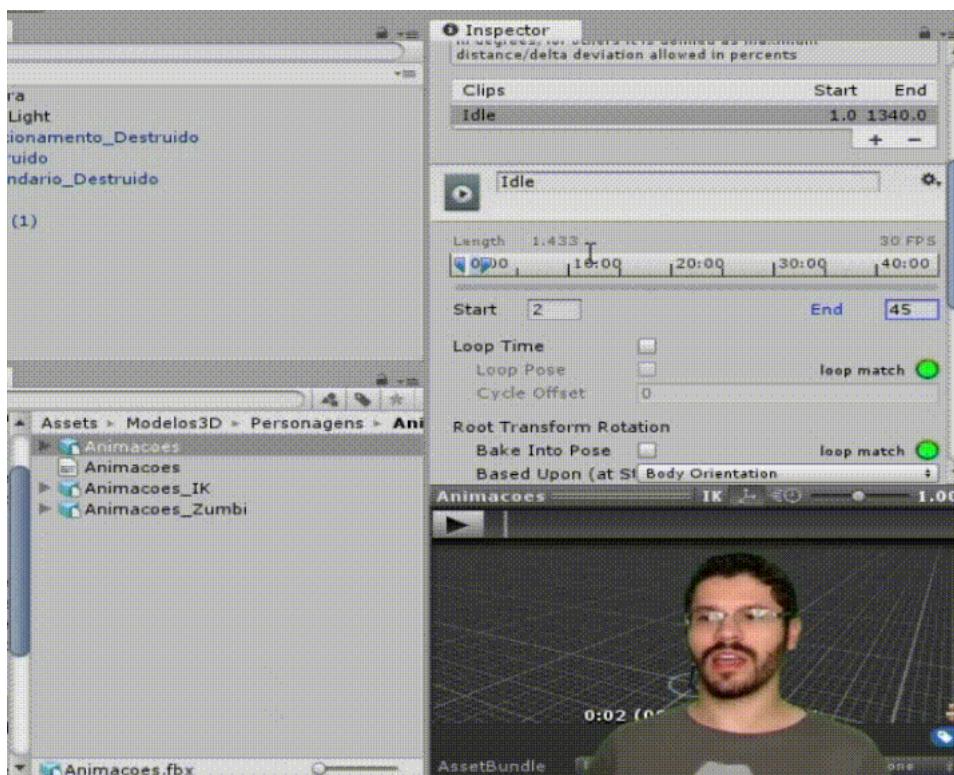
```

A primeira animação da lista (`Idle`) que é do personagem ocioso, respirando somente, vai do quadro `2` ao `45`. `Andar` vai do quadro `51` ao `79`. Essas são as marcações que utilizaremos para cortar a sequência de movimentos. Para aplicá-los na Unity, em "Animations" de `Animacoes.fbx`, na parte de "Clips", podemos editar a animação. A primeira que editaremos é a de repouso:

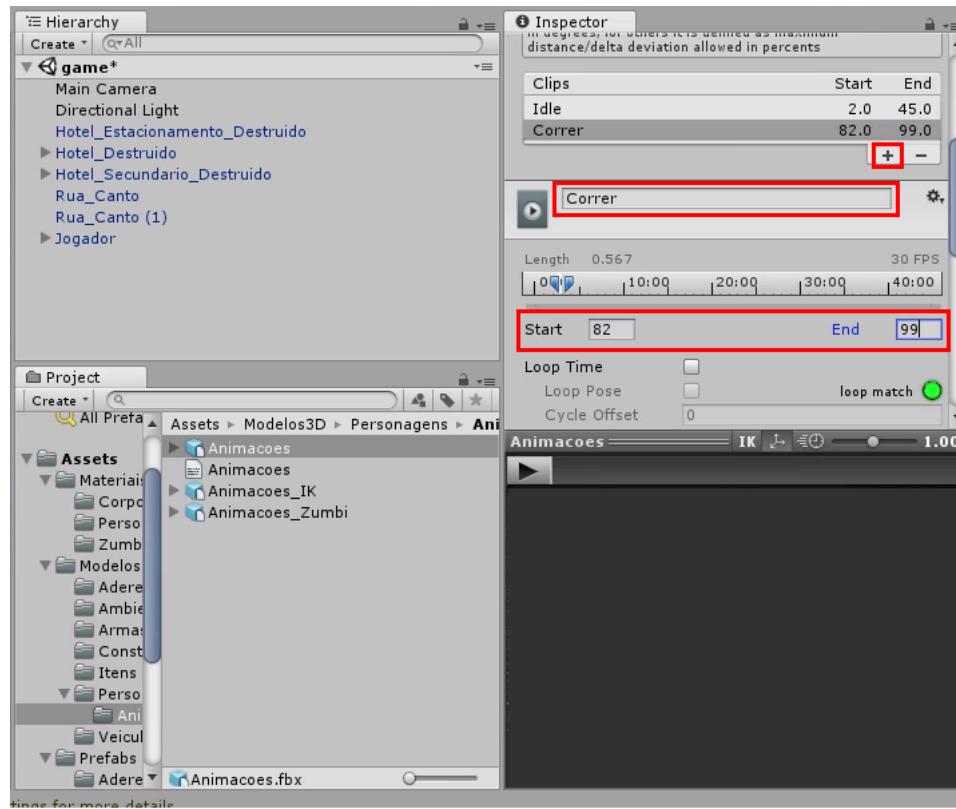
- nomearemos como `Idle`, substituindo `Take 001`;
- preencheremos "Start" e "End" com as marcações do movimento `2` e `45`, respectivamente, especificadas no arquivo de texto.



Se ligarmos o "Play" de "Animacoes" novamente, veremos que o personagem estará parado, respirando.

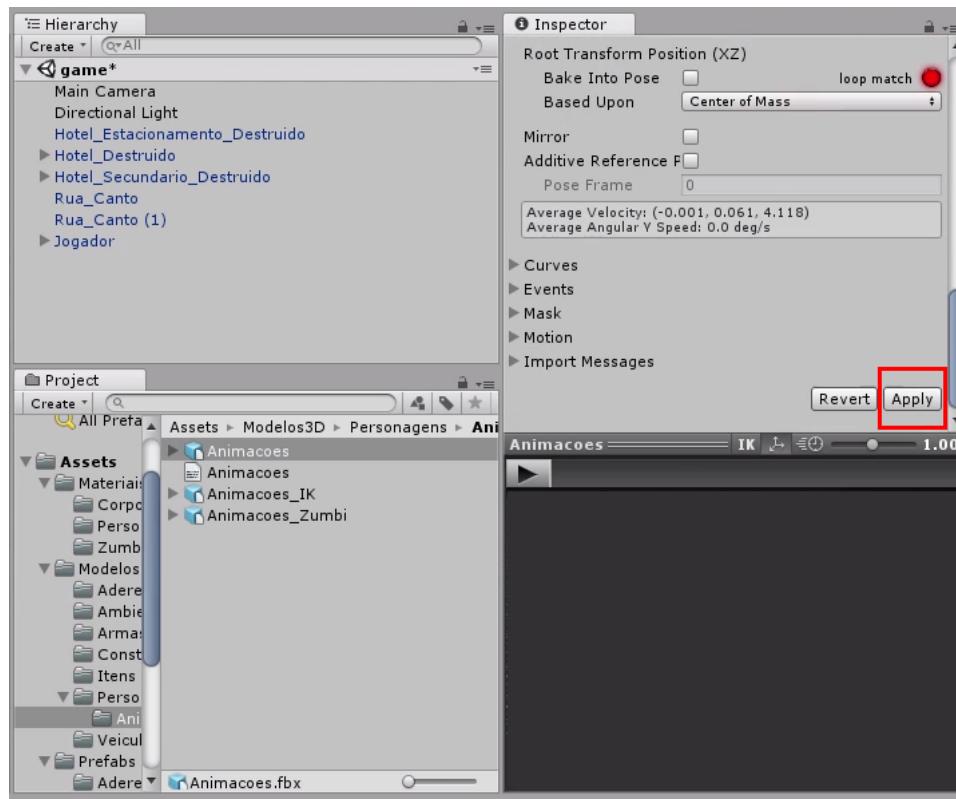


Clicaremos no sinal de soma (+), abaixo de "Clips" para adicionar `correr`, que vai de `82` a `99`.

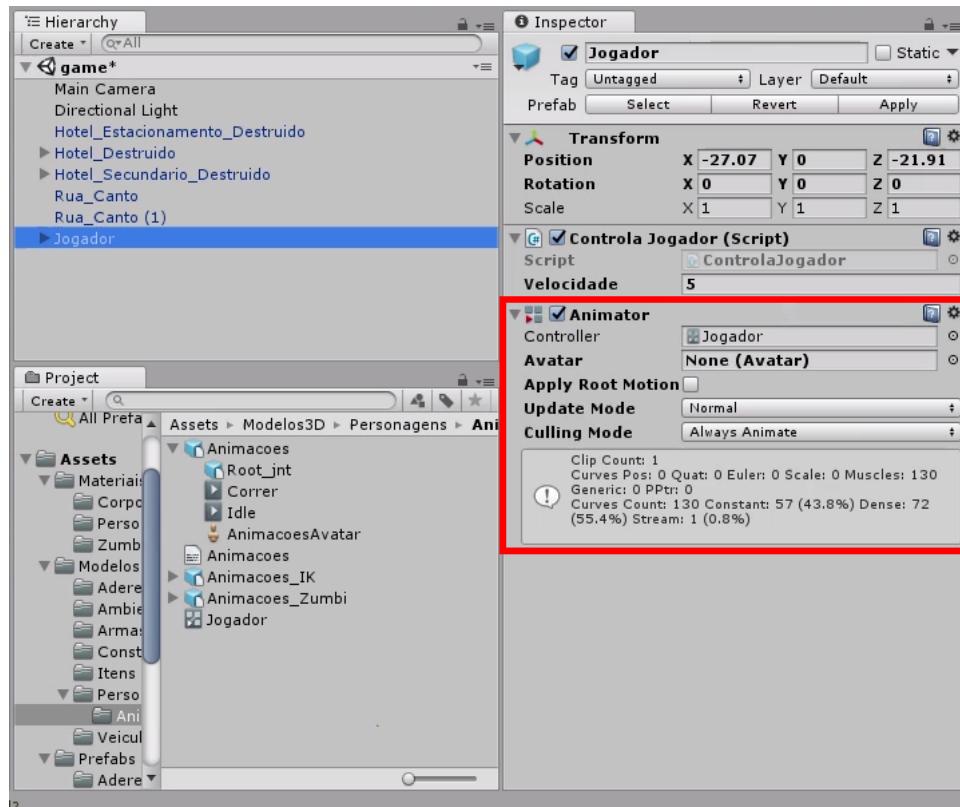


Em `Animacoes.txt` há diversas animações, mas utilizaremos somente `Idle` e `Correr`, por enquanto. Se necessário acrescentar mais alguma, aplicaremos o mesmo procedimento das primeiras.

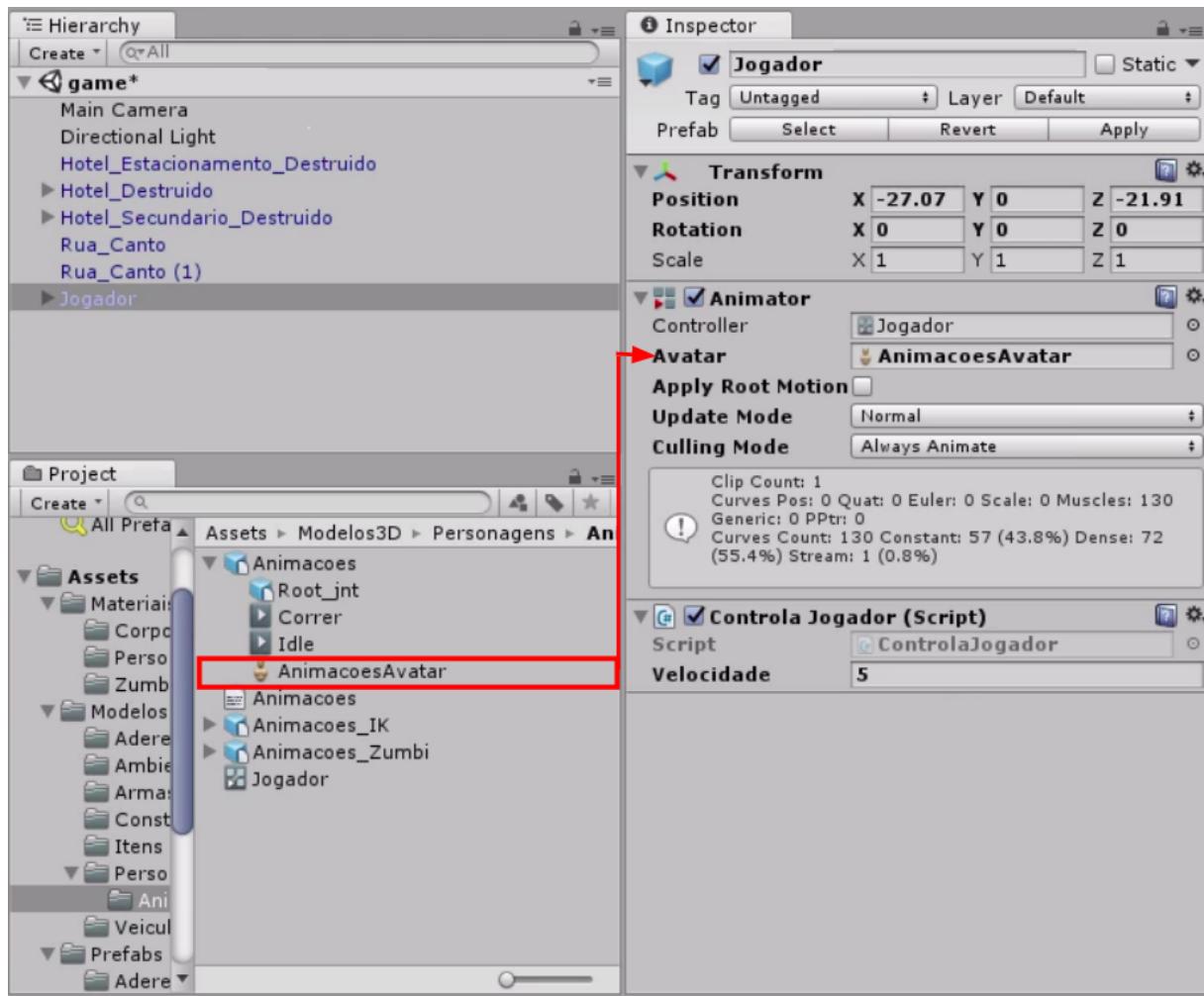
Adicionadas as animações, clicaremos em "Apply", no final de "Inspector".



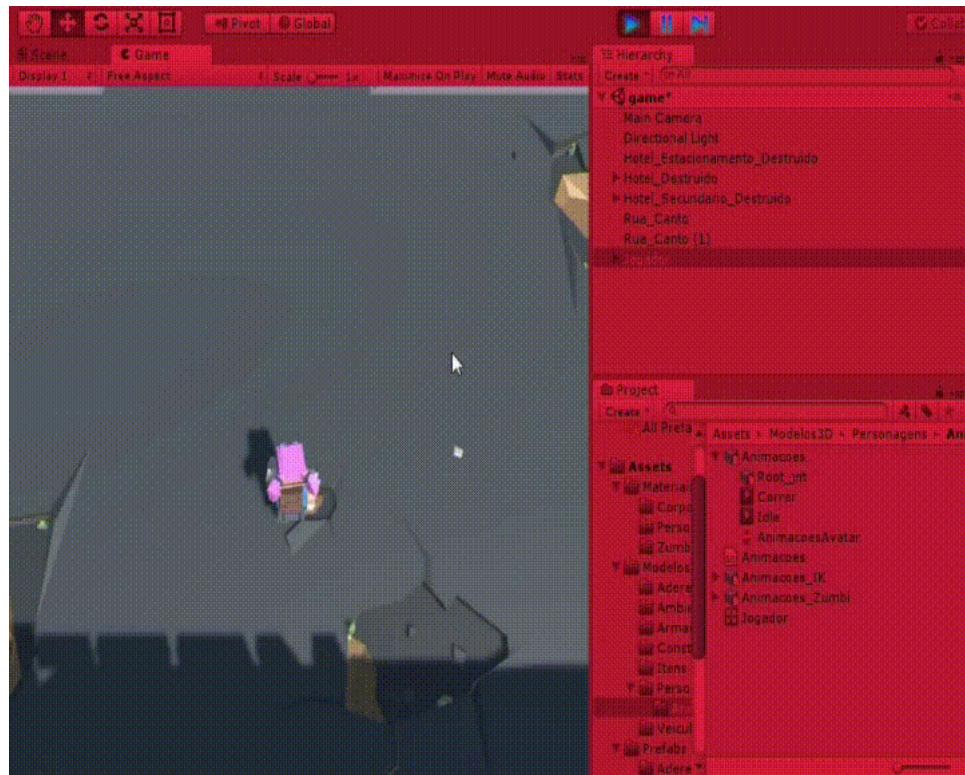
Para aplicar aos personagens no jogo, abriremos `Animacoes.fbx`, clicando na seta à esquerda dele; selecionaremos e arrastaremos a animação para "Jogador", em "Hierarchy". Assim, aparecerá "Animator", que seria a parte que controla as animações, no "Inspector" de "Jogador".



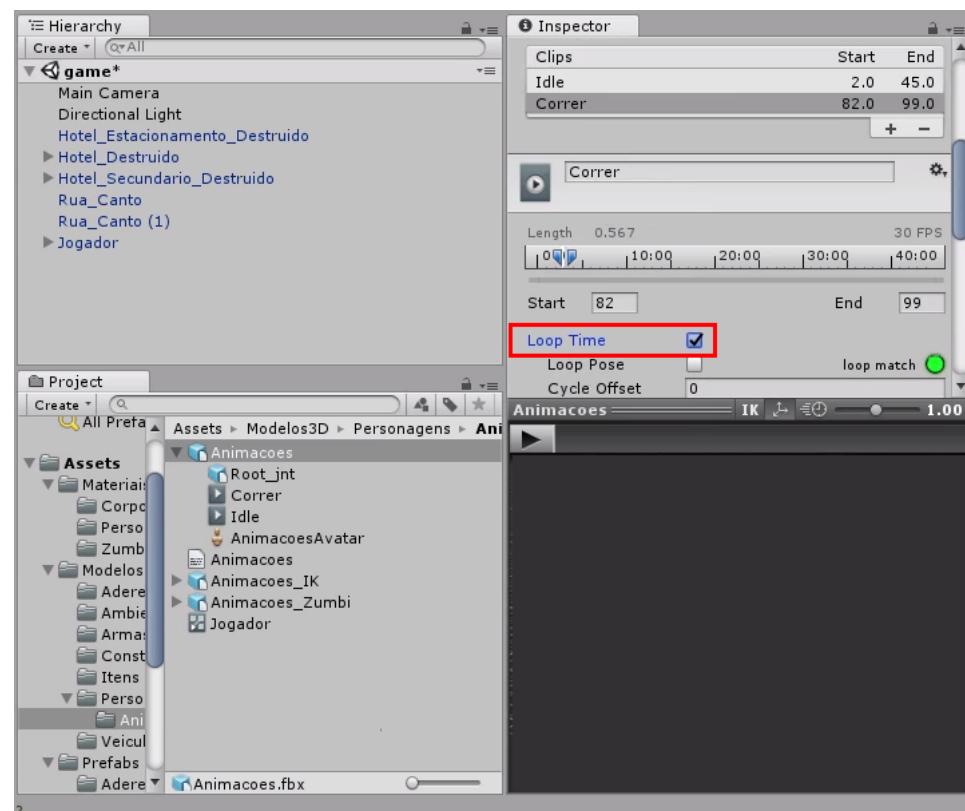
Se clicarmos em "Play", nada acontecerá, porque temos que selecionar um "Avatar", a forma que o modelo 3D lidará com as animações aplicadas. Arrastaremos "AnimacoesAvatar", localizado em "Project > Assets > Modelos 3D > Personagens > Animacoes", para o campo de "Avatar", em "Inspector".



Ao ativarmos "Play", a personagem movimentará os braços como se estivesse correndo, mas ficará parada.



Precisamos marcar a caixa de seleção ("Loop Time"), para adicionar um *loop*, termo técnico para **repetição** da animação, reiniciando-a assim que ela termina.



Clicaremos em "Apply" no final de "Inspector" para aplicar a alteração e ativaremos "Play". Veremos que a personagem se movimenta constantemente, inclusive quando ela está andando pelo cenário.

