

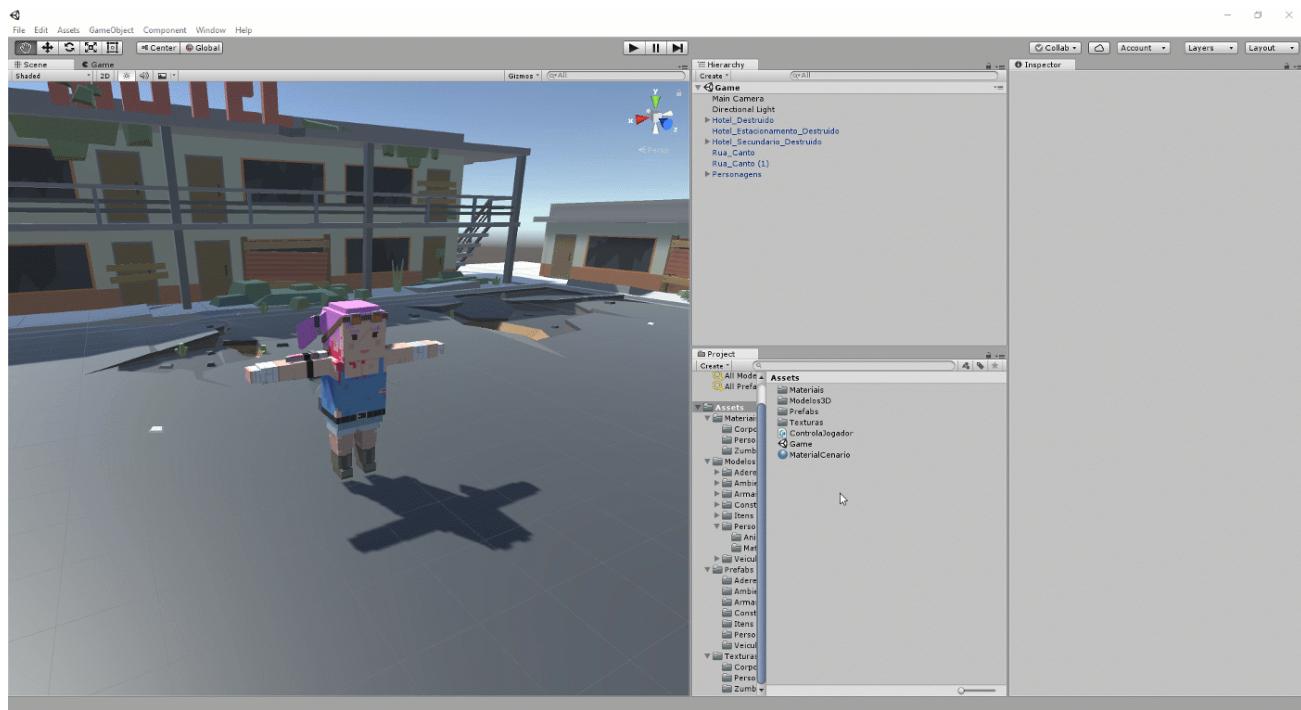
03

Separando as Animações do Jogador

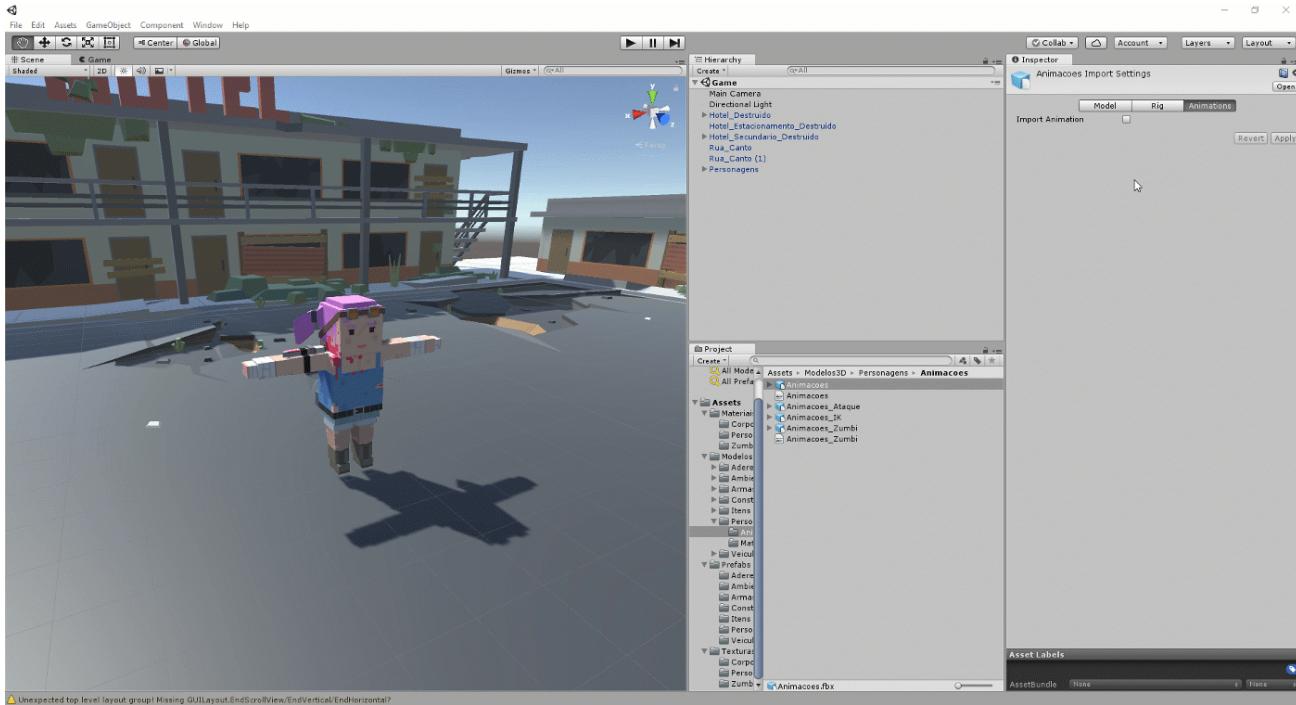
Agora que o personagem já está andando pelo nosso cenário, percebe-se que o modelo 3D fica parado em pose T (pernas juntas e braços abertos) mas para passar a sensação de movimento é bastante importante movimentarmos este modelo.

Para fazer isso vamos configurar as animações do personagem. O primeiro passo é selecionarmos o *Modelo 3D* de onde vem as animações do personagem já que neste caso temos o *Modelo 3D* dos nossos personagem e vamos jogar as animações a partir de outro modelo, isto é algo bem comum e conhecido como **Retarget de animação**.

Navegue até a pasta **Modelos3D > Personagens > Animacoes**, selecione o objeto **Animacoes** e no *Inspector (Inspector)* clique na aba *Animations*.



Quando as animações são importadas para o Unity elas vêm todas em sequência então temos que separá-la, começando a opção **Importar Animação (Import Animation)** e **Aplicar (Apply)**.



As animações são assim como os jogos divididas em *Frames (Quadros)* temos então que marcar o início e final de cada uma das animações, para isto temos um documento de texto com as informações de cada animação chamado *Animacoes.txt*, lembre-se de abrir o documento para ver o início e final das animações.

Faça então este processo de clicar no botão de + quando necessário criar uma animação, marcar o início e fim e nomear as animações para as animações de *Idle* (*Personagem ocioso, parado, respirando*) e Correr, lembre-se de marcar a opção de **Loop Time** para que nossas animações possam acontecer de forma contínua e aplicar a modificação ao final.

Idle - Início: 2 - Final: 45 / Correr - Início: 82 - Final: 99

