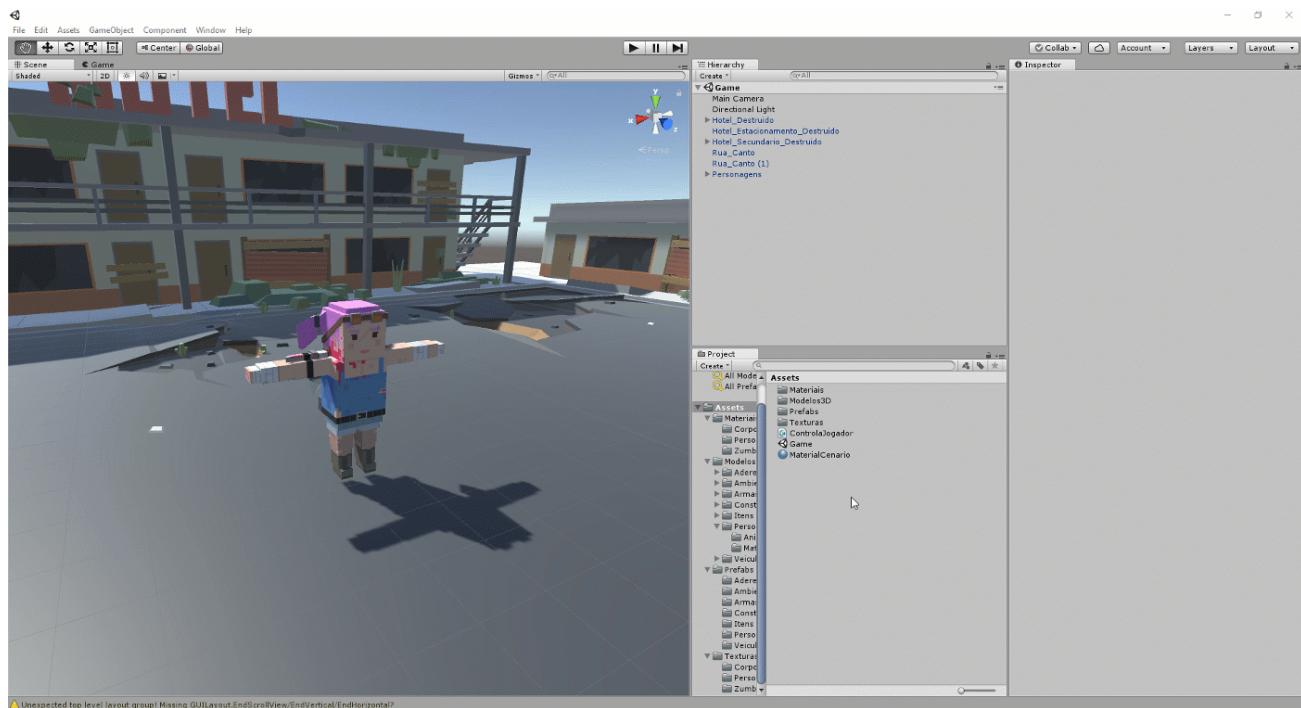


06

Sistema de animação - Mecanim

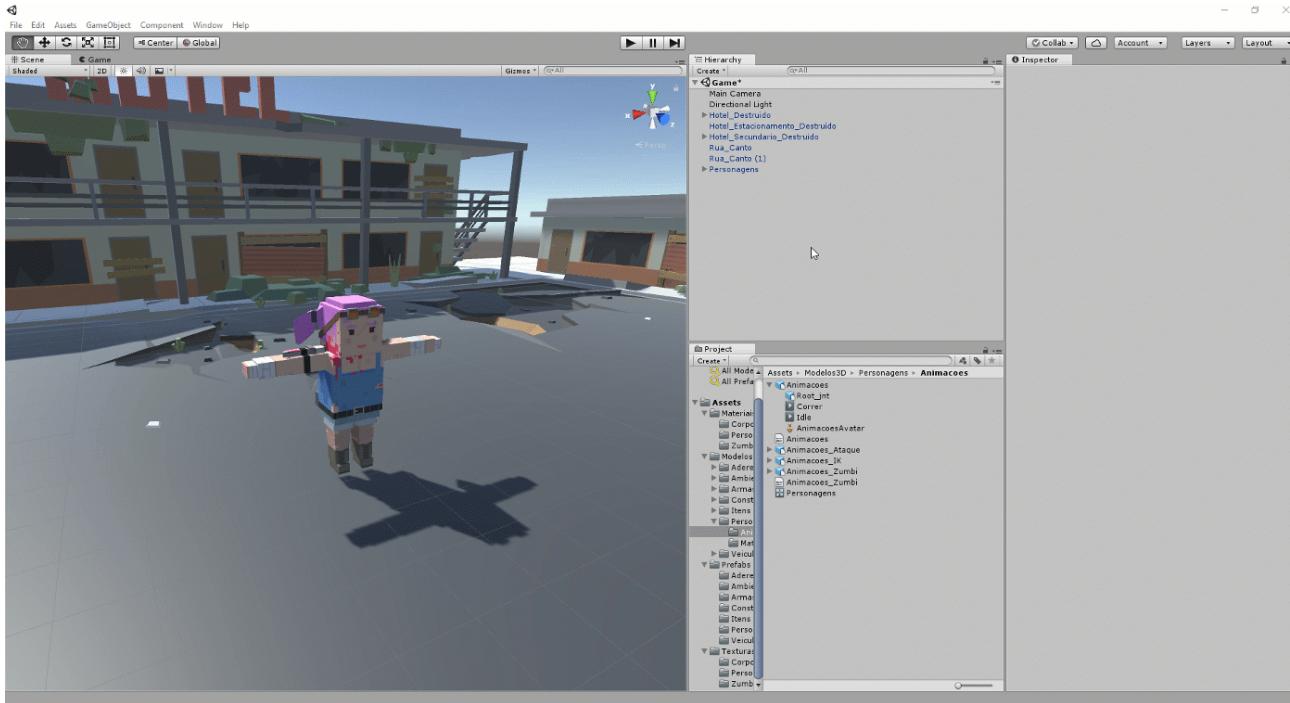
As animações estão separadas então vamos aplicá-las no Personagem? Vamos fazer isso através do sistema de animações do Unity o **Mecanim**!

Para iniciar ache as animações separadas anteriormente na pasta **Modelos3D > Personagens > Animacoes** da janela de *Projeto (Project)*, vamos abrir o arquivo **Animacoes** clicando na seta ao lado do nome do arquivo e vamos arrastar a animação **Idle** para o nosso personagem na *Hierarquia (Hierarchy)*.

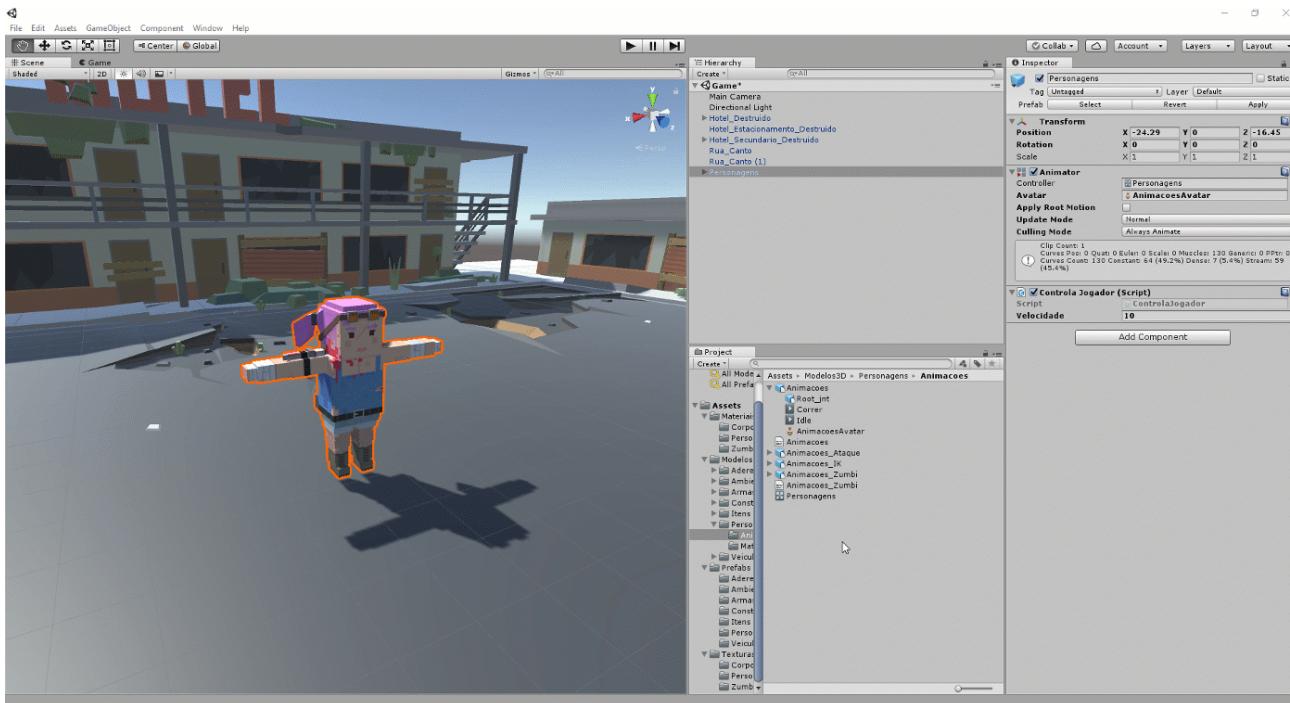


Agora que a animação foi arrastada no *Inspetor (Inspector)* temos novas opções na área chamada **Animator** no **Personagem**, ele controla as animações dos modelos 3D. O personagem ainda não vai animar porque o Unity não entende como você quer aplicar essa animação para o personagem, para termos este comportamento temos que utilizar um **Avatar**. Arraste para a área de Avatar no *Inspetor (Inspector)* o avatar que também está dentro do arquivo de animação.

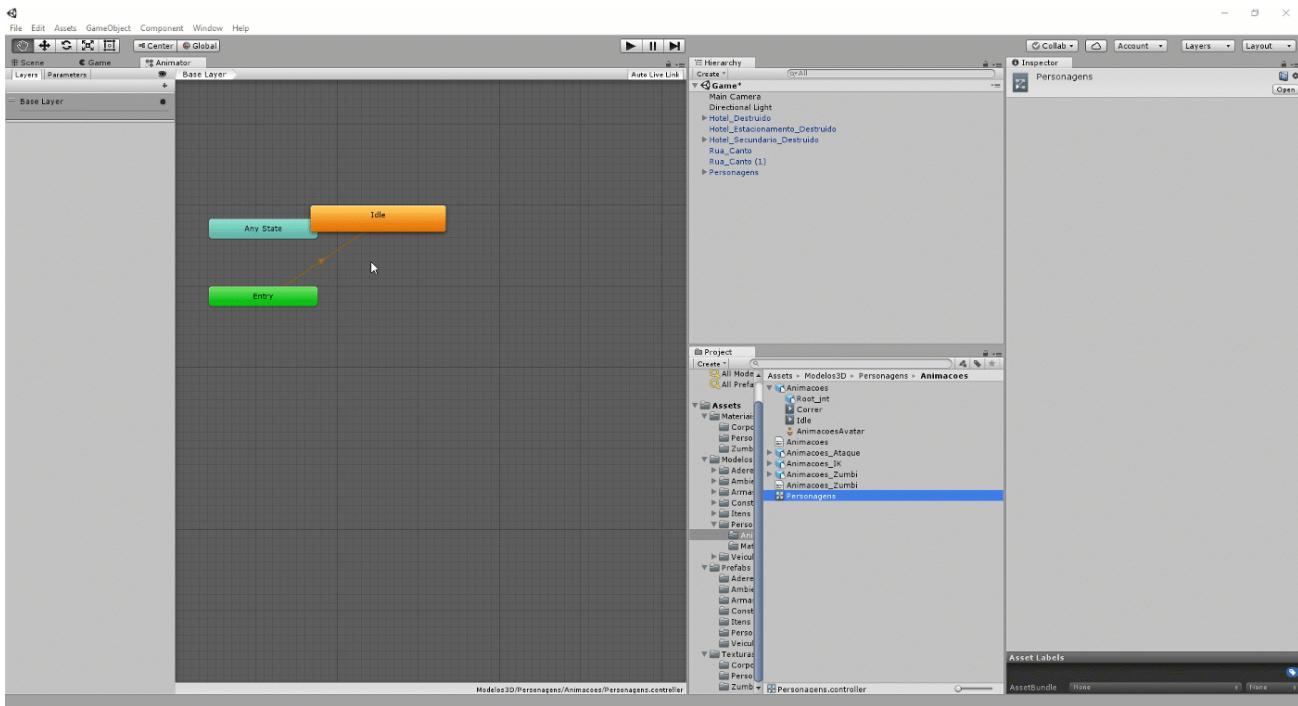
Dê o Play e veja seu personagem agora animando!



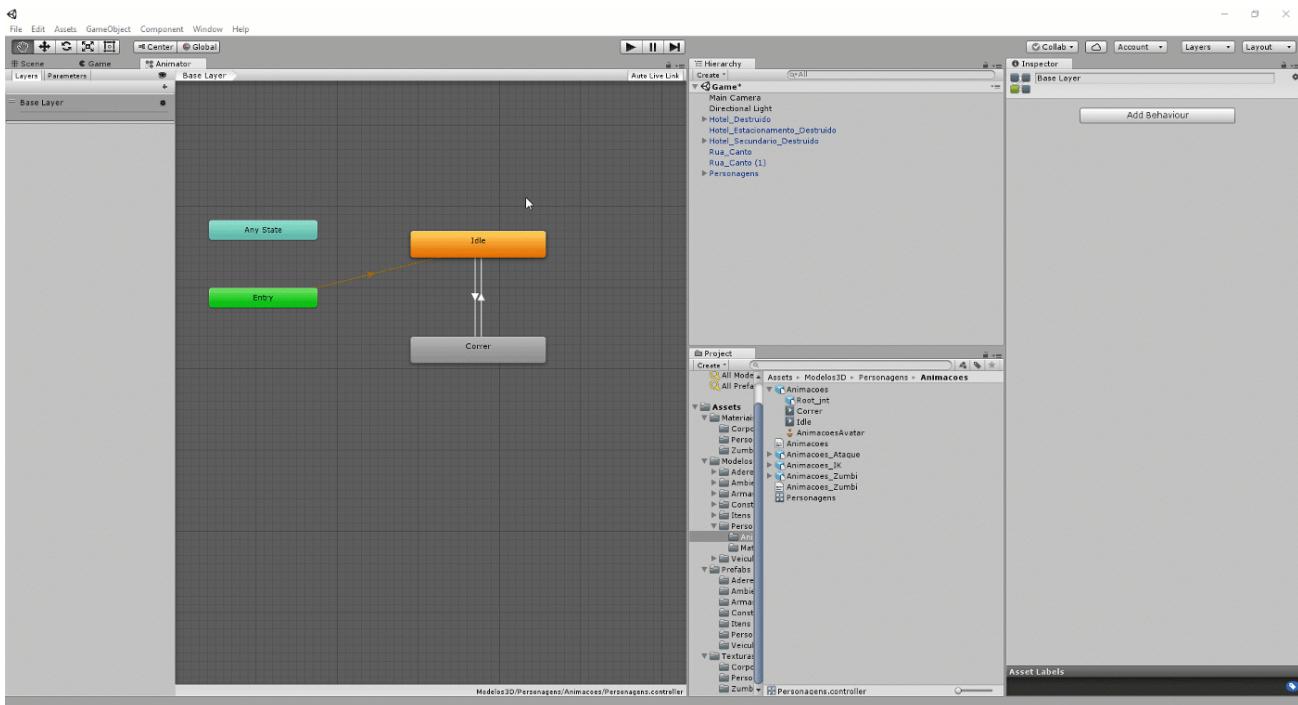
O personagem está animado mas ele fica nessa posição mesmo quando está se movimentando. Temos então que utilizar outra animação, a de Correr , para isso vamos abrir o **Controlador de Animações (Animation Controller)** que o Unity criou quando arrastamos a animação clicando duas vezes no nome dele no Inspetor.



Vamos jogar uma nova animação da janela de Projeto para a nova janela aberta a **Animator**, arraste então a animação de Correr . Com as duas animações disponíveis temos que trocar de uma para a outra e vice versa, clique com o botão direito na animação Idle e selecione a opção **Fazer Transição (Make Transition)** e clique na animação Correr para assim criar uma troca de uma para a outra, faça o mesmo da animação Correr para Idle.



Mas como o Unity vai entender que queremos passar de uma animação para a outra? Tem que ser criada uma condição de transição faça isso clicando em **Parâmetros (Parameters)** da janela Animation, clique no **+** e adicione um novo parâmetro do tipo **Bool** dando o nome de **Movendo**.



Agora para terminar vamos clicar na seta de transição de Idle para Correr e vamos no Inspetor criar uma condição de transição na parte de **Conditions**. Clique no **+** e marque que a transição deve ser feita quando **Movendo** é *Verdadeiro* (*True*). Faça o mesmo de Correr para Idle só que marcando **Movendo** como *Falso* (*False*) lembre-se de ao final clicar nas duas setas de transição e desmarcar a opção **Has Exit Time**, está opção fala que nossas animações tem que terminar para começar outra e isto não é algo que queremos.

