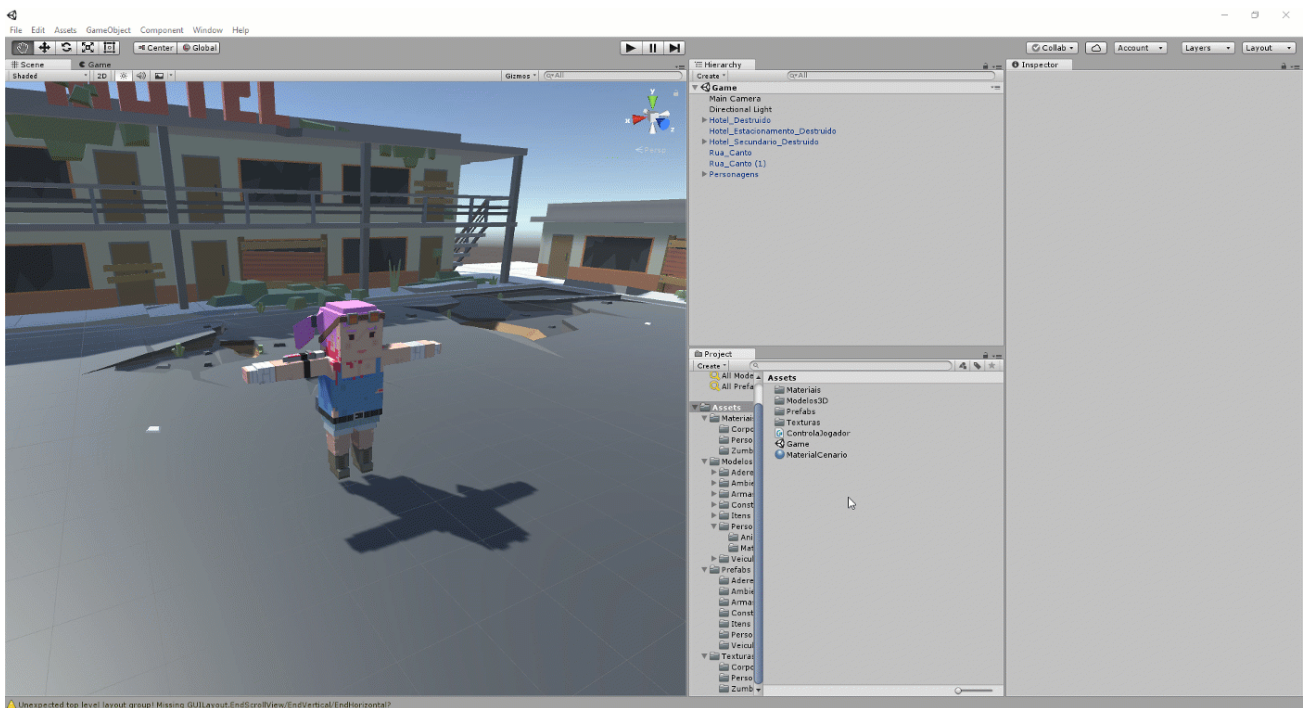


Sistema de animação - Mecanim

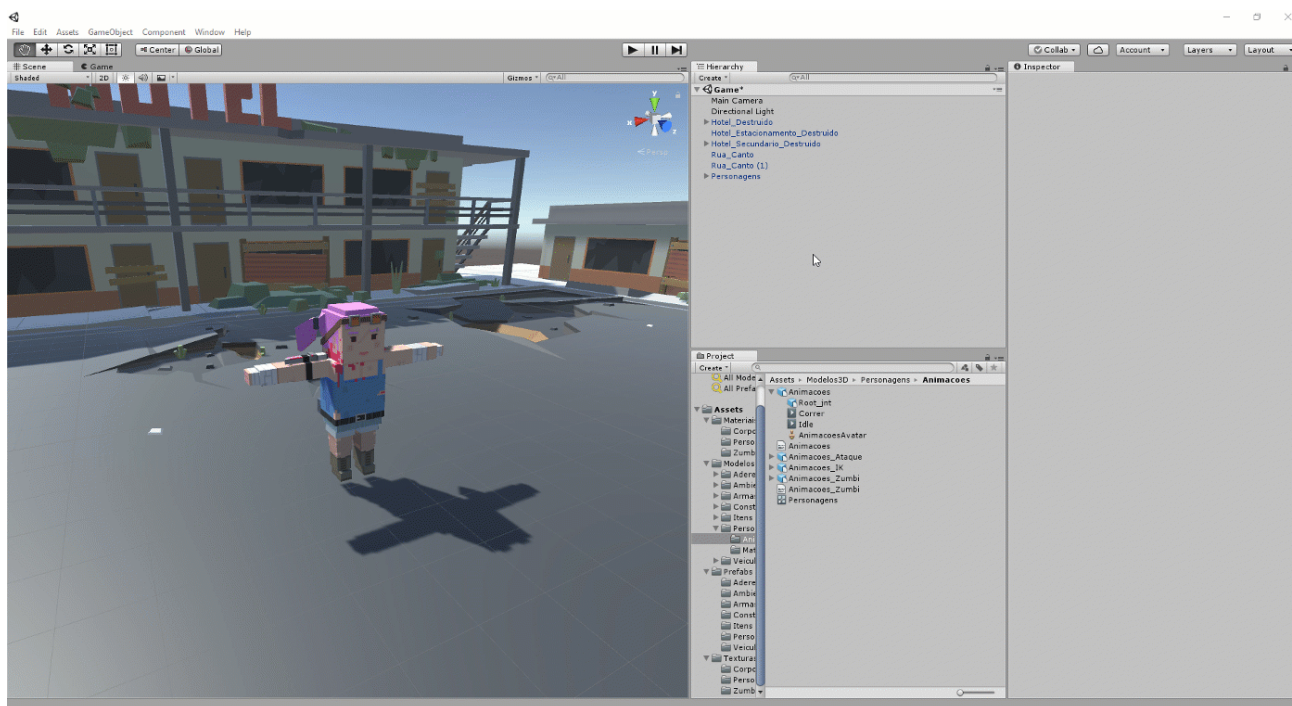
As animações estão separadas então vamos aplicá-las no Personagem? Vamos fazer isso através do sistema de animações do Unity o **Mecanim**!

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)*.

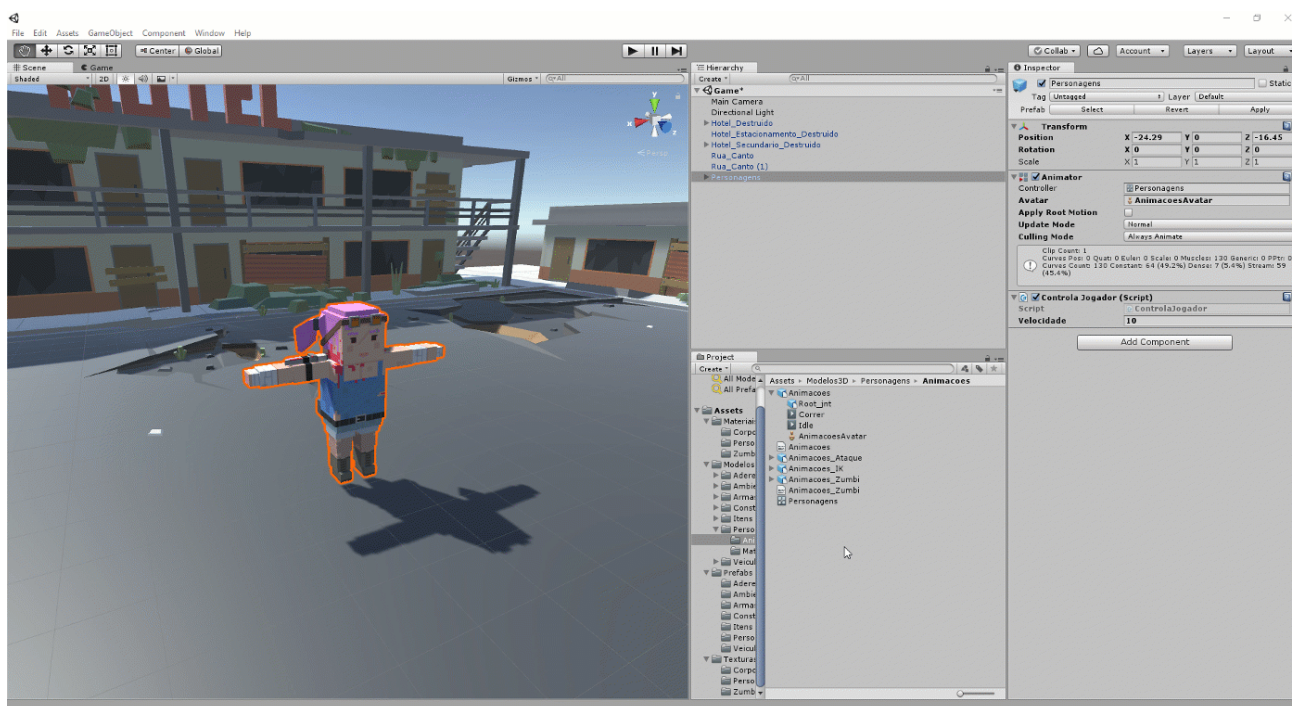


Agora que a animação foi arrastada no *Inspetor (Inspector)* temos novas opções na área chamada **Animator** no **Personagem**, ele controla as animações dos modelos 3D. O personagem ainda não vai animar porque o Unity não entende como você quer aplicar essa animação para o personagem, para termos este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

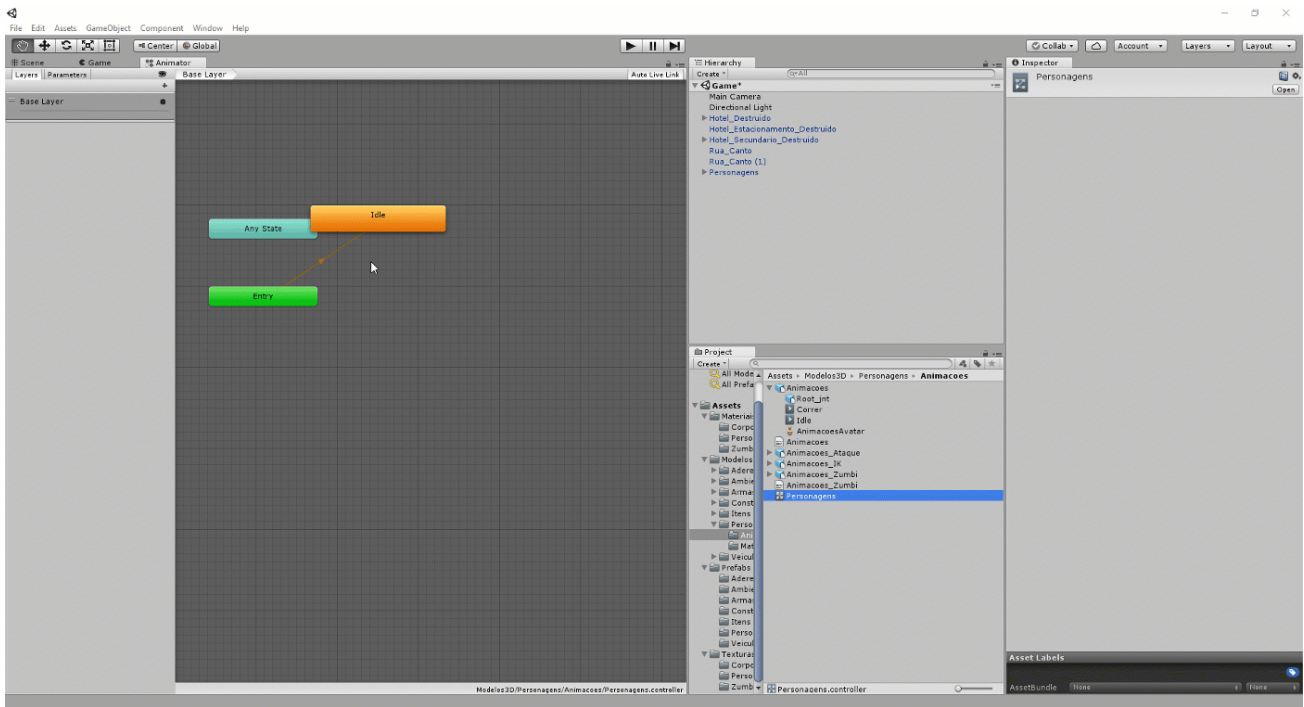
Dê o Play e veja seu personagem agora animando!



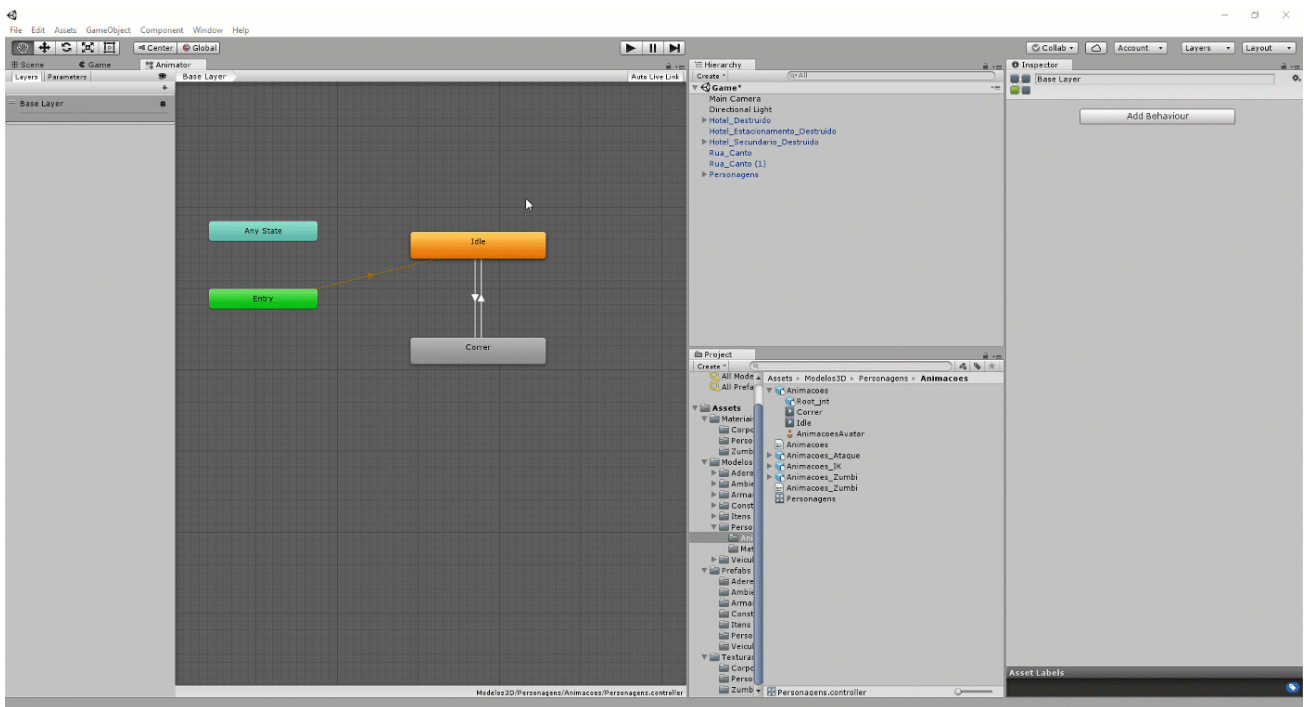
O personagem está animado mas ele fica nessa posição mesmo quando está se movimentando. Temos então que utilizar outra animação, a de Correr, para isso vamos abrir o **Controlador de Animações (Animation Controller)** que o Unity criou quando arrastamos a animação clicando duas vezes no nome dele no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



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.

