Crie o objeto a ser importado dentro do Blender

1. Salve o objeto como arquivo .blend
   1. Use o arquivo .blend dentro do projeto da Unity para prototipar coisas simples como tamanho do objeto em relação ao resto do jogo
2. Caso o objeto tenha múltiplas animações crie-as como Actions:
   1. Abra o workspace de Animation
   2. Troque o modo da DopeSheet para Actions Editor
   3. Crie os keyframes da primeira animação
   4. 4 Após feito isso, renomeie o nome da animação no topo do Actions Editor
   5. 5 Clique no símbolo de Escudo chamado "Fake User" do lado do nome
   6. 6 Crie uma nova animação ao duplicar a animação anterior
      1. Resete a animação caso necessário
      2. Abra a armature da animação no Pose Mode
      3. Selecione todos os bones com A
      4. Clique com botão direito em qualquer bone e selecione "Revert user transforms"
   7. Crie novas animações conforme necessário

Exportando objeto para ser usado na Unity:

1. A Unity recomenda o uso de objeto no formato .FBX
   1. Arquivos FBX são compactadores. Eles compactam texturas, materiais, animações e meshes em um só arquivo
   2. Usar .FBX permite que todas as animações e textures sejam automaticamente associadas ao objeto ao ser adicionado na Unity
2. Selecione o Objeto e a Armature de animação, se houver
3. Vá em File -> Export e selecione a opção FBX
   1. Do lado direito na opções de exportação:
   2. Path Mode: Copy
   3. Habilite o botão ao lado do Path Mode: EmbedTextures
   4. Habilite Selected Objects
4. Exporte o objeto .FBX para dentro do seu projeto Unity

Configurando o objeto dentro da Unity

1. Arraste o arquivo FBX para dentro da Scene
   1. O arquivo FBX é tratado como um Prefab, quaisuqer configurações devem ser feitas direto no arquivo através da interface da Unity
2. Expanda o arquivo FBX e certifique que os objetos, animações e materials estão todos empacotados corretamente
3. CAso os materiais estejam vazios, veja o proximo passo
   1. No FBX abra a opção "Materials"
   2. Clique no botão Extract Textures
   3. Aparecerão cópias das imagens usadas nas texturas do objeto e as texturas serão corrigidas
4. Na aba Animations do FBX, verifique que todas as animações foram importadas corretamente (preview no final do Inspector)
   1. Caso a animação deva ficar em loop, selecione-a na lista e habilite "Loop Time"

Configurando animações para funcionar com o Animator da Unity:

1. Expanda o FBX
2. Segure e arreste alguma animação (de preferencia a animação inicial) para o objeto na Scene
3. Um novo arquivo do tipo Animator será criado com o mesmo nome do objeto na Scene
4. Abra a visão do Animator e use o sistema de animações normalmente
5. Para adicionar as demais animações, se houverem:
   1. Arraste os arquivos de animação de dentro do FBX para a janela do Animator
   2. Crie transições conforme necessário
6. Caso alguma animação configurada como Loop (seção anterior - 1) esteja loopando antes de finalizar
   1. Selecione a transição que leva à animação dentro do Animator
   2. Desablite a opção "Can Transition to self"