

1. Seleccionar un personaje y escoger una animación o un paquete de ellas



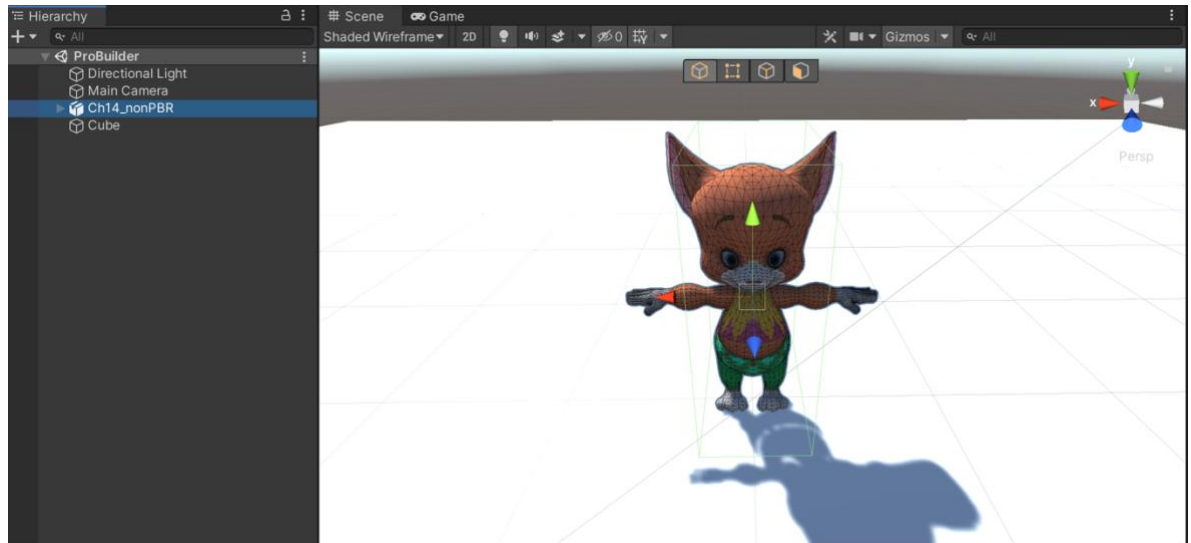
2. Descargar el archivo con el siguiente formato. Lo importante es que sea un FBX for Unity

**DOWNLOAD SETTINGS**

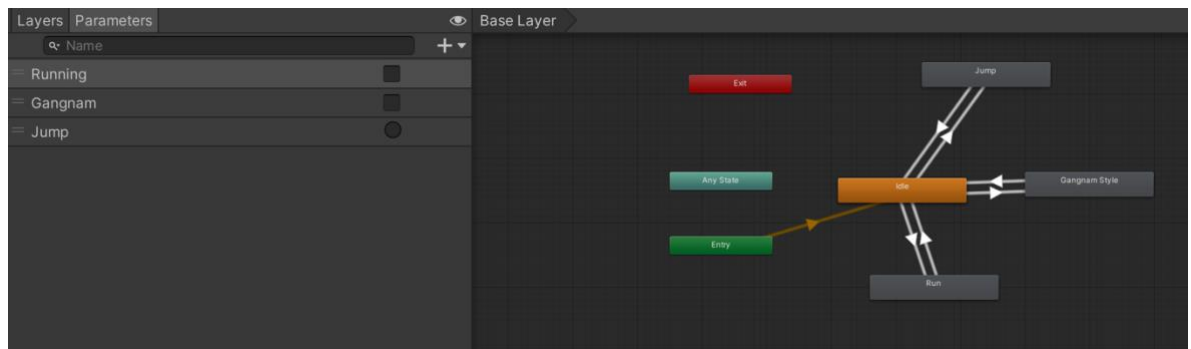
Format	Pose
<input type="text" value="FBX for Unity(.fbx)"/>	<input type="text" value="T-pose"/>
Frames per Second	Keyframe Reduction
<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="none"/>

3. Después, se importa todos los archivos a un proyecto de Unity y se crea una nueva Scene para poder jugar con nuestro personaje y sus animaciones
4. Se selecciona a nuestro modelo FBX en la pestaña de Project de Unity. En la sección de Rig, poner Humanoid en Animation Type y crear un avatar para ese modelo
5. En la sección de Materials, se necesita tener al menos 1 carpeta en la cual guardarlos. Una vez que se haya creado la ubicación, picar Extract Textures y Extract Materials en las respectivas carpetas. Esto guardará los materiales y texturas del modelo para que se pueda visualizar tal como en la página de Mixamo.
6. Para las animaciones, seleccionar las que se vayan a utilizar y a cada una, se le tendrá que hacer el siguiente proceso:
  - a. Entrar al apartado de Rig
  - b. Seleccionar Humanoid en Animation Type

- c. Seleccionar Copy From Other Avatar en Avatar definition y escoger el avatar que se creó para nuestro personaje
7. Poner a nuestro personaje en la escena sobre un plano para que pueda quedarse en una superficie



8. Seleccionar Animator en la pestaña de Window, se abrirá el Animator y se debe crear un controller para nuestro modelo. Dentro de ahí, se podrán poner todas las animaciones que queramos usar para nuestro personaje. Además, se deberán crear parámetros que servirán para definir el momento cuando una animación empezará y serán útiles para activarlas desde código. De igual manera, se necesita unir a todas las animaciones mediante transiciones que indicarán desde que animación puede iniciar otra y una vez que esta termine, hacia donde fluirá el movimiento del personaje



9. Finalmente, se corre la escena y nuestro personaje cobrará vida. El flujo de las animaciones puede ser controlado desde el Animator o mejor aún, se puede crear un script que lo haga mediante inputs del teclado, lo que hará que nuestro modelo ya sea un personaje jugable