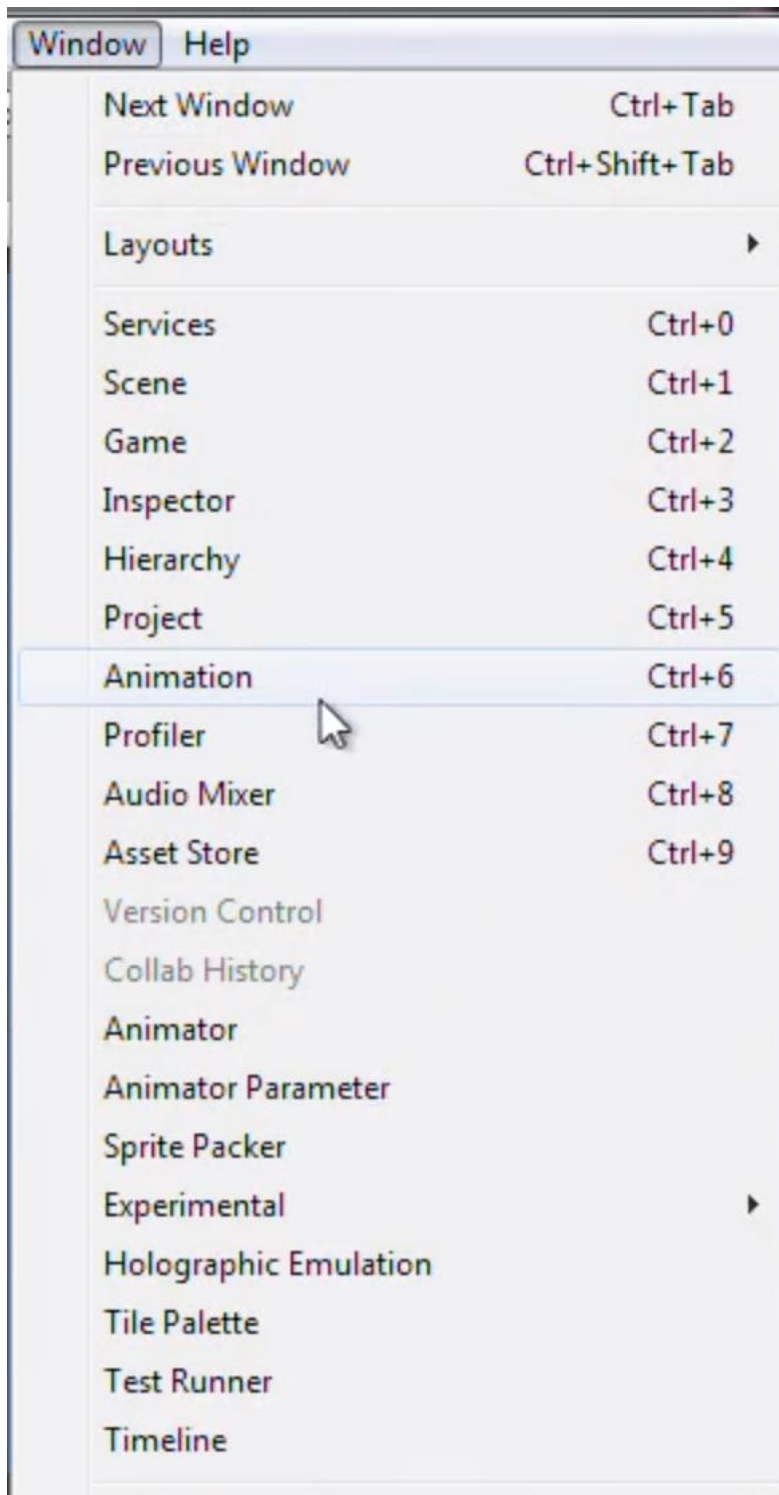


## TUTORIAL UNITY PARA ANIMAÇÃO PARTE II

### GERENCIAMENTO DAS ANIMAÇÕES

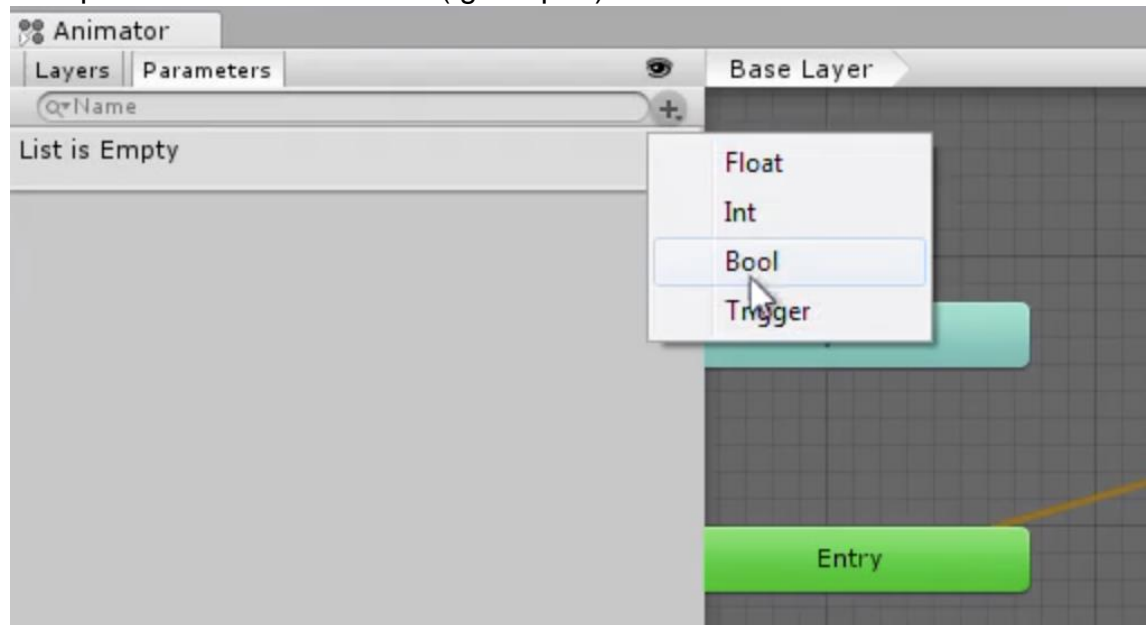
1. **Abrir o projeto.**
2. Vamos no menu “Windows” e clicar em “ANIMAMATOR”.



3. Vai abrir essa aba “Animator”, vai aparecer todas as animações criadas (clip).
4. Depois na aba “Parametros” vamos criar as condições para serem trabalhadas nas transições de estado, ou seja, na troca das animações.

OBS: Neste caso preciso entender bem o que estou fazendo e o que as animações que foram criadas realizam.

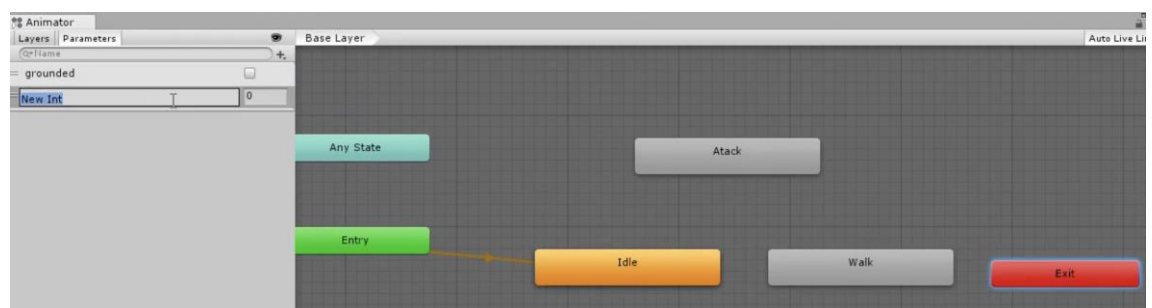
No exemplo vou criar uma variável boolean para saber se o personagem esta pisando no chão ou não. ( grounped)



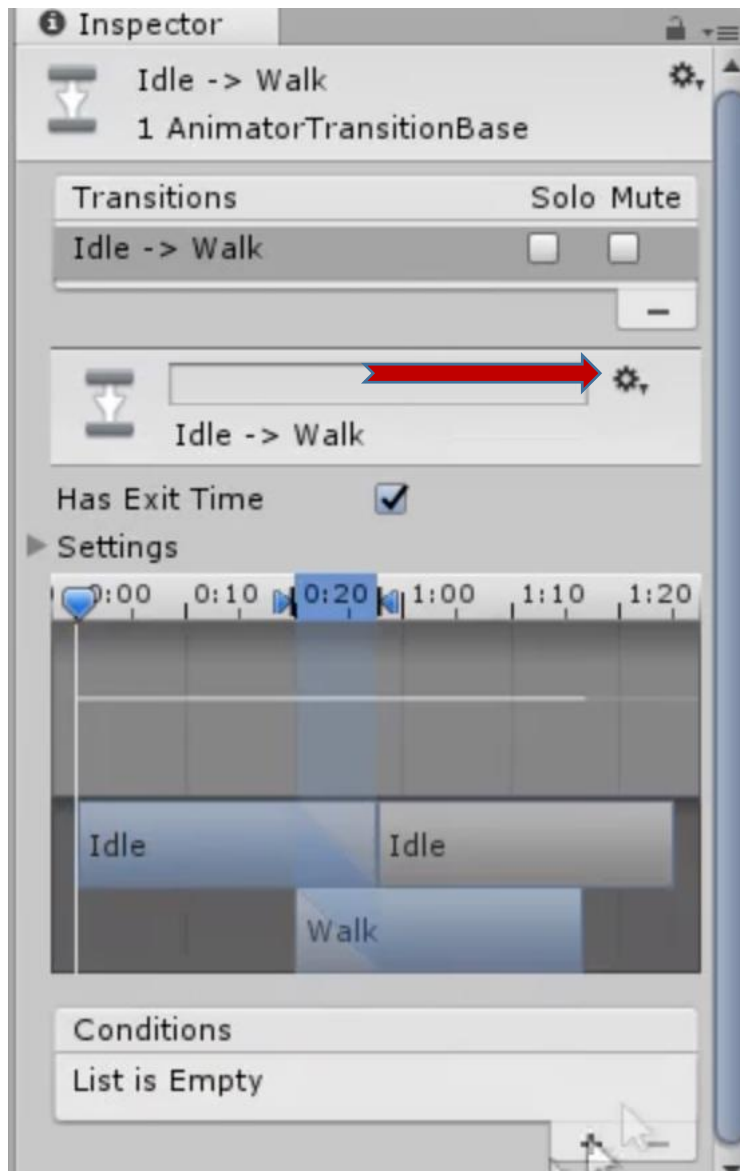
5. Criar uma variável inteira para identificar a animação então um código, ou seja, um identificador para animação. (idAnimation).

Exemplo:

- estado parado (Idle) é 0.
- estado andando(walk) é 1
- estado ataque (Atack) é 2.



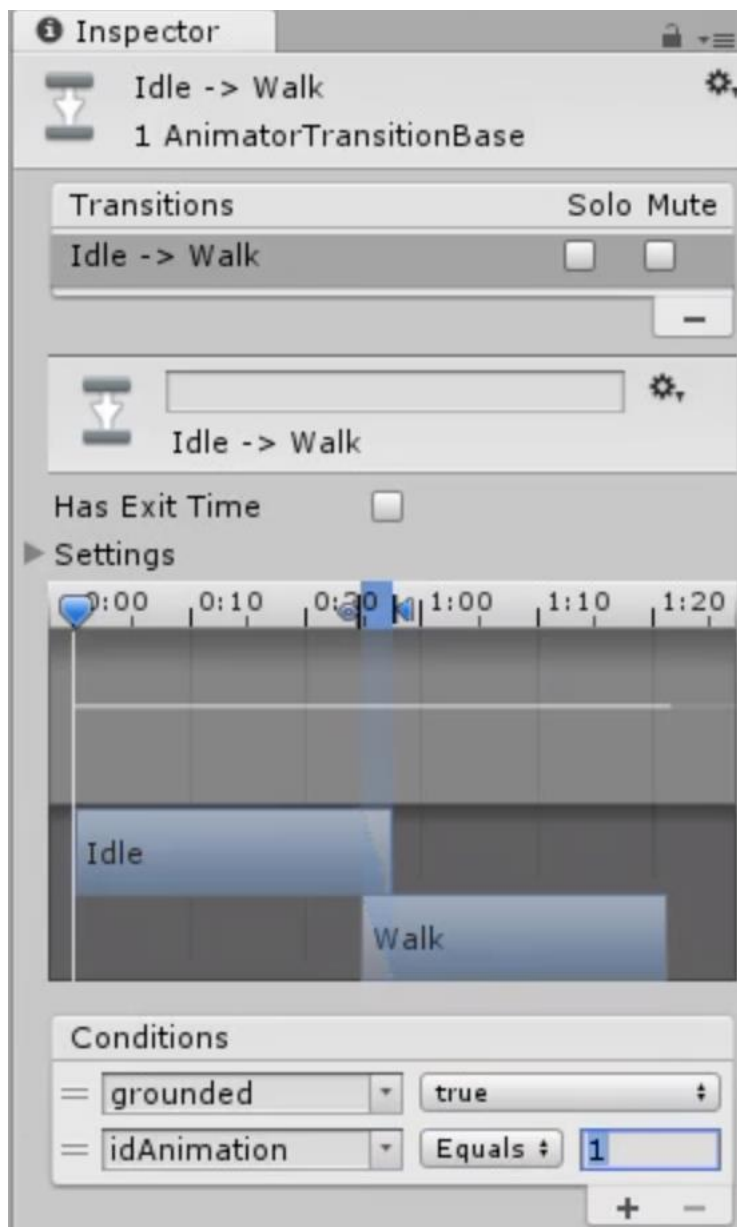




**9. Vamos clicar na configuração e dar um reset**

10. Vamos desmarcar a opção “Has Exit Time” (Esperar a animação terminar antes de mudar).e acrescentar a ou as condições.

Nesse exemplo:



11. Realizar a mesma coisa para sair do estado do walk → para Idle

