TUTORIAL UNITY PARA ANIMAÇÃO PARTE II GERENCIAMENTO DAS ANIMAÇÕES

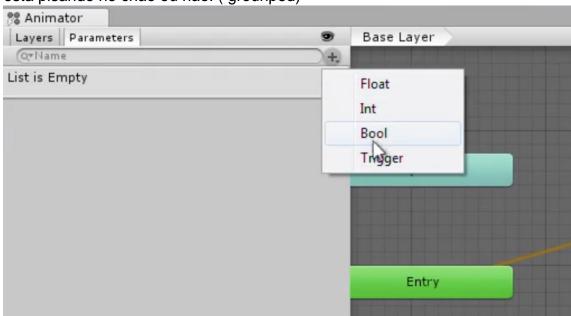
- 1. Abrir o projeto.
- 2. Vamos no menu "Windows" e clicar em "ANIMAMATOR".



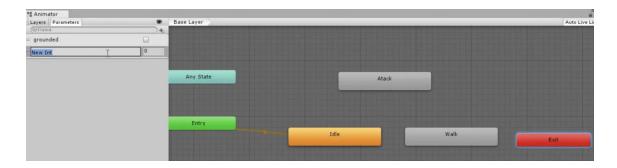
- 3. Vai abrir essa aba "Animator", vai aparecer todas as animações criadas (clip).
- 4. Depois na aba "Parametros" vamos criar as condições para serem trabalhadas nas transições de estado, ou seja, na troca das animações.

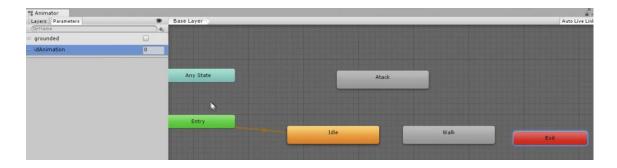
OBS: Neste caso preciso entender bem o que estou fazendo e o que as animações que foram criadas realizam.

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



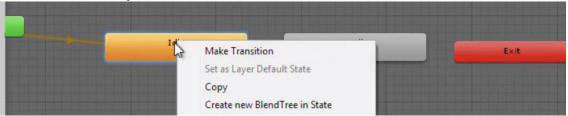
- Criar uma variável inteira para identificar a animação então um código, ou seja, um identificador para animação. (idAnimation). Exemplo:
 - estado parado (Idle) é 0.
 - estado andando(walk) é 1
 - estado ataque (Atack) é 2.



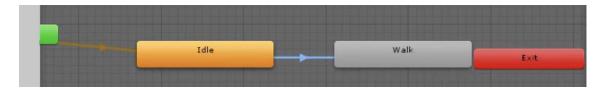


- 6. Depois vamos criar uma transição para sair de um estado e ir para o outro estado.
- Então com o botão direito do mouse vamos clicar no estado para criar a transição para a mudança de estado dentro da transição eu tenho uma condição.

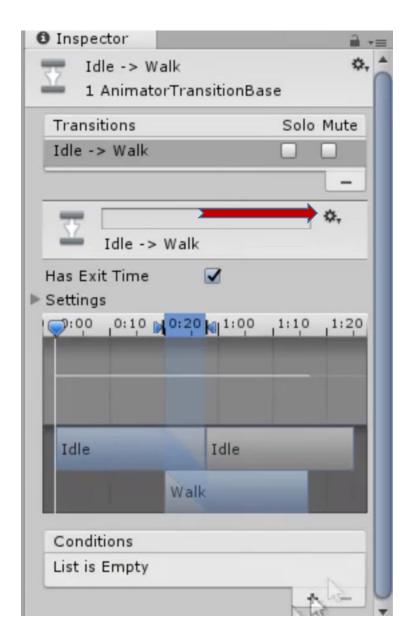
Para criar a transição clicamos em "Make Transition".



8. Vou clicar na seta e vamos abrir a aba "Inspector" Idle-> Walk



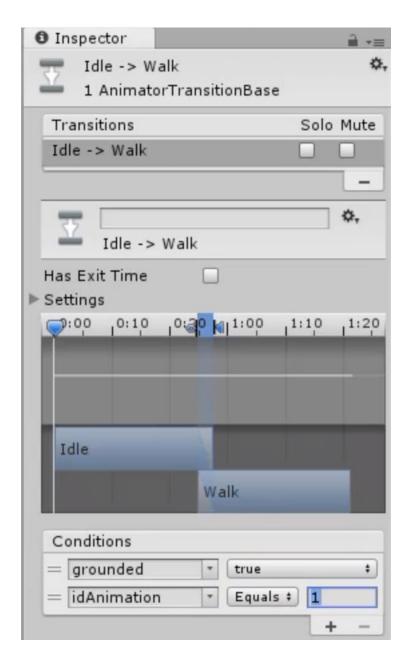
- Ligamos então um estado ao outro e temos a transição de estado ao clicarmos na seta ela fica azul(muda de cor) e é aberta a aba "Inspector"



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

