

Animaciones.

Descargar el modelo.

- Descargamos el modelo en la versión .Dae- En este archivo encontraremos normalmente las texturas conjuntamente con un fbx del modelo.
- Descargamos el modelo FBX For Unity(.Fbx)

Descargar las animaciones.

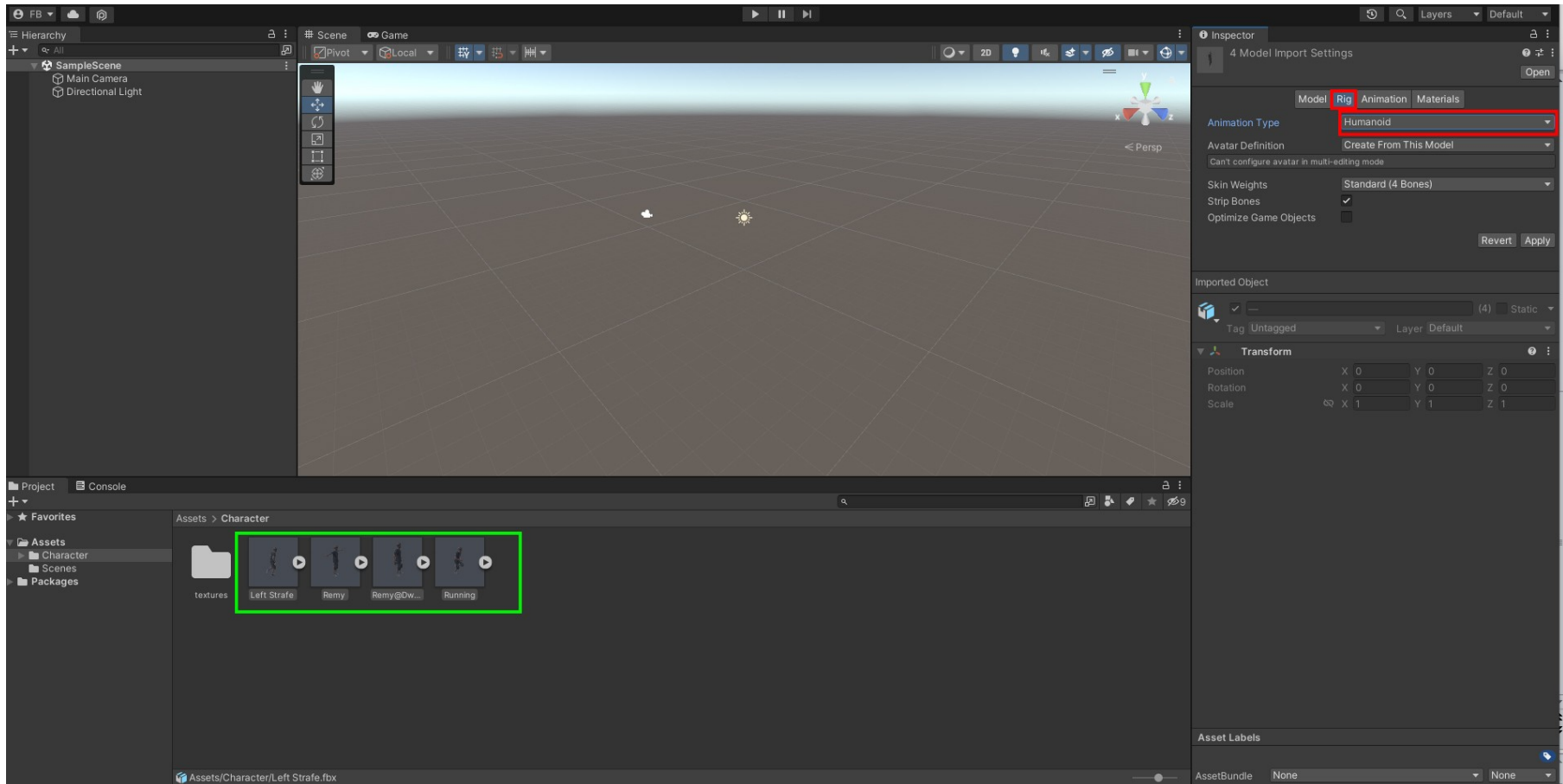
- Idle- Corresponde a la animación estática(Cuando no exista ninguna orden de movimiento y así se muestra que el juego sigue activo).
- Run
- Left run

Los archivos deben descargarse en FBX for Unity (.fbx)

Con tres animaciones podemos hacer que de una manera muy básica asignar movimiento animado al personaje.

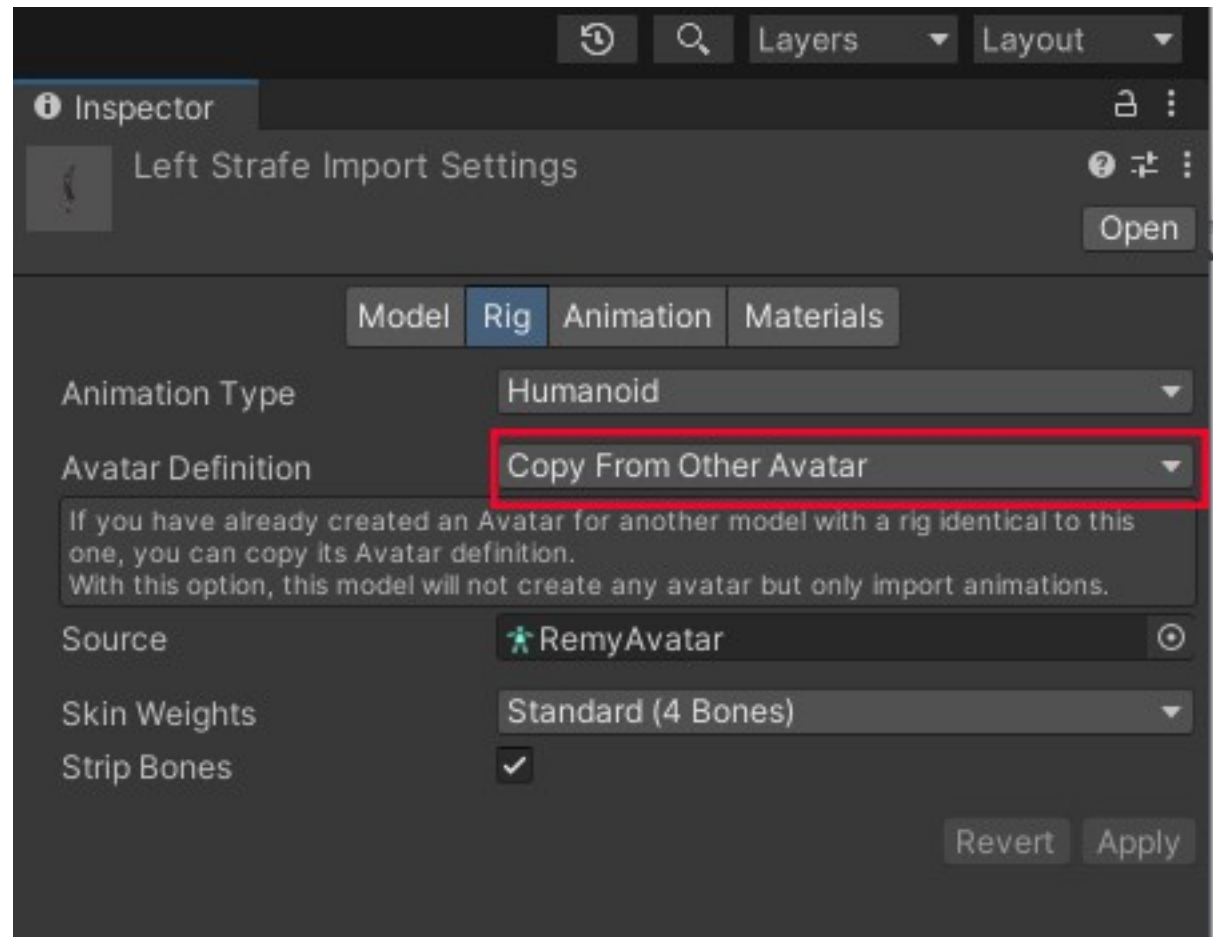
Animaciones.

Seleccionamos las 3 animaciones y el modelo en posición de «T» para en *rig* seleccionarlos como Humanoides y posteriormente a Apply para poder aplicarlo.



Animaciones.

Con las tres animaciones seleccionadas, en «Rig», le indicamos que en «Avatar Definition» copie desde otro Avatar, que en nuestro caso será el que se encuentra ubicado en el FBX en posición de «T». Lo arrastramos y lo asignamos.



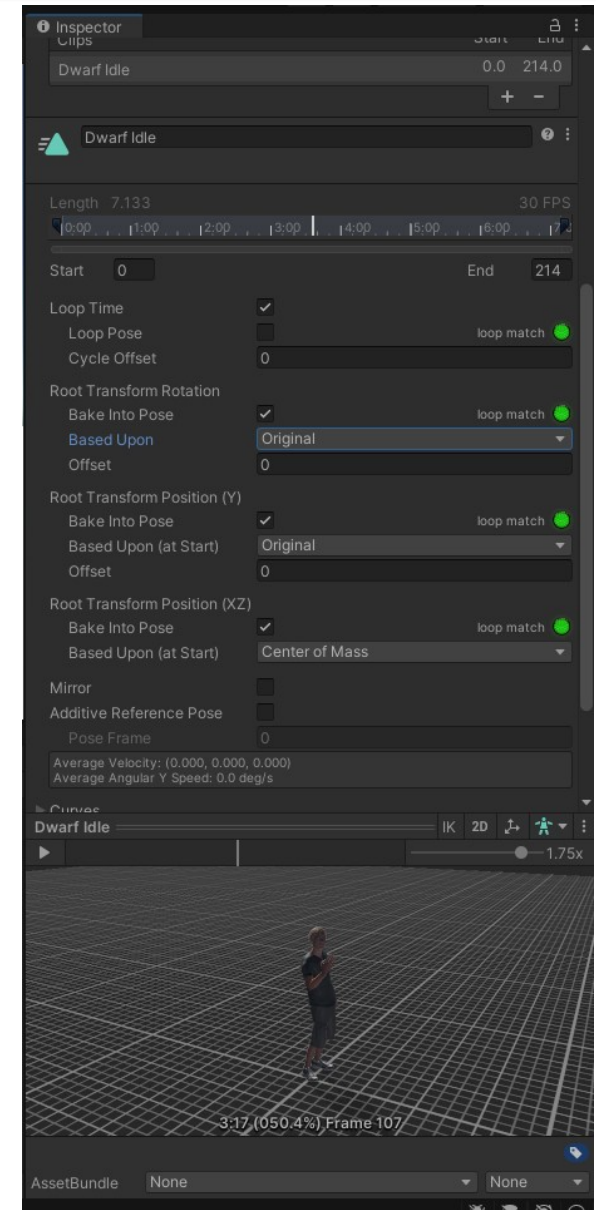
Animaciones.

En cada una de las tres animaciones podemos acceder a su configuración. En este caso podremos indicar que acciones se deben realizar en las animaciones, las transiciones entre ellas y las distintas posiciones de inicio para cada acción.

En nuestro caso a cada una de las animaciones le indicaremos que sea en «Loop time» para que sea repetitiva, al solo utilizar tres animaciones, y «Root Transform Rotation» indicaremos el «Based Upon» en Original.

Estos parámetros los asignaremos a cada una de las animaciones con el botón Apply.

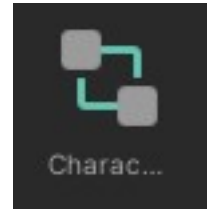
Creamos el Script para dar movimiento al personaje en posición de T.



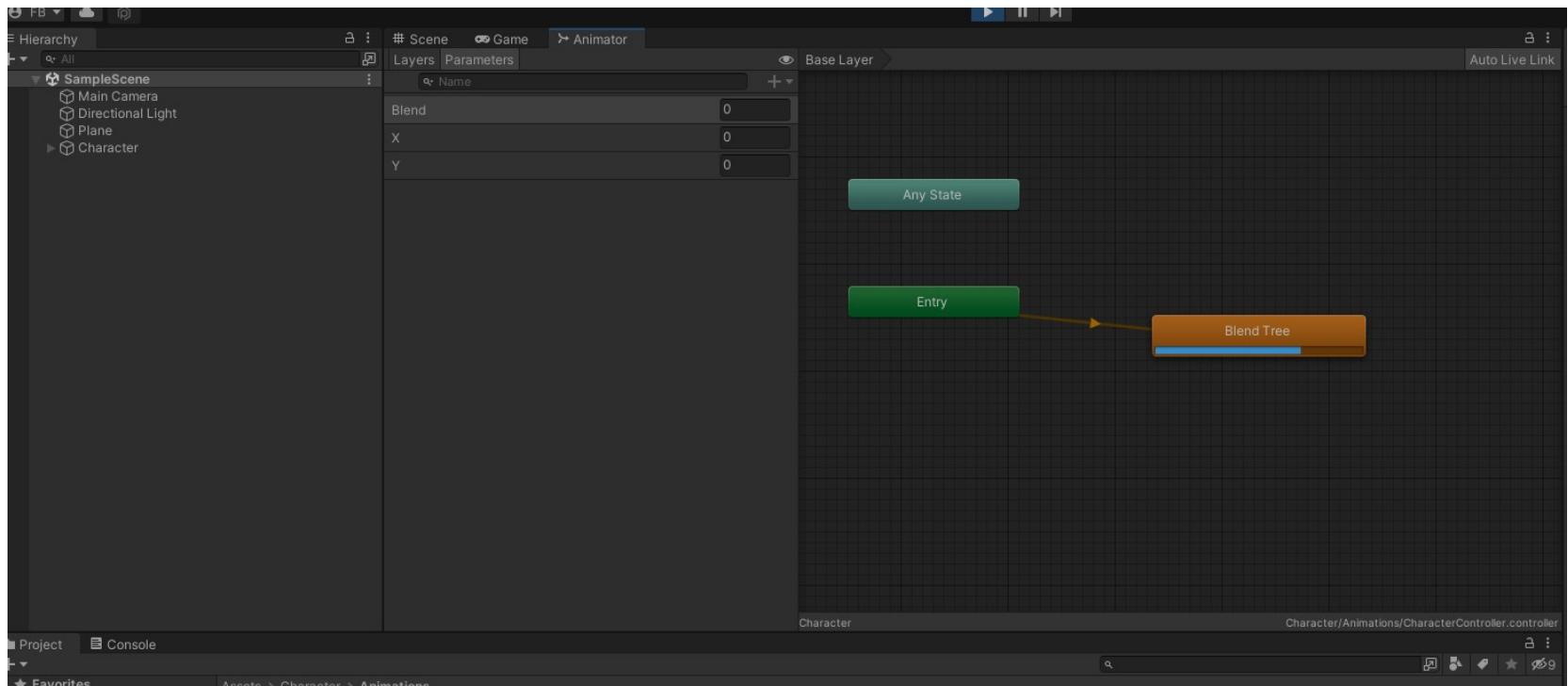
Animaciones.

En el Script debemos acceder al Animator para poder trabajar a la hora de aplicar las animaciones.

```
private Animator anim;  
private Animator anim;  
public float x, y;  
void Start()  
{  
    anim = GetComponent<Animator>();  
}
```



Una vez asignado los movimintos tenemos que crear el «Animator Controller» en el apartado de «Create»



Animaciones.

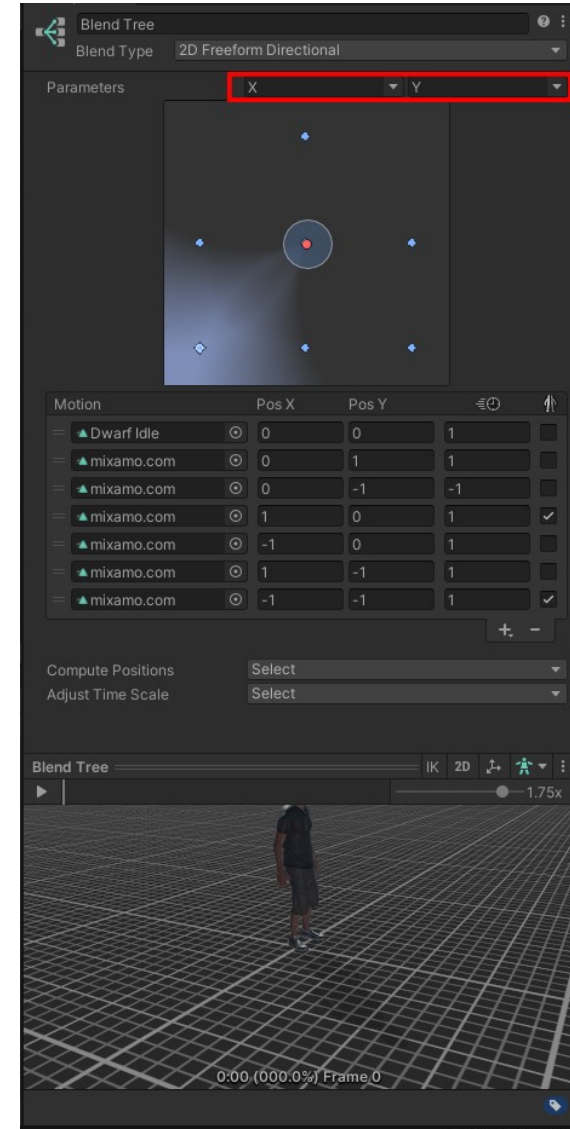
En la pestaña «Animator» con click derecho- Create State- From New Blend Tree, y accedemos a él.

En «Blend Type» y seleccionamos «2D Freeform Directional»

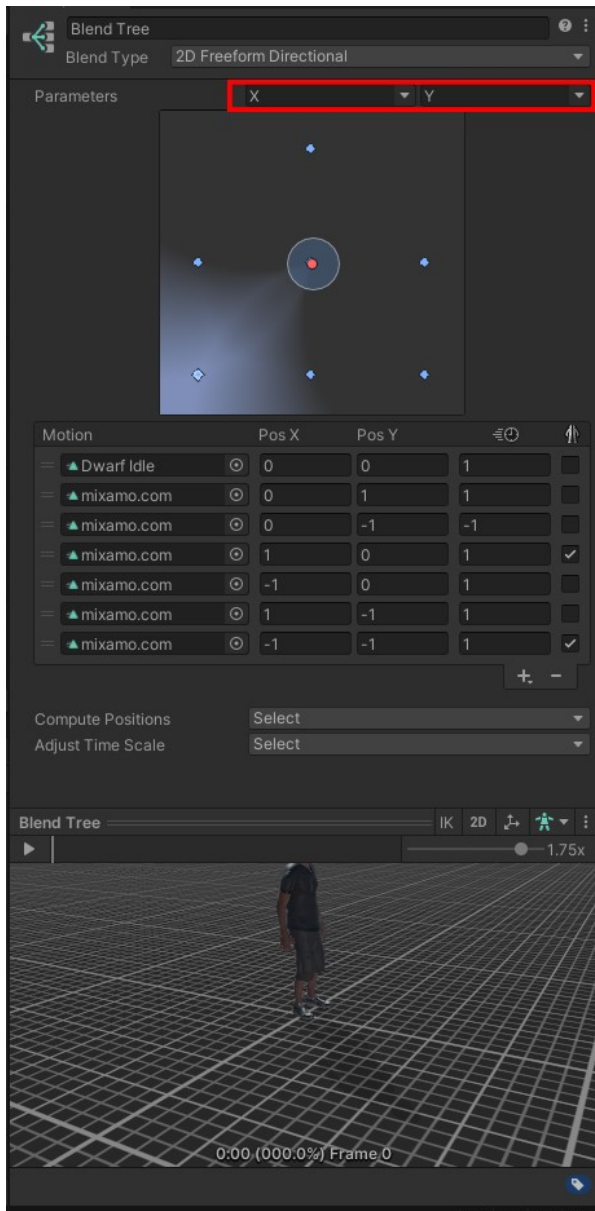
En «Blend» agregamos dos parámetros en modo float para los movimientos de «X» y «Y».

Los añadimos en los parámetros del «Blend».

En la lista tenemos que incorporar las animaciones mediante el símbolo + y seleccionar «Add Motion Field»



Animaciones.



- En el primero es el «Idle» por el que no incorporamos movimiento, pues esta animación se genera en bucle cuando no se interviene ninguna acción.
- El segundo es para movimiento hacia adelante, por lo que a «Y» le asignamos 1.
- Para el desplazamiento hacia atrás le asignamos el valor -1.
- Movimiento hacia la derecha x 1 , y 0.
- Izquierda x-1 y 0.

Asignamos las animaciones a cada una de las posiciones.

- Idle.
- Desplazamiento.
- Desplazamiento(Le asignamos el movimiento hacia atrás pero en sentido contrario por lo que en la tercera columna le asignamos -1.
- Derecha con efecto «mirror» porque la animación original es hacia la izquierda.
- Izquierda.

Animaciones.

```
anim.SetFloat("X", x);  
anim.SetFloat("Y", y);
```

Debemos cerciorarnos de que los nombres de los «Floats» del «Blend» son los mismos que en el código, por lo contrario no funcionará.

Asignamos el personaje al «Animator»

