

Unity

Criando jogo mobile: Animação 3D Básica



Pacote com animação 3D

Download do package com personagem e animações 3D para o desenvolvimento do projeto.

https://drive.google.com/file/d/1DVbUjqY_E5ZflbRMjOXi93iBY_YrZqwy

Animação 3D

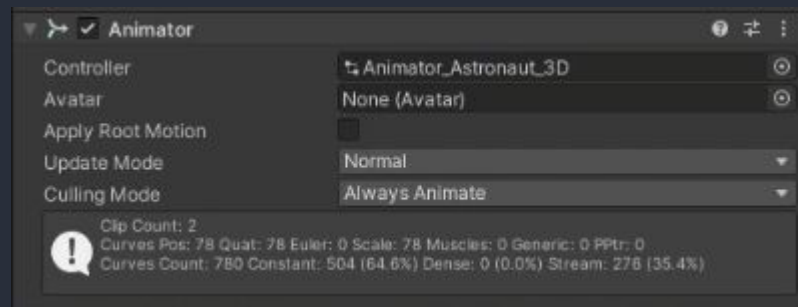
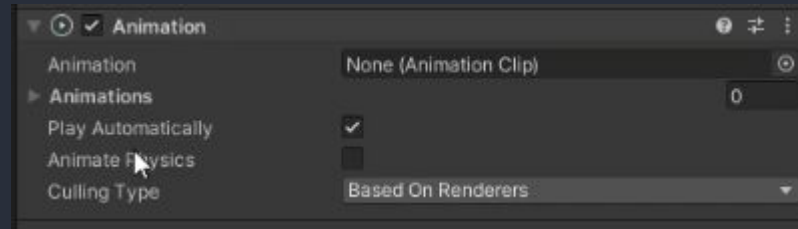
Podemos utilizar 2 tipos de configurações para animações dentro da cena.

Animation

*Sistema mais antigo de animação da Unity.
Mais simples, porém funcional.*

Animator

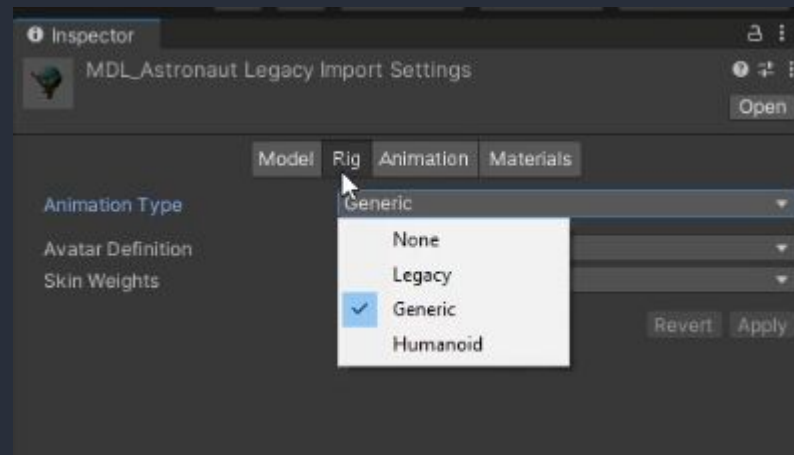
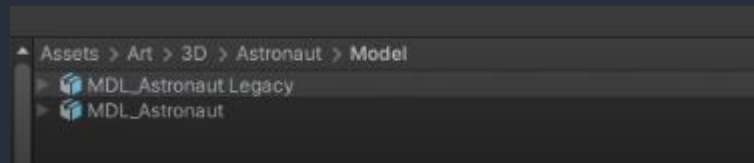
*Sistema mais novo de animação da Unity.
Mais robusto, com diversos tipos de componentes que ajudam na configuração e visualização das animações.*



Animação 3D

Podemos configurar o arquivo original (FBX) para qual sistema de animação vamos utilizar da maneira que a imagem ao lado mostra.

*Selecionamos o FBX, clicamos em Rig, e podemos selecionar entre **Legacy**, **Generic** e **Humanoid**.*



Animação 3D

Legacy

*Sistema antigo de animação, ainda suportado. Ao selecionarmos Legacy, as animações passarão a usar o sistema **Animation** na cena, para funcionar.*

Generic

*Sistema novo de animação, porém genérico. Nele podemos utilizar rigs de animais, robôs, humanos, etc. As animações passarão a usar o sistema **Animation** na cena.*

Humanoid

*Sistema novo de animação, focado em modelos humanoides. Nele podemos ajustar o setup com foco em criaturas como humanos, monstros (com 2 braços e 2 pernas), etc.
As animações passarão a usar o sistema **Animation** na cena.*

Animation

Para manipularmos e controlarmos as animações por código usando o sistema **Animation**, podemos realizar da seguinte maneira:

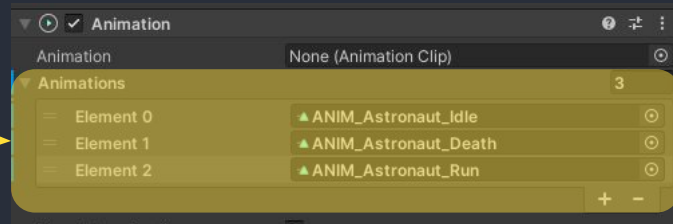
```
2 references
private void PlayAnimation(AnimationClip c)
{
    animation.clip = c;
    animation.Play();
}
```

Para apenas darmos play em uma animação nova, precisamos adicionarmos ela no .clip, e então, Play().

```
0 references
private void PlayAnimationWithFade(AnimationClip c)
{
    animation.CrossFade(c.name);
}
```

Para apenas tocarmos uma nova animação com um fade entre uma e outra, podemos tocá-la usando o CrossFade(name).

Lembre-se que todas as animações que vão ser tocadas precisam estar na lista de animações:



Animator

Reveja os documentos do Módulo 15 para mais detalhes sobre como utilizar o Animator por código.

Dicas

Links úteis sobre Animator e Animation

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Animator.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/AnimationSection.html>