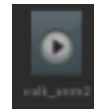


LABORATORIO ANIMACIÓN DE UN PERSONAJE

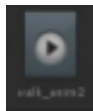
1. Diseñar el personaje con el Software MakeHuman, asegurarse de seleccionar la opción de 31 huesos.
2. Grabar primero el trabajo como documento MakeHuman, y luego recién exportarlo seleccionando para la extensión “.fbx”.
3. Verificar que tanto el personaje exportado y su directorio denominado TEXTURES estén en un directorio accesible.
4. Crear un nuevo proyecto en UNITY, denomínelo MHPersonaje
5. Copie en los Assets los archivos del paso 3
6. Ahora dé click sobre la figurita del Personaje.fbx
7. Inspector -> Rig -> Animation Type -> Humanoid
8. Ir a: Configure -> Save -> Apply
9. OJO!!! Aquí todos los huesos tienen que estar en Verdecito!!!
10. Click en: Muscle & Settings

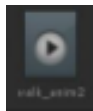
Muscle Group Preview	
Par-Muscle Settings	
Body	
Head	
Left Arm	Right Arm
Left Fingers	Right Fingers
Left Leg	Right Leg

11. Una vez revisado todas las opciones sugeridas, Apply y luego Done.
12. Agregar a los Assets => RAW MOCAP DATA (Del flash que les copié al principio de la clase ☺)
13. Carpeta Animations
14. Probamos con correr: Running
15. Todos los iconos que aparecen corresponden a un tipo de Running



16. Selecciona alguno, por ejemplo: Run_ledgeStop_Idle y doble click sobre:
17. En la esquina inferior derecha de la pantalla, se puede probar la animación.
18. Click en Play
19. Ahora, para asignar esta animación a nuestro Personaje, damos click al mismo



20. Ahora click en  y arrastrarlo sobre [X] Animator del Personaje.
21. Desmarcar al personaje
22. Probar con Play
23. A los dos personajes creados en la clase anterior, agregar dos nuevos personajes diseñados a su gusto y a los cuatro personajes que tengan un tipo de animación diferente.