

Aan casey:

De animation controller heeft geen overgang naar de oproepbare animatie. Animatie roep je op door het script bijgevoegd (Animatie\_oproep\_test#) aan te zetten en met 'InputGetkey b' te testen.

Wanneer je wel een overgang maakt naar "biter", zodat het mooi smooth loopt, dan denkt unity dat hij die animatie ook altijd moet afspelen zonder dat je hem de opdracht daarvoor geeft met 'InputGetkey b'. Waarschijnlijk zie ik iets heel stom over het hoofd. Maar als het niet werkt kun je gewoon de Entry>Swimming>biter>exit doen. Dan speelt hij dat gewoon altijd af, ook prima.

PS. sorry voor de namen (Ik dacht dat visje1 like professioneel zou zijn, omdat het een kleine vis is en dan gebruik je een verkleinwoord, vanessa heeft mij echt een uur lang uitgelachen). Er zit een bestand: 'TextureHaa-iZonderDieWitteVlekOpZijnWangJezusIkWordtHierMoeVanSOrry-CaseyHaHa.jpg' bij. De naam zegt genoeg over de fout die ik last minute zag.

ok,  
doei