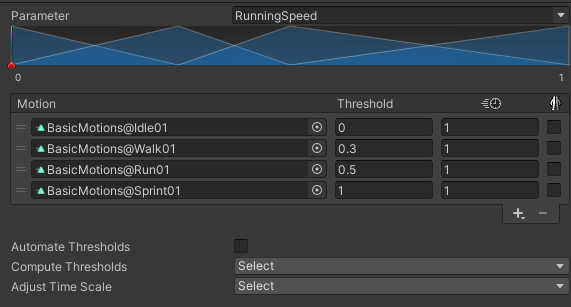
# Cvičenie 5 : Animácie

## Scéna

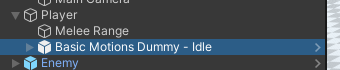
* Pridaný free balíček animácie charakteru:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/basic-motions-free-pack-154271>

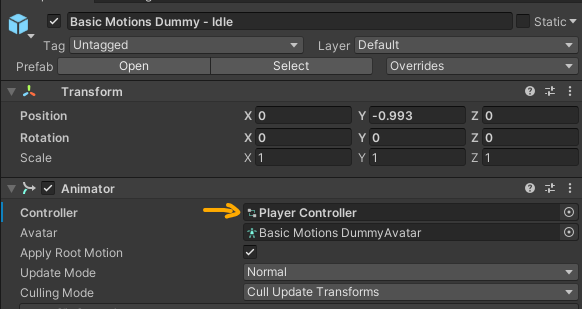
* Vytvorený priečinok Animations
  + v ňom Animation Controller s názvom „Player Controller“
    - pridaná animácia Idle01 z free balíčku a pridaný nový state blend tree.. blend tree má 4 stavy idle - walk – run – sprint ktoré sa menia s rýchlosťou.
* 

## Hráč

* Pridaný prefab z balíčku



* Pridaný náš Player Controller

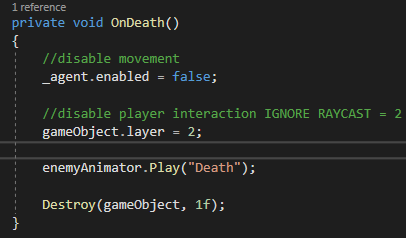


* V player scripte pridaný field **[SerializeField] Animator playerAnimator;**
* v Update() pridaný riadok:

*playerAnimator.SetFloat("RunningSpeed", \_agent.velocity.magnitude / \_agent.speed);*

## Enemy

* Mesh filter a mesh renderer presunutý z hlavného objektu do child objektu Model kvôli animácii
* Do hlavného objektu pridaný:
  + animator
  + vytvorený Enemy Controller (animator)
  + vytvorené animácie Idle a Death:
    - Idle je prázdna animácia. Death animácia ho položí na zem a spriesvitní. Tu bol dôležitý krok nastaviť materiál na transparent a nie opaque aby mohol byť priehľadný.
* V skripte miesto Destory(gameObject) pridaná metóda:



* + Animácia je dlhá 1 sekundu čiže zničí sa až keď skončí animácia. (pridaný field **[SerializeField] Animator enemyAnimator;** )

## NPC

* Tiež posunutý model do samostatného objektu.
* pridaný NavMeshAgent