**Character Animation and Rigging, Animation Controllers**

*Animation Rigging* është teknikë që na lejonë ti shtojmë motion animation në skeletonin e karakterit tonë duke përdorur kufizimet që Unity na i ofron by default ose mund ti krijojmë kufizimet tona me C#. Me anë të animation rigging ne mund të bëjmë *interaction with world*, *skeleton deformation* dhe *secondary motion*.

*Bone Renderer Componenta* : na mundëson të shtojmë strukturën e eshtrave në karakter, kjo mundëson që pjesët e ndryshme të karakterit të kenë tranfsorm prop të ndryshme nga njëra tjetra ashtu që secila pjes të mund të lëvizë e pa varur. Bones renderer componenta na lejon tia ndryshojmë madhësin, ngjyrën, etj.

*Rig Constrains* na mundëson që ti ikim lëvizjeve që duken jo reale të skeletonit.

*Animation Controller* na mundëson mengjimin e animacioneve në karakterin tonë. Një karater mund të ketë shumë animacione të cila ndrrohen në bazë të inputeve të ndryshme, këtë switch na mundëson *animation controller*.