

Questionari

1. Què és el Pivot d'una imatge.

Son las posiciones predeterminadas que tiene la imagen relativas al rectángulo o también puedes personalizar las coordenadas.

El pivot tambe viene a ser el punto de origen del Sprite, rotara a partir de este punto.

2. Què és i per a què serveix el component Transform d'un objecte.

El componente transform determinada la posición, la rotación y la escala de un objeto. Cada objeto en el juego tiene su componente transform.

3. Quins objectes apareixen (i quina funció tenen) quan es crea una nova animació.

Controller es el Animator Controller adjunto a este personaje.

Avatar es el avatar para este personaje. Si el animator está utilizado para animar a un personaje humanoide.

Apply Root Motion sirve para controlar nosotros la posición y rotación del personaje, desde la animación en si o desde script

Update Mode esto nos permite seleccionar cuando el Animator se actualiza, y que timescale debería tener.

Culling Mode el modo de cortar para las animaciones.

4. Què regula el paràmetre Sample?

La velocidad de la animación.

Activitats

1. Fer un llistat amb les operacions que s'han vist en aquest document (p.e: crear una carpeta en Unity, importar un sprite ...) i indicar per cadascuna:

- descripció
- pàgina on es mostra
- petita descripció del procediment

-
- Primer vamos a añadir al proyecto el fichero playerSpriteSheet.png que es el personaje que vamos a poner en escena y lo modificamos.
 - Página 1, 2 ,3
 - Importamos la imagen con el import sheet.. etc

La imagen que importamos es un sprite sheet o también sprite atlas, que consiste en diversas imágenes en un solo fichero gráfico. Para ello tenemos que indicar a la imagen que es un Sprite Sheet. Para poder hacerlo seleccionamos la imagen y en las propiedades del Object Inspector cambiamos el SpriteMode de single a múltiple.

Después de cambiar el modo entramos en el Sprite Editor y aquí seleccionamos cada parte del personaje y en la opción pivot ponemos BOTTOM CENTER para poder situarlo en la zona central de abajo. Importante usar el Trim para quitar los espacios vacíos.

- Situar al protagonista en escena
 - Página 5, 6
 - Para situar al personaje en la escena simplemente tenemos que arrastrar la primera imagen a la Scene o Hierarchy.
Le cambiamos el nombre a Player. Y miramos que X y Y estén en 0 y la escala del personaje no sea demasiado grande.
-
- Preparación de la animación.
 - Página 7, 8, 9, 10
 - Primero de todo creamos la carpeta Animations y dentro creamos la carpeta Player, ya que es muy importante tener todo bien ordenado y organizado.
En el menú principal seleccionamos Windows>Animation y se abrirá una pestaña. En la pestaña apretamos el botón rojo grabar y a si nos saldrá una ventana nueva donde guardaremos la nueva animación. Ahora tendremos en los atributos una pestaña nueva que será la de Animator.
Ahora solamente tendremos que arrastrar 1 por 1 los diferentes sprites para que vaya generando un movimiento, el orden es muy importante ya que, si no el movimiento del Sprite quedaría mal, no sería realista y haría saltos extraños.
Ahora simplemente situamos bien los diamantes que son los saltos temporales entre imagen e imagen y a si podremos ver un movimiento fluido y bonito.

2. Fer un llistat amb els conceptes de Unity introduïts en aquest document (p.e. projecte, escena, sprite, collider, animació...) i explicar què són i per a què s'utilitzen.

Sprite Sheet o Sprite Atlas : Consiste en guardar diverses imatges en un solo fitxer gràfic.

TexturePacker: Serveix per a guardar diferents sprites en un Sprite Sheet.

SpritMode: Serveix per a dir a Unity que això és un Sprite de diferents imatges.

Pivot: Consiste en seleccionar el Center, Bottom, Top del personatge des del seu punt d'origen del sprite.

Mecanim: És el sistema de unity que permet definir animacions en 3D i també en 2D.

Animator: És una zona dels atributs que apareix al donar-li una animació al personatge i així poder modificar les seves animacions o donar-li animació si no la tingués.

Sample: Serveix per a donar-li velocitat a la animació si vols que la animació del personatge vagi més ràpid simplement tindrem que augmentar el sample.

3. OPCIONAL: Instal·la el Texture Packer i crea amb aquesta eina un SpriteSheet del personatge que vas dibuixar amb l'InkScape.

(Es requereix document, que inclogui captures de pantalla, i que mostri tot el procés)