

Questionari:**1. Es pot associar més d'una animació a un mateix objecte?**

Sí. Per exemple, es pot crear una animació de caminar, i una altra per començar a caminar, atacar, fer algún moviment específic, etc.

2. Què és un “arbre d'animació”?

El arbre d'animació es un objecte que indica al joc quina animació ha de reproduir en cada moment. Per fer aixó, es pot definir variables i indicar si es el moment o no d'executar una animació. Un exemple d'aixó, pot ser la variable caminar. Si el personatge camina, s'aplica una animació, i si no ho fa, aplicar una altra.

3. De quines maneres es pot determinar la manera de passar d'una animació a una altra?

Es pot determinar la manera de passar d'animació mitjançant variables d'estat, que variin segons el moment i l'acció actual del personatge, i segons aquesta variable, podem saber quina es l'animació a executar.

Activitats:**1. Fer un llistat amb les operacions que s'han vist en aquest document i indicar per cadascuna:**

- a) Descripció
- b) Pàgina on es mostra

- Definir un arbre d'animació: Es defineix a la pàgina 2.

Primer de tot cal definir múltiples animacions per a un personatge. A continuació, seleccionem el PlayerAnimatorController, fem click a Open i arribem a una finestra on podem veure els animacions associades. Ara, cal fer click al botó “+” a parameters, seleccionar el tipus de variable que desitjem utilitzar per definir la diferencia entre diferents animacions. A continuació, fem click dret al node taronja, i fem click a l'altre animació que volem relacionar. Cal fer el mateix en el sentit contrari.

- Definir la transició entre animacions: Es defineix a la pàgina 4.

Per crear una transició entre animacions, cal a l'arbre d'animacions, seleccionar la fletxa que uneix dues animacions, i a l'Inspector, definir l'Exit time a 1, per tal de realitzar l'animació.

- Controlar el canvi d'animacions: Es defineix a la pàgina 5.

Un cop feta la transició entre animacions, fem click a la condició ExitTime, i seleccionem la variable amb la qual volem definir el canvi d'estat. El valor ha de ser el que indica l'inici de la nova animació.

2. Fer un llistat amb els conceptes de Unity introduïts en aquest document (p.e. arbre d'animació, estat, transició...) i explicar què són i per a què s'utilitzen.

- Arbre d'animació: Es tracta d'un objecte que gestiona les diferents animacions d'un personatge, i en quin moment s'ha d'executar cadascuna. També permet gestionar la transició entre animacions.

- Estat: Punt de l'execució en el que es troba un objecte. S'utilitza per obtenir informació d'aquest objecte, i poder aplicar les propietats adequades sobre aquest.

- Transició: Consisteix en una serie de propietats de l'arbre d'animacions que indiquen al controlador de l'animació com ha de realitzar el canvi d'animacions. Aquesta transició s'ha d'especificar per a cada possible canvi d'animacions, es a dir, si tenim les animacions quiet i caminar, hem de definir una transició entre quiet i caminar, i una altra entre caminar i quiet.