

Questionari

1. Què és el Pivot d'una imatge.

El Pivot d'una imatge es el punt sobre el qual Unity farà rotar la imatge.

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

El component Transform serveix per definir la posició de l'objecte, la rotació i la seva escala.

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

Es creen 2 objectes, un .controller i un altre .anim
L'objecte .controller indica al objecte quina animació ha de realitzar.

L'objecte .anim es l'animació de l'objecte com a tal.

4. Què regula el paràmetre Sample?

Es el número d'animacions per segon.

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

Importar Sprite sheets:

Importem la spritesheet i indiquem a Unity que es tracta d'una sprite sheet fent click al objecte importat, i al inspector marcant **Sprite Mode > Multiple**.

Animar Spritesheets:

Sel·leccionem el sprite sheet, i al inspector fem click a **Sprite Editor**. Ara, marquem cada sprite, i amb **trim** retallem el espai sobrant. Podem canviar el nom del sprite en el popup que apareix en fer click sobre qualsevol dels rectangles dels sprites.

Situar el personatge a l'escena:

Només cal arrossegar el personatge a la zona desitjada a l'escena.

Preparar l'animació:

Anem a Window > Animation, i ens demana crear una nova animació. La guardem on volguem, per exemple, Player/Animations. Ara, fem click a l'escena sobre el personatge que volem animar, i arrosseguem els sprites a animar dins de la finestra d'animació. Els disposem fins arribar a l'animació desitjada, i podem tancar la finestra.

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.

Spritesheet: Es tracta d'un arxiu on es troben les animacions d'un personatge. Amb Unity es poden obtenir les diferents etapes de l'animació i així animar un personatge.

Animació: A partir d'un spritesheet, consisteix en donar animació a un personatge.