**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.

1. **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 personatje, 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:** 
   1. **Descripció**
   2. **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, sel·leccionar 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, sel·leccionar la fletxa que uneix dues animacions, i a 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.

1. **Fer un llistat amb els conceptes de Unity introduits 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 adeqüades 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.