Hvad er Mecanim

Mecanim er Unity´s indbyggede animationssystem. Mecanim giver mulighed for, ved hjælp af drag-and-drop-funktionalitet, at opsætte en tilstandsmaskine hvormed vores karakteres animationer kan håndteres.

Mecanim giver, blandt mange andre ting, mulighed for at ”retarget” animationer. Det vil sige, at en animation som er lavet til en anden karakter i et helt andet spil, kan tilknyttes vores karakter. Det giver mulighed for at købe animationer som et selvstændigt asset, da den ikke længere er bundet op på den figur den er lavet med. Alternativt til at udvikle spillet ved hjælp af Mecanim, er selv at scripte førnævnte tilstandsmaskine, hvilket absolut er muligt, men helt unødvendigt.