

28/11/2018

SCENE02

- Creamos un perro con cajas
- Le creamos una animación (PerroAnimation)
- Movemos un par de partes para crear una animación.
- Fin de la Scene02

SCENE03

- Bajamos un personaje de Mixamo
- Bajamos las animaciones de idle, andar y correr
- Bajamos un asset del store de low poly forest o una mierda así
- Creamos el PopulationScript para generar rocas y árboles por la escena
- Extraemos materiales y texturas del personaje descargado y le cambiamos las animaciones de **Generic** a **Humanoid**
- Creamos un AnimatorController para el personaje que nos hemos bajado y se lo asignamos
- Metemos en el AnimationController la animación de Idle del personaje y se pondrá naranja (que es la que va a hacer por defecto cuando le demos al Play/XBOX/NintendoSwitch)
- En la pestaña Animation del prefab de cualquiera de las animaciones, marcamos la opción **Bake into Pose** en el apartado **Root Transform Rotation**
- Hacemos una transición de la animación de Idle a la de Walking en la pestaña Animator y marcamos la animación de Walking como Loop y le quitamos el ExitTime
- Creamos un parámetro en la pestaña Animator de tipo bool y le llamamos estaAndando
- Le añadimos una condición en la transición de Idle a Walking que sea estaAndando igual a true
- Creamos una transición de Walking a Idle y le ponemos en la transición el parámetro estaAndando a false y le quitamos el ExitTime
- Creamos un script para el personaje, el PrisioneroScript
- Bajamos una animación de golpear para el personaje
- Creamos una transición de Idle a Punch, creamos un parámetro de tipo Trigger que le llamamos punch y se lo asignamos a la transición. Quitamos también el puñetero ExitTime
- Hacemos lo mismo de Punch a Idle pero esta vez sí dejamos el ExitTime