# Unity Animator

La ventana de Animator se usa para hacer las transiciones entre una animación y otra.

El animator controller es el que controla todo esto y se adjunta a un componente animator.

**ANIMATION**

**ANIMATOR CONTROLLER**

Si arrastras la animación al layer te inserta la animación.

Los nodos son cada una de las animaciones. Por defecto están Entry, Exit y AnyState.

* Entry: Simplemente hace la transición al estado por defecto.
* Exit:
* AnyState:

Tiene la parte de los parámetros, estados y las capas.

* Parametros: Son variables que se usan para controlar las transiciones y se puede acceder a ellas desde scripts. Los tipos son Int, Float, Bool, y Trigger (Un bool que se reinicia desde el controlador cuando se efectua una transición).

Para acceder a las variables necesitas una clase Animator y con Set(nombre\_variable, valor\_local).

Animator.SetBool(“Fire”, fire);

* Estados: son la transición entre una animación y otro. Aquí dentro se indica el parámetro o parámetros a evaluar y que valor han de tener para que se cumpla la transición.
* Capas: Sirve para separar por capas el personaje. Por ejemplo puedo animar la parte de arriba y la de abajo del cuerpo de forma separada de modo que mientras camina pueda hacer otras cosas sin dejar de caminar.

Además se pueden añadir script a los cambios de estado. Se llaman StateMachineBehaviour.

También se puede Agrupar un grupo de estados para que visualmente sea mas comodo. Los estados agrupados se llaman sub-state.

**ANIMATOR OVERRIDES CONTROLLER**

Se usa para usar el mismo animator controller, con los mismos parámetros y los mismos estados pero con otras animaciones distintas. Se le pasa el Animator controller y después las animaciones.

**ANIMATOR COMPONENT**