Definimos las variables para el MCV\_Character.

Text

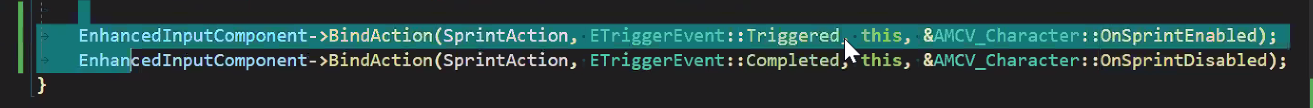
Description automatically generated

Definimos las funciones para cuando se cambie de animaciones

Text

Description automatically generated

Y vinculamos la acción



## **BlendSpace**

para que mas cosas se usa ademas de para el walking/sporint

varias

todo se ejecuta a la vez y tienes un valor que dice cuanto coge de cada animación

A person writing on a whiteboard

Description automatically generated with medium confidence

En una dimensión.

Hay también en 2D, shooter animando hacia los lados en 3era persona. Teniendo aniamciones apuntando hacia las esquinas (4) y podemos tener 2 Dimensiones

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Con el Ctrl movemos la crucecita verde

Evaluación

Graphical user interface, diagram

Description automatically generated

Ejecución en orden pero luego llega al set y necesita input y va de delante hacia detrás, haciendo los cálculos que necesita. Si luego del set del map range, va a otro que necesita también el map range, vuelve a hacer los cálculos una segunda vez, aunque use lo mismo.

ABP\_DefaultCharacter AQUÍ ESTA EL EJEMPLO POR SI LO NECESITAMOS

Hay que llevar cuidado para que ambas animaciones del BlendSpace empiecen y acaben al mismo tiempo para que

## Gamepad

Hay que ajustar e ignorar lo de menos de 0.2

A picture containing text, whiteboard, indoor, white

Description automatically generated

2 cosas\_

* Ignorar lo que es menor que 0.2

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

* Mapear: Dead zone

Graphical user interface

Description automatically generated

SI SOLO TUVIERAMOS EL DEAD ZONE: El 0.2 pasa a ser 0. Y el 0 sigue siendo 0. Si le soy un pelin solo a 0.2 realmente el personaje se esta moviendo muy poquito y se debería mover mas. Entonces lo que hacemos es a partir del 0.2 me empiezo a mover y me empiezo a mover con 0.2, eso es lo que interesa

AOJO AL ORDEN:

## Si se acaba la animación vuelve a la otra

Graphical user interface, application

Description automatically generated

## EJERCICIO DE COLLIDER Y MORIR

Mejor detectar el overlap dentro del actor y no del character. El character va a tener mucho código.

Actor – collider y un evento para decir al character que te has muerto.

Para el ROOT MOTION. (enable or force root lock)

* Enable root motion: permite mover la collision para que siga a la malla

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

En el class defautls:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Solo permitido para montages por defecto.

Para network mejor asi

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Pq en multijugador el animation graph no siempre es igual para el mismo personaje en distintos PCs

En el log se puede ver colisiones con Show Collision

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Esto luego sweran habilidades del gameplay ability system, no tendrá sentido tener tantas funciones para empezar sprint, cabar sprint. Empezar psuhBUTTON acabar pushbutton.