# Intro

## Ultima clase

* Implementamos cosas oomerang (separar animaciones en varias partes del cuerpo (partial animations, unreal lo llama layered blend per bone))
* Uso de slots
* Transición de cuando vuelve el boomerang no cuadraba bien el timing
* Animaciónes aditivas (Anims A y B calculamos diferencia y la aplicamos)

## Hoy

* Salto
* Escalada

Vamos a que funcione, el código no está currado y las animaciones serán de mixamo.

# JUMP

Metemos código C++ y luego enchufamos animaciones.

El otro grupo ha hecho araña con animaciones procedurales

Creamos una nueva acción. El salto será una ability y le podemos añadir tags de manera que si estoy agachado pues no puedo lanzarlo. En esta clase como no tenemos GAS metido vamos a hacerlo más rápido. En el Character

A screen shot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Creamos un StartJump function (Character.h y .cpp)



Como no se sabe cuanto tiempo estamos en el aire lo que se hace es un inicio, un bucle en el aire y un Land

* \*(IsFalling es true aunque estemos yendo hacia arriba en el salto)

Le mete las 3 animaciones en el stateMachine

## TIMER (Es un Invoke)

A picture containing text, video game software, multimedia software, pc game

Description automatically generated

## Raycast

al suelo para empezar el aterrizaje un poco antes de tiempo.

Para cuando atteriza se queda deslizando. Entonces hacemos 2 SM

* State machine : estoy en el suelo

A picture containing screenshot, font, line

Description automatically generated

* State machine 2: le suma lo que falta del salto

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

Dentro del JumoEnd uso el cached pose GroundLocomotion.

Pero para hacer aditivas hay que cambiar algunas propiedades de la animación.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Y ponemos el local space y un frame from this animation

A screenshot of a video editing program

Description automatically generated with low confidence

Y ponemos el ultimo frame.

(…)

Advanced Locomotion System 🡪 Plugin

Tiene un ragdoll de me matan, pero no sabe

Coge hueso del pecho, la normal y se levanta de una forma u otra.

# Climb

Opciones 2

* Podemos poner marcas en el mapa para poder escalar
* O usar todo lo que quieras del mundo (raycasts a saco): tienes feeling de poder escalar por donde quieras pero es mas complicado de diseño y a nivel lógica.

Aquí lo hacemos con

**Motion warping**: hacer matching de animaciones para cuadrar el mundo que me rodea.

Yo tengo un punto objetivo. Y en la animación pongo una marca para que cuando tengo que pulsar un botón si no estoy exactamente donde debo interpolamos la posición.

IK lo podemos ver en el BP\_ThirdPersonCharacter: es adaptarnos al entorno

A picture containing fictional character, cartoon, screenshot, 3d modeling

Description automatically generated

El hueso del pie, en vez de colocarlo donde dice la animación lo adaptas al entorno.

Tutorías: el plan es tenemos rato para trabajar y para vernos y a parte de dudas ver nuestro código con la pantalla y criticamos el código para mejorarlo.