LOGBOEK ZOMBYTES

10/31/2022  
Vandaag wou ik het begin van het tutorial level maken en alvast een character hebben die kon lopen en bewegen. Het tutorial level ging redelijk soepel en heb al snel wat in elkaar kunnen zetten met de prefabs van [Studio Billion](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/free-house-interior-223416). Later had ik besloten om toch wat meer te doen aan de character en hem gelijk al een model en loop animaties te geven.

Uiteindelijke had ik alles in Unity gezet en aan elkaar gelinkt alleen lukte me het niet om de start rotatie van het hoofd van de player aan te passen. Dit kwam door dit stukje code wat automatisch het character naar voren laat kijken:

        transform.localRotation = Quaternion.Euler(xRotation, 0f, 0f);

Dit was nodig omdat in de animaties die ik wou gebruiken van [mixamo](https://www.mixamo.com/) het hoofd van de character naar links was gedraaid. Uiteindelijk was het me niet gelukt dus heb ik een capsule als player body gebruikt met daar aan een prefab van [GLASSOFCOINS](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/glassofcoins-low-poly-fps-pack-196540) van twee armen met een rifle. Ik wil later nog een keer proberen een player model toe te voegen.

11/1/2022

Mijn doel voor vandaag was om de movement animaties van de player op orde te hebben. Ik wou dit eerst doen doormiddel van de individuele animaties te pakken en stuk voor stuk af te spelen:

Anim = gameObject.GetComponent<[Animation](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Animation.html)>();  
Anim.Play();

Op zichzelf werkte dit goed alleen waren de overgangen tussen animaties moeilijk soepel te maken en onoverzichtelijk. Daarom ben ik uiteindelijk de met een Animator controller aan de slag gegaan en triggers tussen elke animatie gezet. Dit werkte veel beter en de animaties liepen dus ook goed over.

Ik heb de volgende animaties kunnen maken en implementeren:

-Run  
-Lean Left  
-Lean Right  
-Walk  
-Idle  
-Shoot  
-Aim down sight (ADS)  
-Shoot Aim down sight (Shoot ADS)

In die toekomst wil ik nog een crouch animatie toevoegen, aangezien het nu niet soepel overloopt. Ik heb ook een muzzleflash aan het wapen van de player toegevoegd. Ik heb hiervoor de asset van [Jean Moreno](https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/war-fx-5669) gebruikt. Daarnaast heb ik ook een schiet geluid van [Into The Void Sound Design](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/fog-of-war-gun-sound-fx-free-66100).