

## ~ Exo TA3 - MoveSet ~

A partir d'un third person template créer une situation de jeu qui utilise un moveset de test venant de mixamo.

### Importation des animations (/1 point)

- **idle anim mixamo.fbx**, contient une animation ET le skeleton (penser à cocher import animation) puis importer
- crouch idle 03.fbx
- crouched walking.fbx
- fall a land to standing.fbx
- falling idle.fbx
- hard landing.fbx
- running.fbx
- walking.fbx

### Modé et custom collision (/2 points)

- créer une arche simple (juste le mesh pas besoin de material)
- ajouter une custom collision pour que le personnage puisse passer en dessous en crouch (sa taille en crouch sera de 120 cm)
- importer cette arche dans le projet

### Pack vert : State Machine (/7 points)

Créer un animation blueprint et une state machine pour gérer les différentes animations et leurs transitions

- idle
- marcher / courir (hint : blend space)
- sauter
- crouch
- marcher en crouch
- le personnage peut passer sous l'arche uniquement en crouch (hint : cocher can crouch dans le character movement et utiliser le node crouch/uncrouch)
- régler la vitesse du personnage dans le character movement pour qu'elle corresponde à la vitesse d'animation, le personnage ne doit pas glisser (hint : motion analysis)

### Pack Jaune : Interactions (/2 points)

- créer une interaction environnementale au choix qui utilise un linear motor (hint : physic constraint)
- créer une interaction environnementale qui utilise un angular motor (hint : physic constraint)

### Pack Orange : Juciness (/5 points)

- une animation de landing légère si le personnage tombe moins de 2 secondes (fall a land to standing)
- une animation de landing brutale (hard landing) à partir de 2 secondes de chute libre
- les mouvements du personnage sont bloqués pendant l'anim du hard landing (mais pas la cam)
- un fx niagara (place holder) est joué au moment de l'impact et à l'endroit de l'impact
- un camera shake est joué au moment de l'impact

### Pack rouge : Défi (/2 points)

- l'anim de landing légère est une animation additive
- le personnage tourne la tête vers un un props quand il est à moins de 3m de ce dernier

### Exemple de rendu

<https://youtu.be/HswCxSUoWfo>