

# Animation Blueprints

Por David García y Arturo Escamilla

# Agenda

- Animation Blueprint
- State Machine
- Importar animaciones
- Blendspace
- Animation Montage
- Sockets

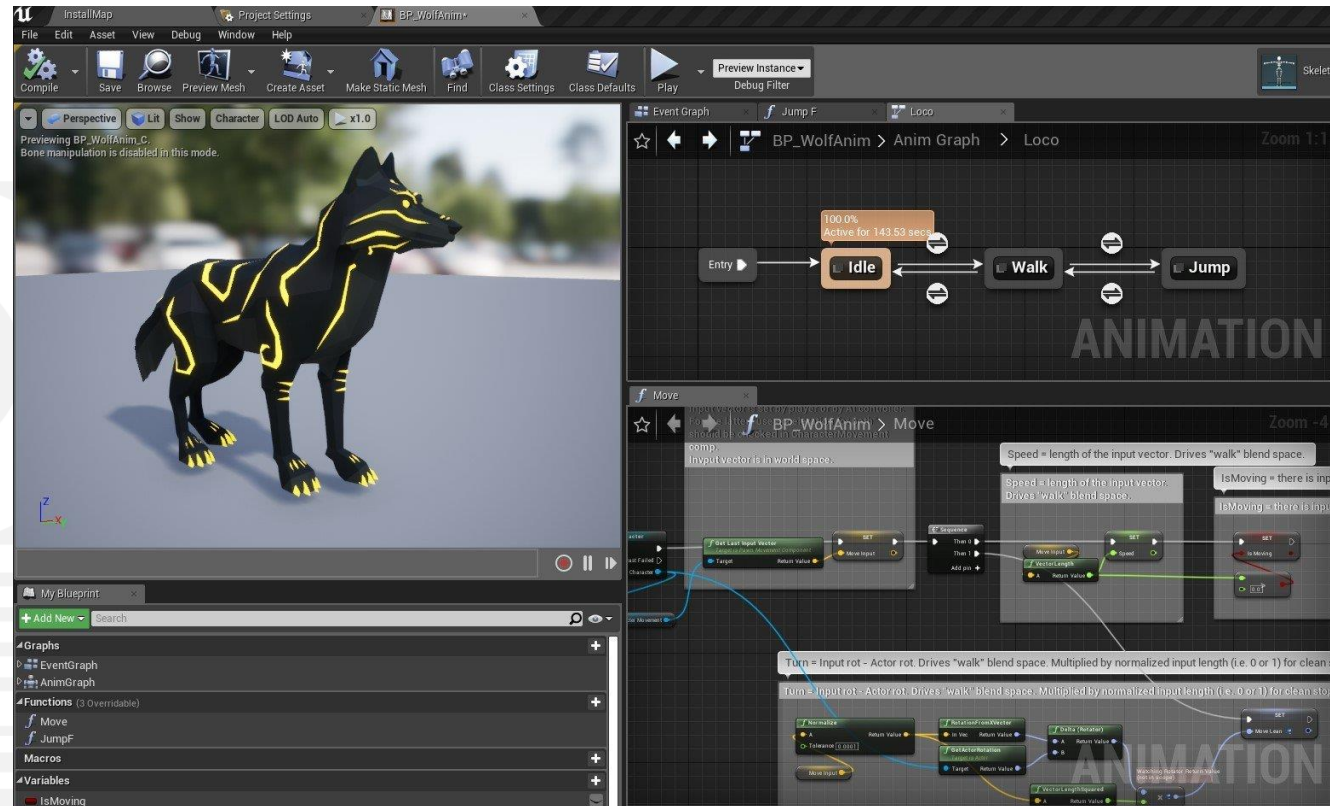
*Objetivo:*

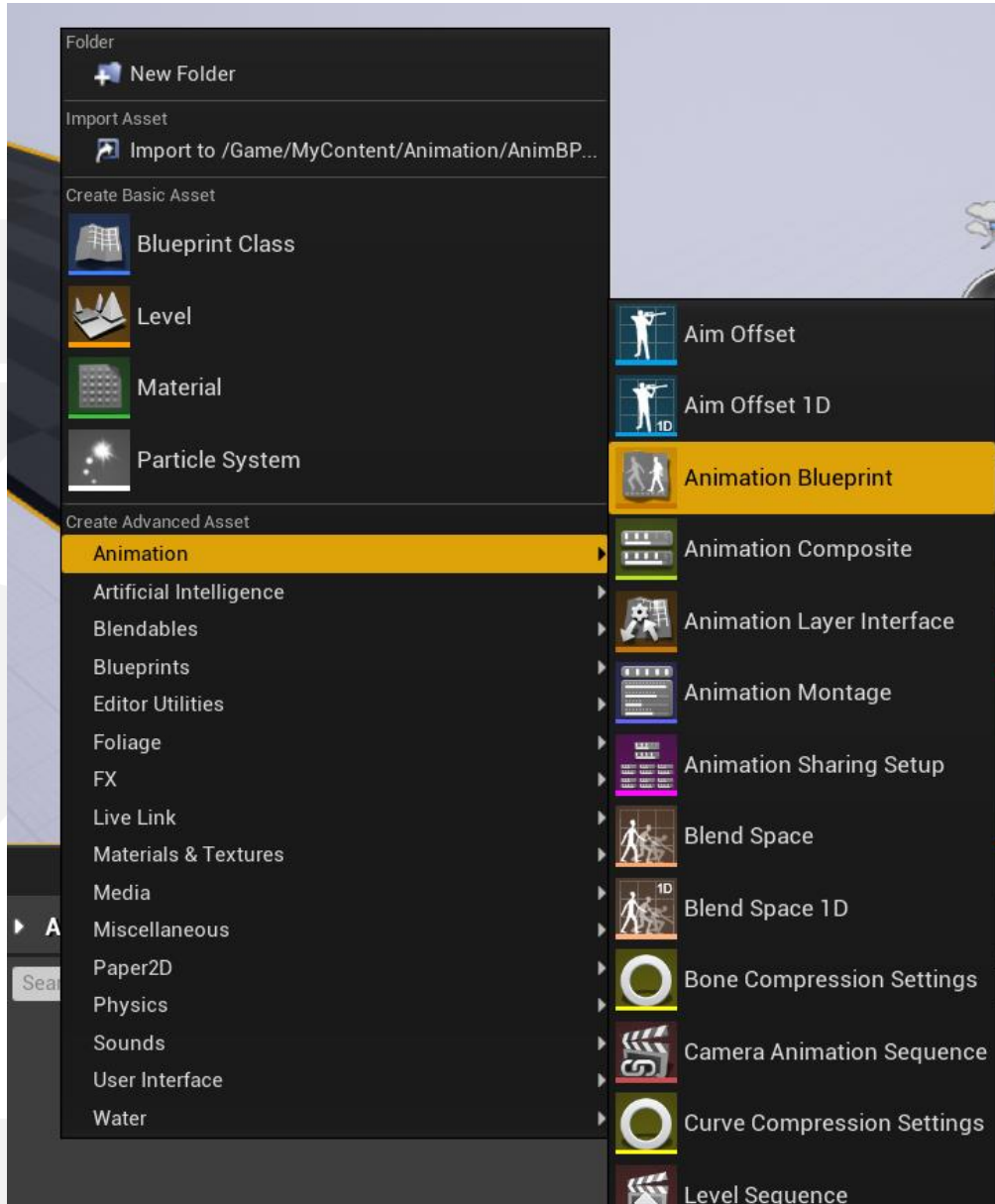
*Conocer cómo trabajan las animaciones en Unreal y aprender a darle animaciones a nuestros personajes.*



# Animation Blueprint

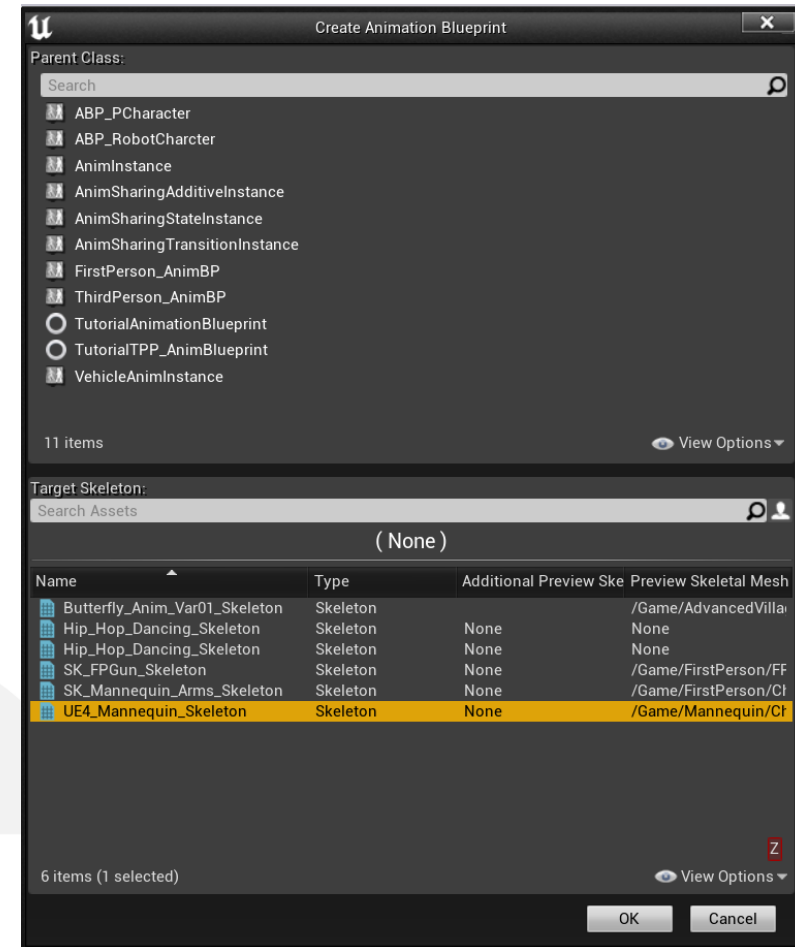
- Son scripts visuales que son usados para la creación y control de animaciones complejas.





# Crear

- Seleccionamos el esqueleto



NewMapPluginsProject SettingsNewAnimBlueprint\*

FileEditAssetViewDebugWindowHelp


CompileSaveBrowsePreview MeshCreate AssetMake Static MeshFindHide UnrelatedClass SettingsClass DefaultsPlay

NewAnimBlueprint\_C\_0 in AnimationEditorPreviewActorDebug Filter

SkeletonMeshAnimationBlueprintPhysics

PerspectiveLitShowCharacterLOD Autox1.0

Previewing NewAnimBlueprint\_0.  
Bone manipulation is disabled in this mode.



My BlueprintAdd NewSearch

Graphs

EventGraphEvent Blueprint Update Animation

Animation GraphsAnimGraph

Animation Layers

Functions (4 Overridable)

Macros

Variables


Event Dispatchers

Event GraphAnimGraph

NewAnimBlueprint > AnimGraph

Drag Off Pins to Create/Connect New Nodes.

Output Pose  
AnimGraph

Result

NOTE

ANIMATION

Compiler ResultsResult was visible but ignored

DetailsPreview Scene Set

Search Details

Root Motion

Root Motion ModeRoot Motion from Montages Only

Notifications

Receive Notifications from Link

Propagate Notifications to Link

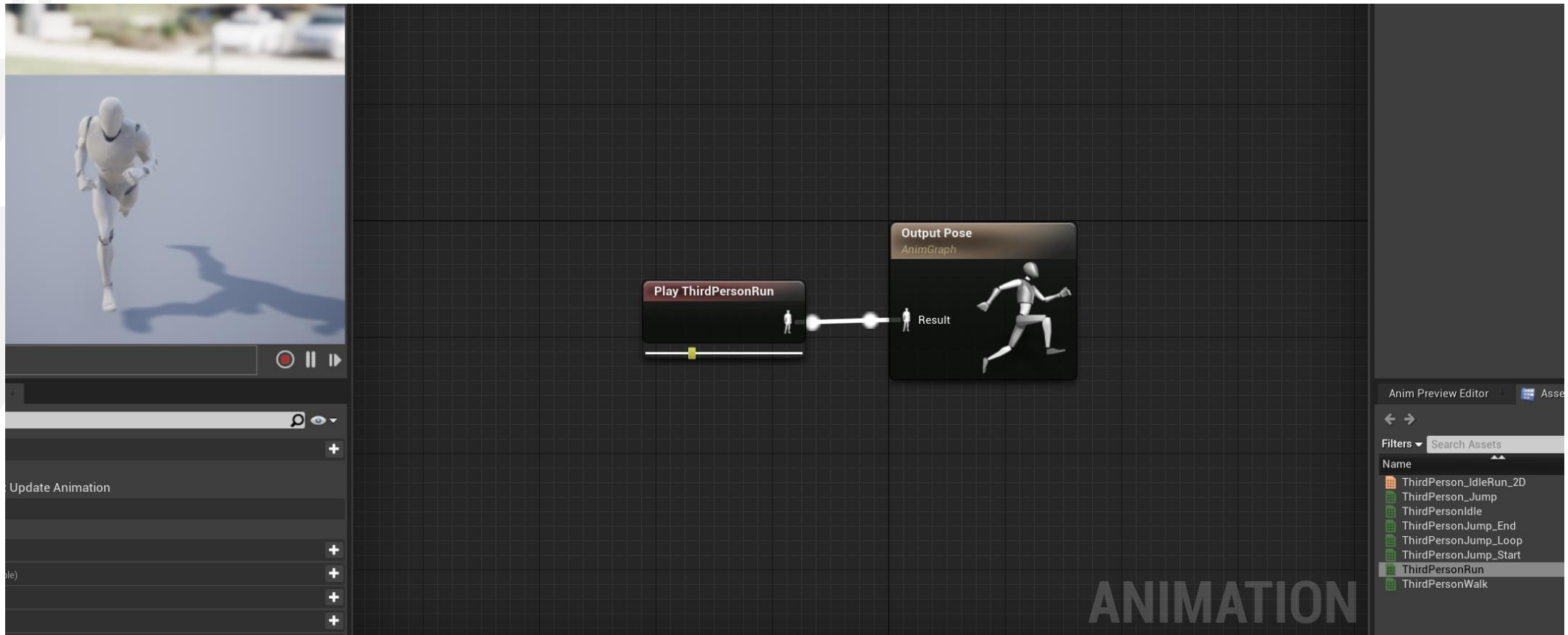
Anim Preview EditorAsset Browser

FiltersSearch Assets

Name	Path
ThirdPerson_IdleRun_2D	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPerson_Jump	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPersonIdle	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPersonJump_End	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPersonJump_Loop	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPersonJump_Start	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPersonRun	/Game/Mannequin/Anir
ThirdPersonWalk	/Game/Mannequin/Anir

8 itemsView Options

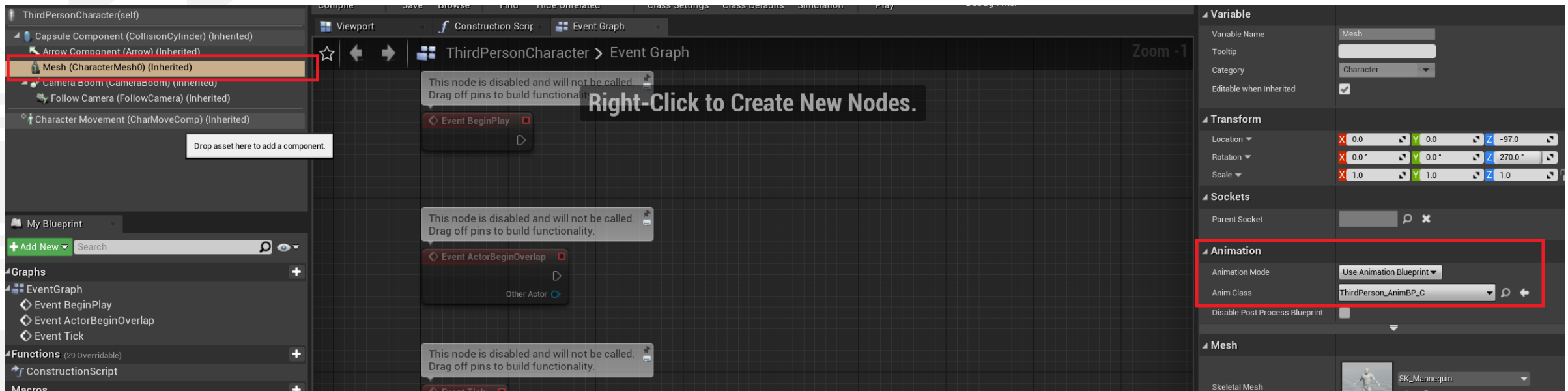
- Arrastramos una animación y la conectamos al "Output Pose".





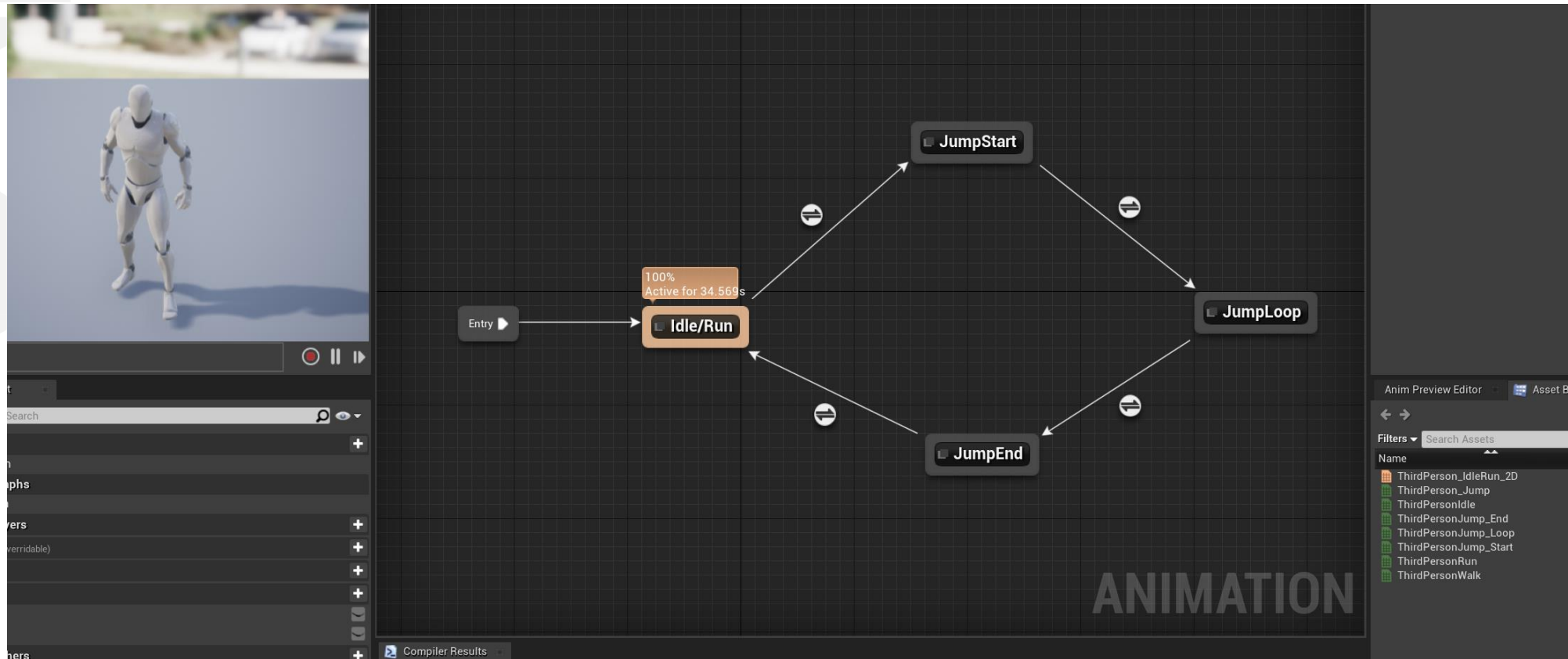
# Usar nuestro AnimBP

- En nuestro SkeletalMesh en la sección de animation lo podemos seleccionar.



# Máquina de estados (State Machine)

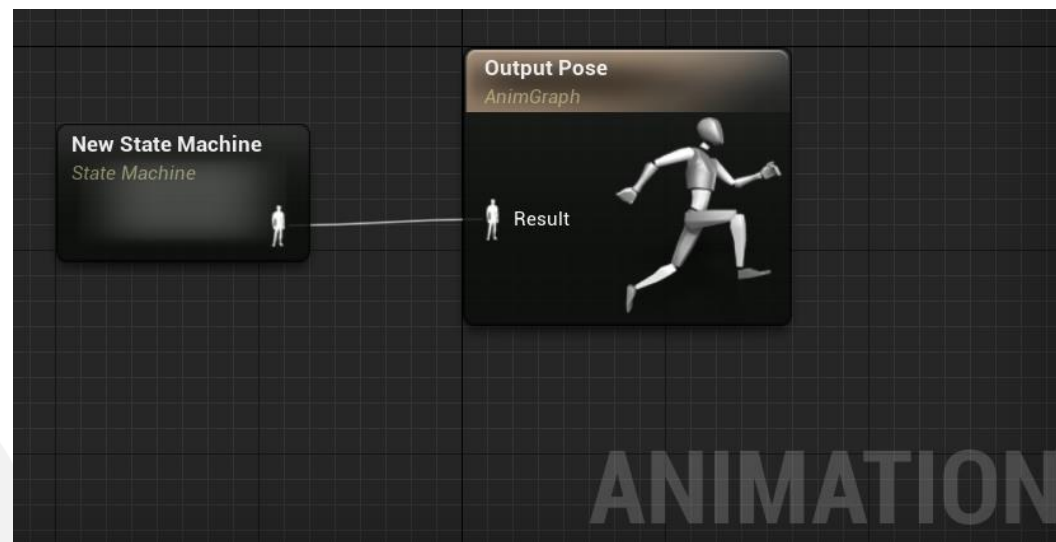
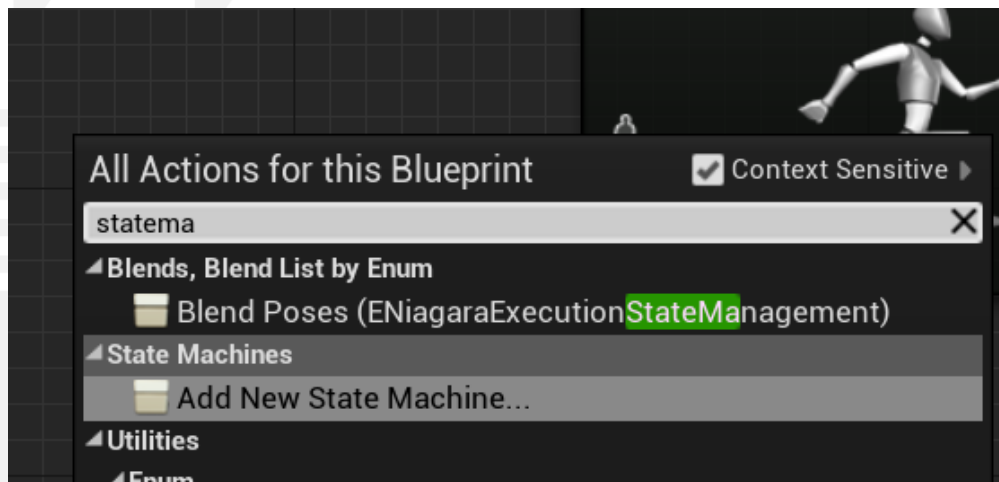
- Nos permite tener varios estados en nuestra animación.



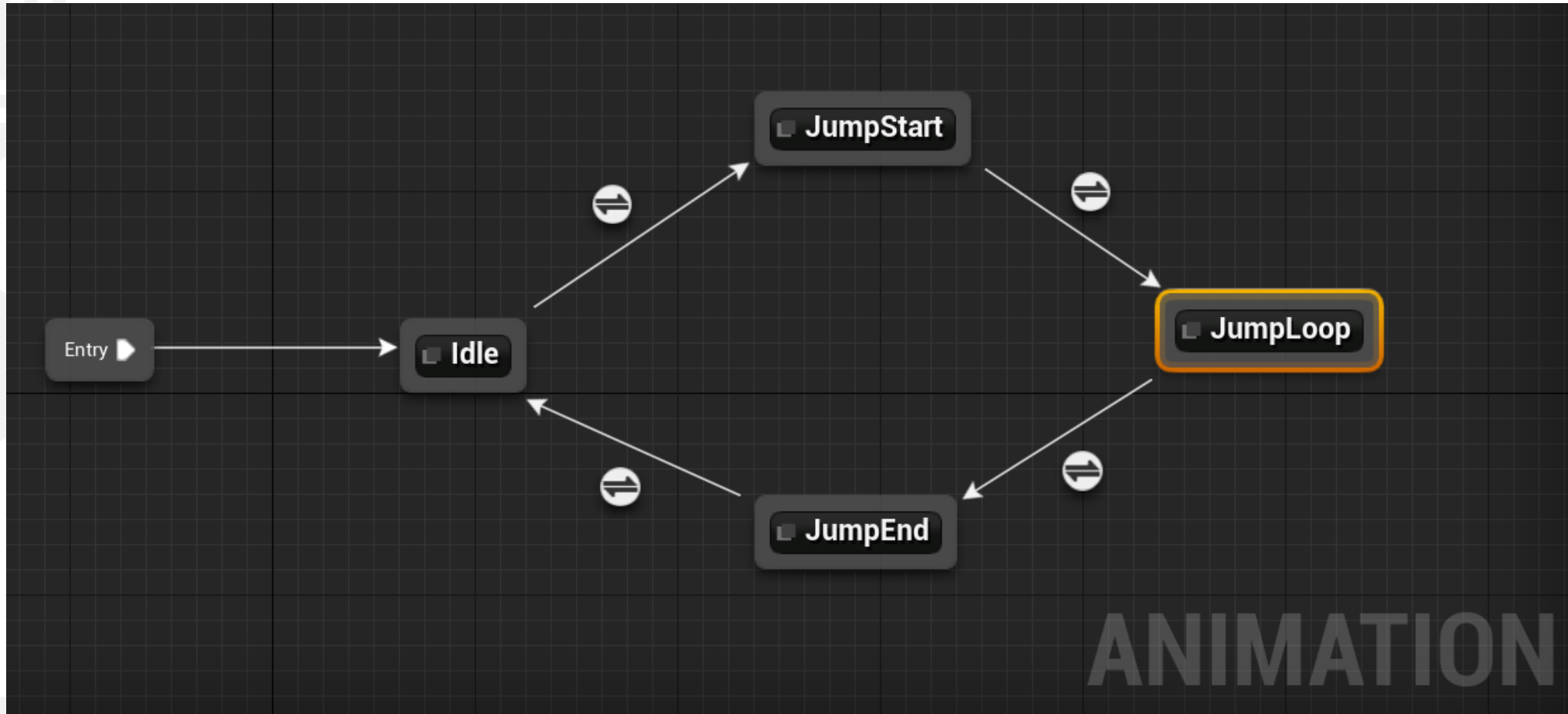


# Crear Máquina de estados

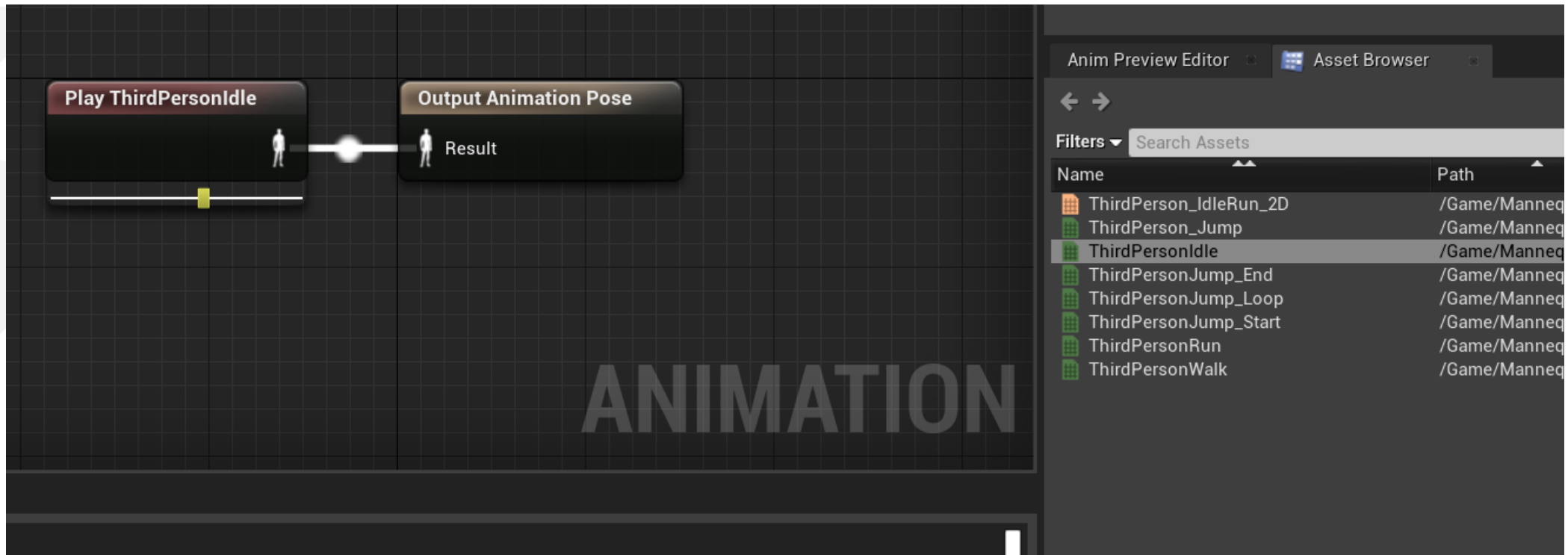
- Con el mouse click derecho en nuestro AnimGraph



# Creamos nuestros estados

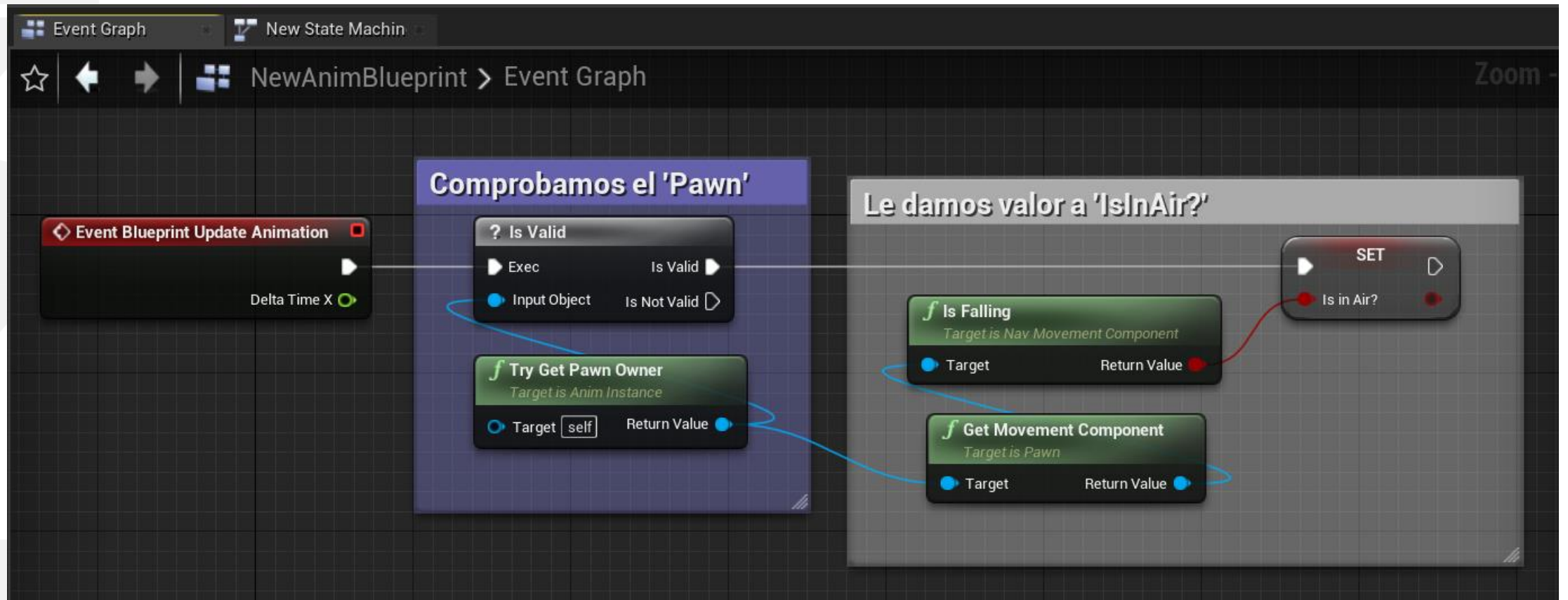


Asignamos las animaciones correspondientes a nuestros estados.

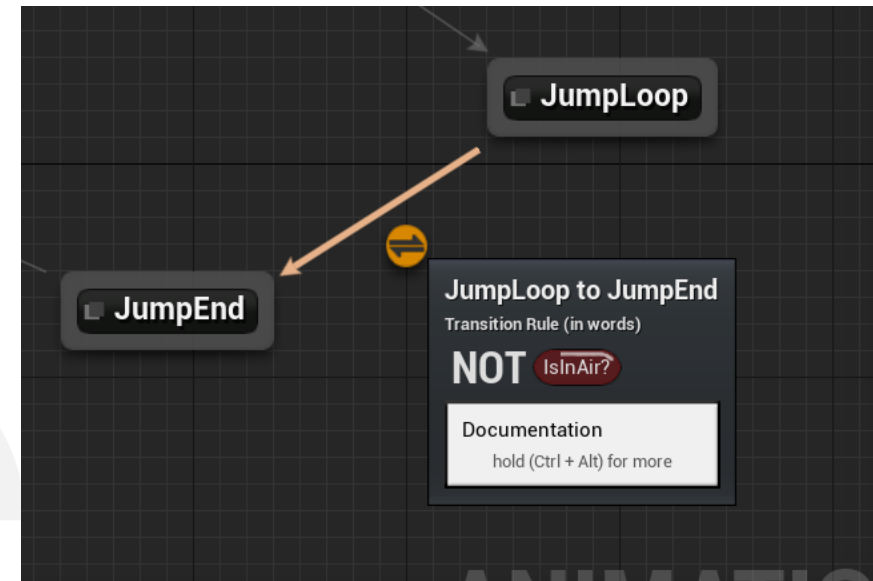
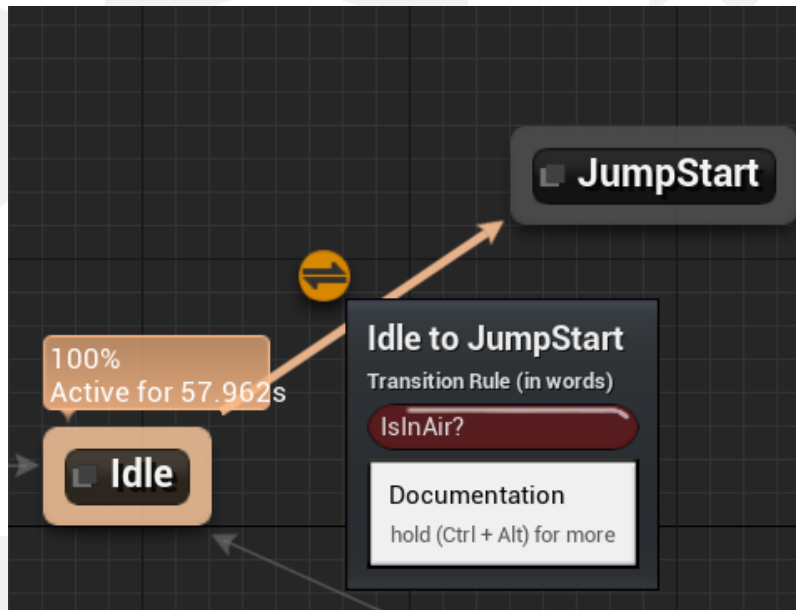
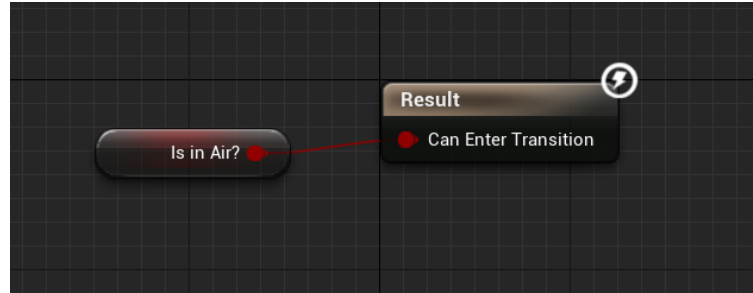


# Creamos la lógica del salto

- En nuestro "Event Graph"

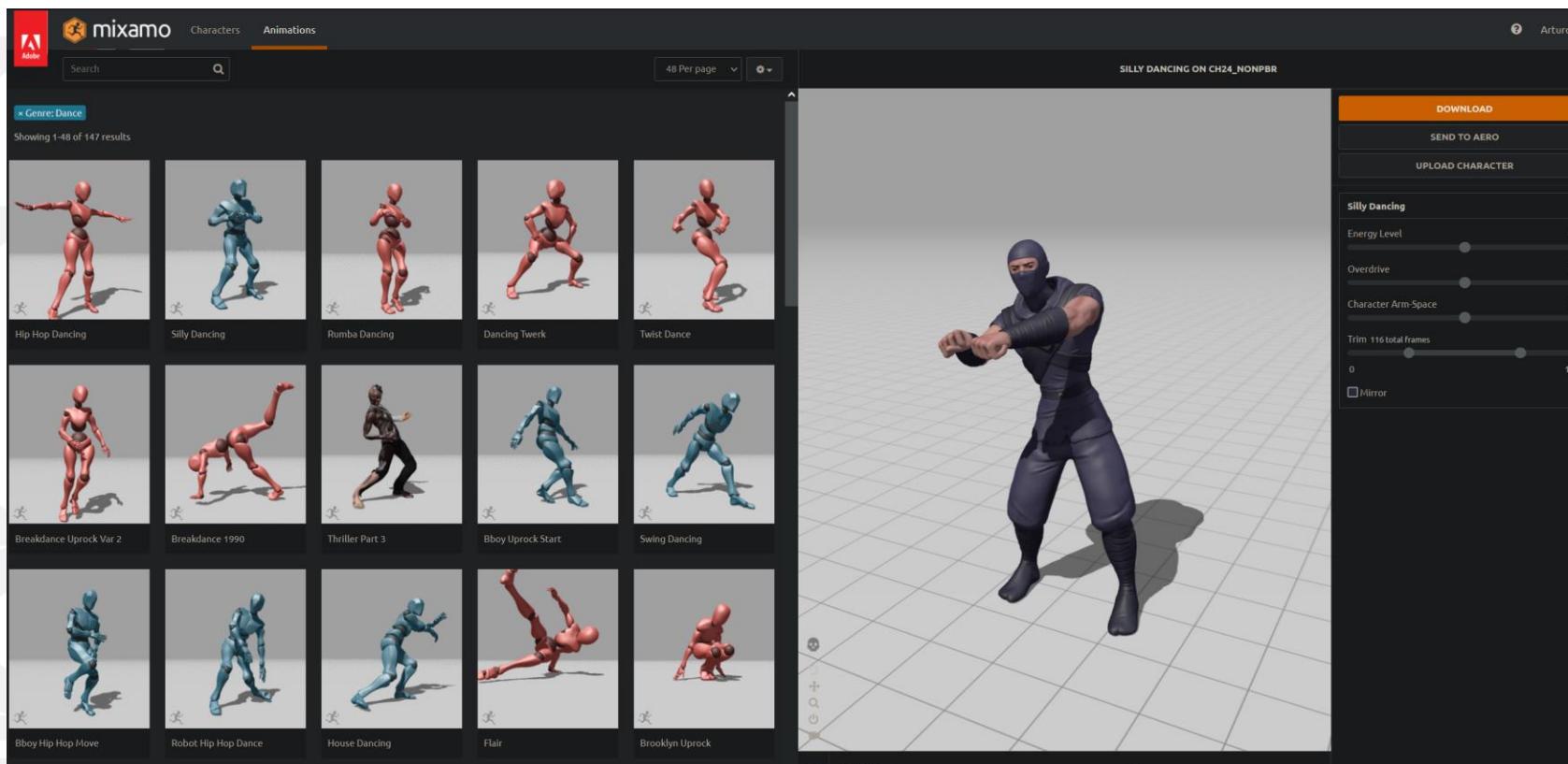


- Usamos la variable "IsInAir?" Para hacer la transición entre animaciones



# Importar animaciones

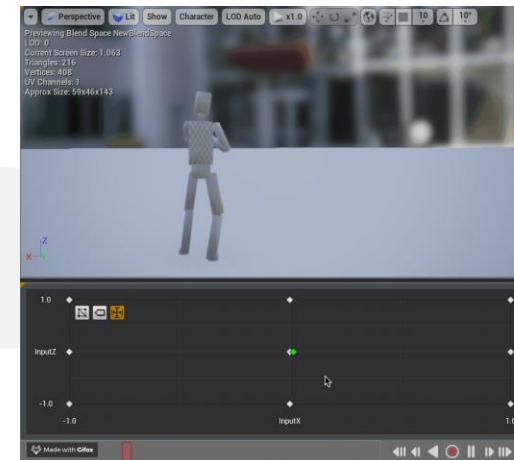
- Mixamo





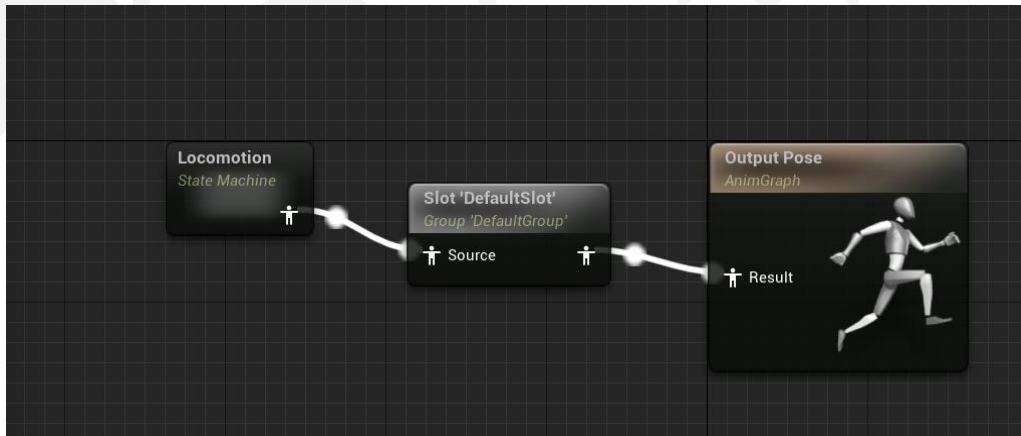
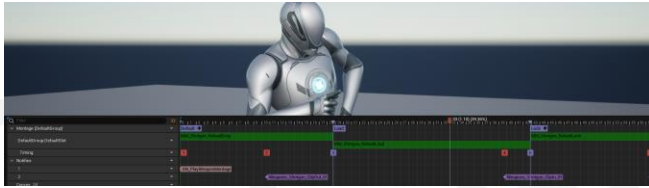
# Blendspace

- Asset que permite combinar cualquier número de animaciones en función de los inputs que designemos.
- Nos sirven para reducir la necesidad de crear demasiados nodos entre animaciones.

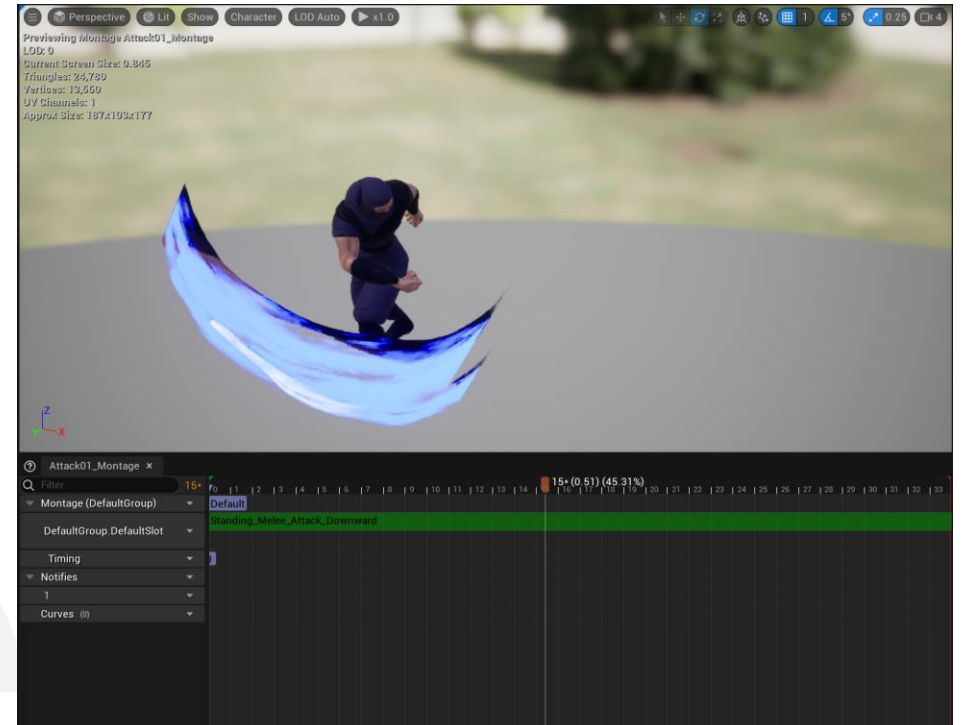


# Animation Montage

- Una forma de controlar los assets de animación directo desde blueprints o código. Nos sirve para llamar animaciones que no hayamos incluido en el Animation Blueprint y devolver al personaje a su estado original.

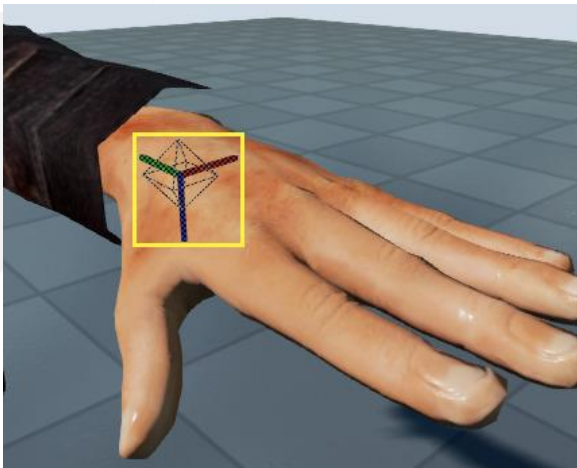


Necesitamos un Default Slot para que funcione



# Sockets

- A veces vamos a querer agregar un arma o un sombrero adherido a nuestro personaje.
- Los sockets nos permiten realizar esto y que coincida con el movimiento del hueso.



# Conclusiones

- **Aprendimos como importar animaciones a nuestros personajes.**
- **Aprendimos qué es un State Machine y su versatilidad para administrar las animaciones del personaje.**
- **Los Blendspaces nos permiten mezclar animaciones.**
- **Los Sockets son útiles cuando queremos agregar accesorios a nuestros personajes.**



# Tarea de la semana

- Importar animaciones
- Crear tu personaje con su respectivo "AnimBlueprint"



# Gracias

Correos:

- David García

[dgarcia@amberstudio.com](mailto:dgarcia@amberstudio.com)

- Arturo Escamilla

[arturo.garcia@amberstudio.com](mailto:arturo.garcia@amberstudio.com)



Arden Asociación Civil



arden\_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

**AMERIKE**

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA

