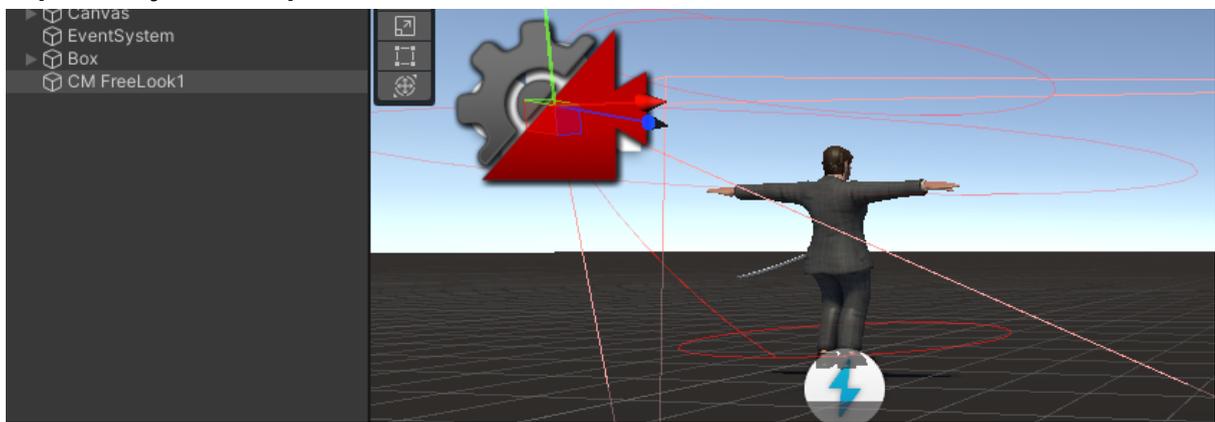
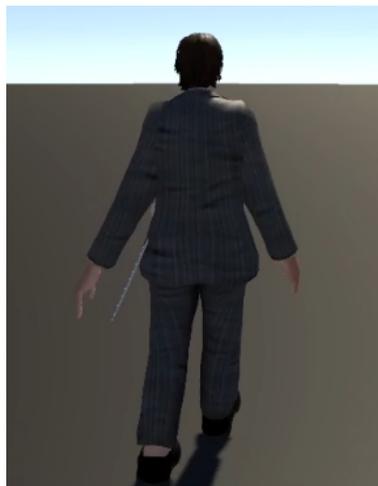


MECANIM GENÉRICO (en la escena Generic)

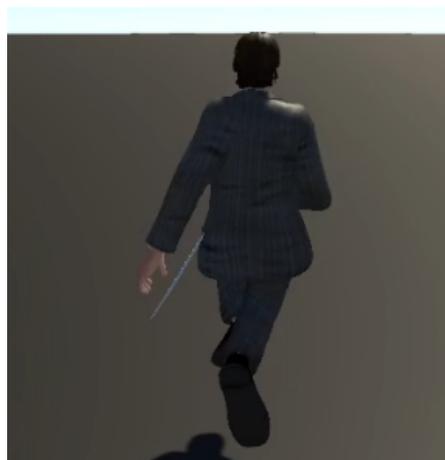
[Unity] Se exportará el personaje y animaciones realizado en el Bloque 1 a Unity y se creará un sistema que permita controlar el personaje con teclado. El personaje dispondrá de una cámara virtual Cinemachine FreeLook controlable mediante ratón. El personaje será capaz de:



Andar (avanzar, retroceder, girar, etc.)



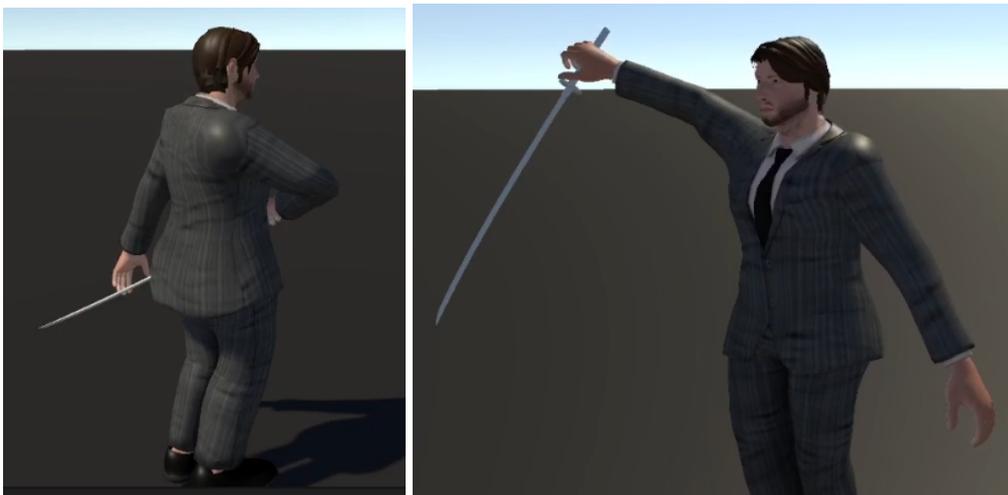
Correr (pulsando SHIFT)



Saltar (pulsando SPACE)



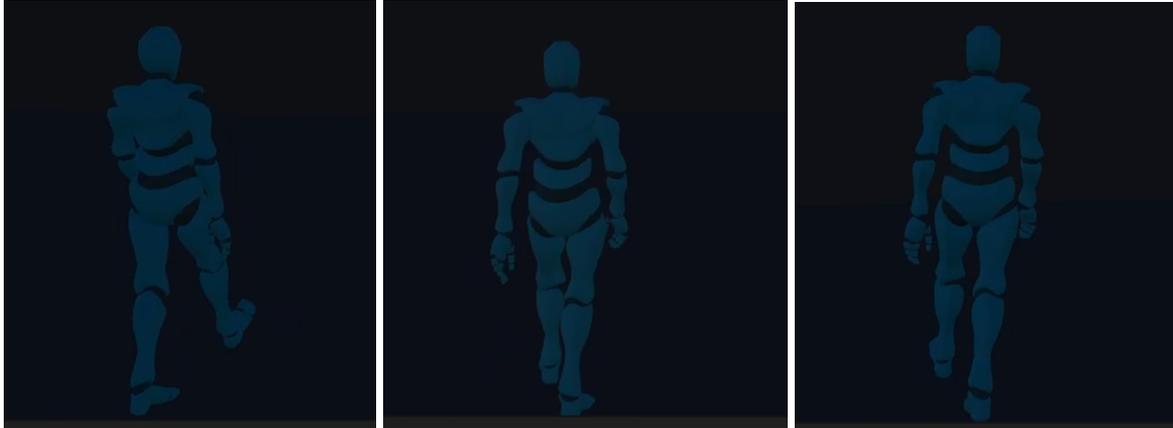
(opcional) Atacar con arma (botón izquierdo del ratón)



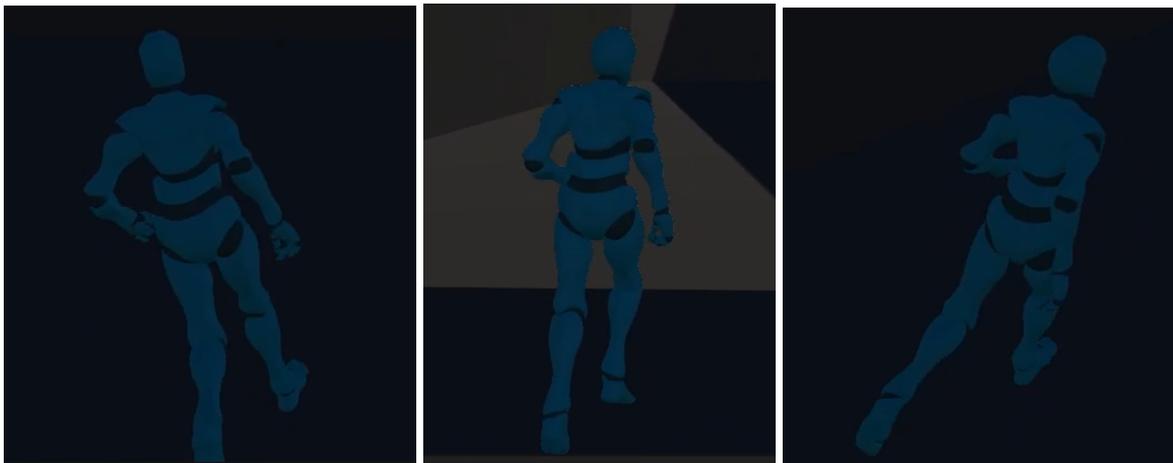
MECANIM HUMANOIDE (en la escena Humanoid)

REQFUN01: El personaje deberá poder andar, correr, girar, etc.

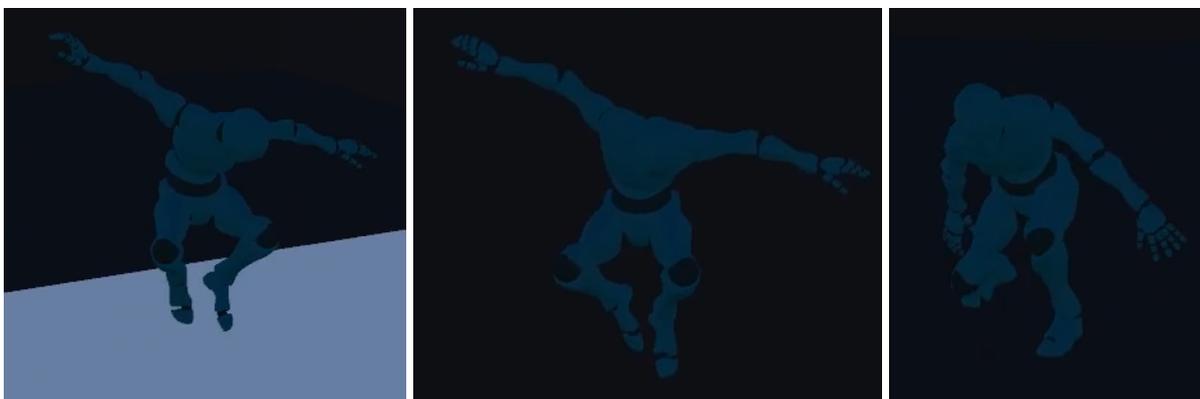
-El personaje se mueve con WASD y se inclina hacia el lado de giro.



-Corre manteniendo LSHIFT.

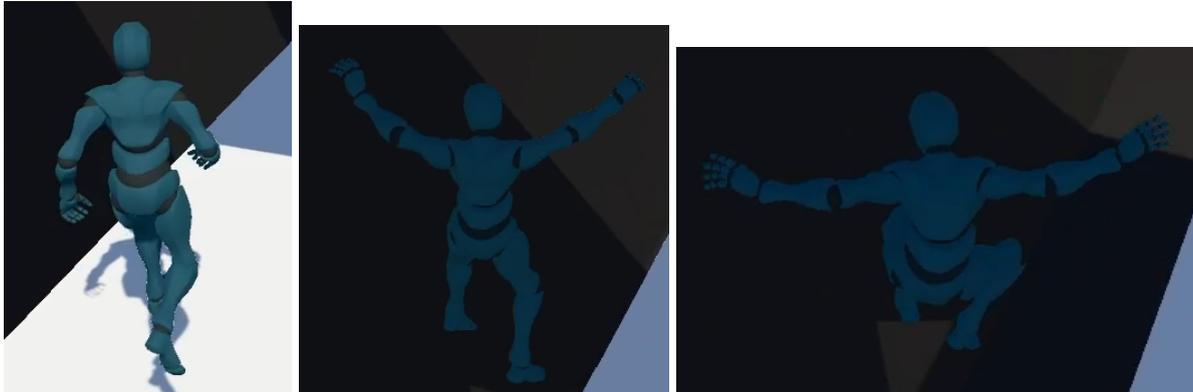


REQFUN02: El personaje deberá poder caer desde alturas variables con animación propia.

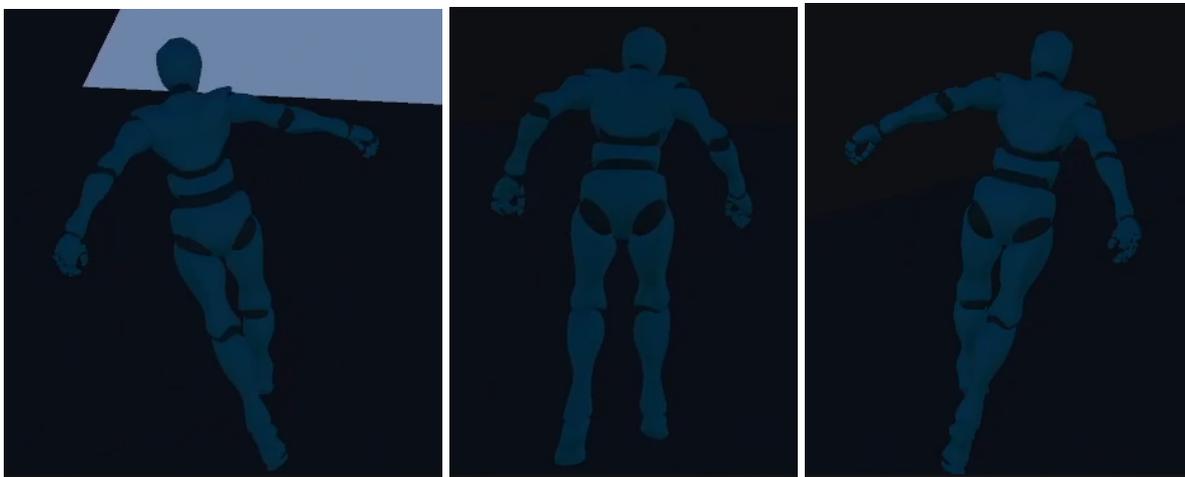
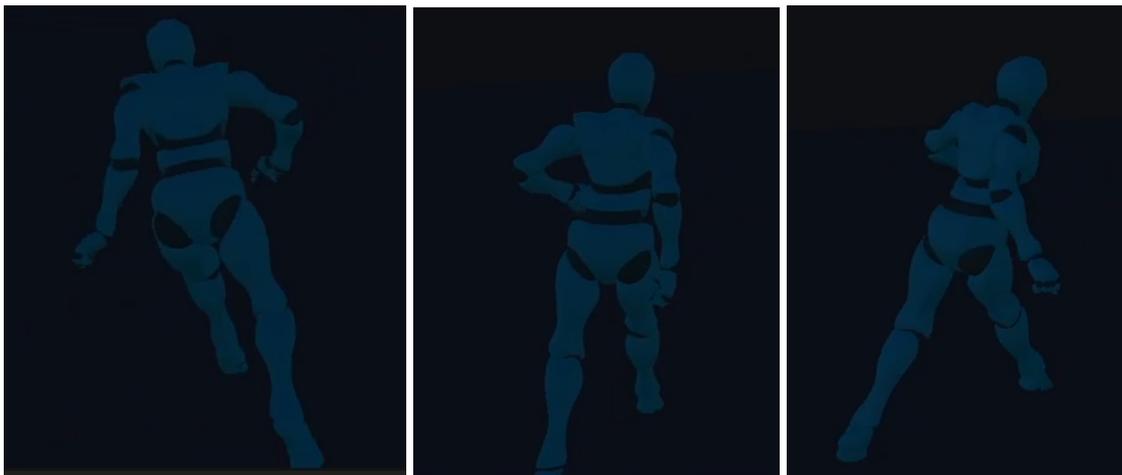


REQFUN03: El personaje deberá ser capaz de saltar obstáculos con un salto mientras corre. Esta animación deberá poder continuar con la del REQFUN02 en caso de saltar y caer desde altura.

-El personaje salta con ESPACIO.



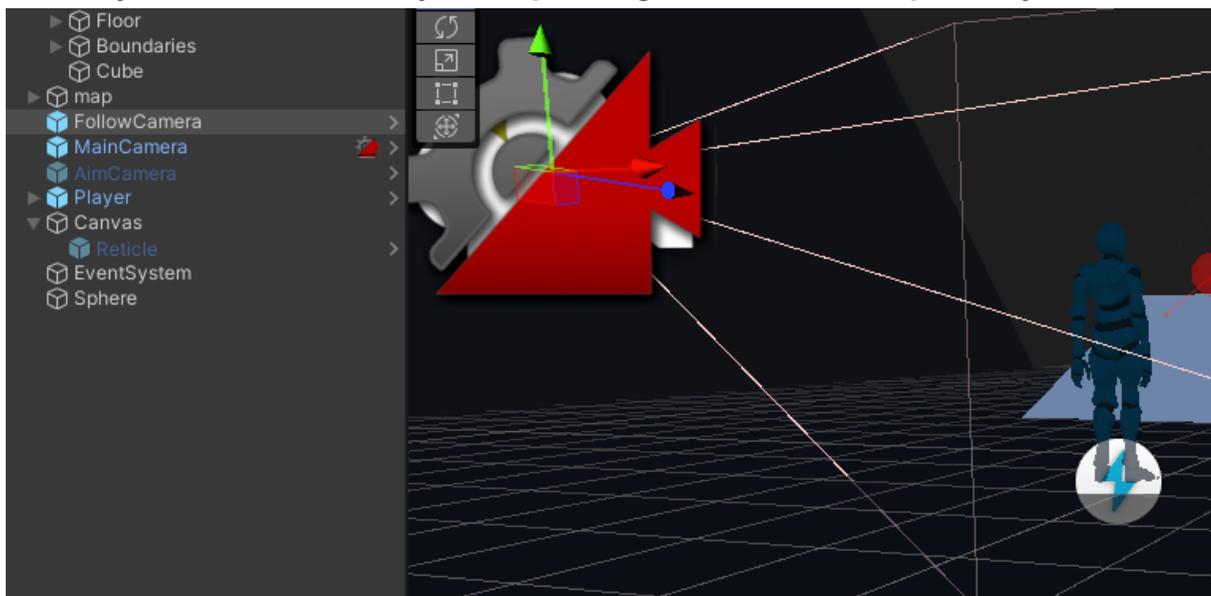
REQFUN04: El personaje dispondrá de una capa adicional que se sincronice con la básica de movimiento, en la que utilizará animaciones de lesionado (Mixamo: MALE INJURED PACK). Para pasar de la capa básica a la de lesionado y viceversa, se pulsará la tecla L.



REQFUN05: El personaje dispondrá de tres animaciones idle distintas que usará de forma aleatoria. Pasados 30 segundos, utilizará una cuarta animación idle (que será siempre la misma).



[Unity] El personaje dispondrá de una cámara de tipo Cinemachine Virtual Camera con body 3rd Person Follow ajustada para seguir suavemente al personaje



[Unity] (opcional) El alumno dotará de interactividad el escenario (puente que se levanta, puerta que se abre, plataforma que se eleva, etc.) de forma que pueda ser recorrido.

