

Multimédia a počítačová animace

Cvičení - Dynamika

Užitečné třídy - vstup a svět

- UGameplayStatics
 - Dává globální přístup k ovládacímu komponentu hráče (GetPlayerController)
 - Obsahuje pár dalších užitečných metod (pauza hry, zpomalení času, otevření dalšího levelu, atd.)
- UWorld
 - Reference na level, lze získat pomocí GetWorld() např. uvnitř AActor podtříd
 - Obsahuje např.
 - SpawnActor
 - GetAllActorsOfClass

Zdroje:

- https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/API/Runtime/Engine/Kismet/UGameplayStatics?application_version=5.4
- https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/API/Runtime/Engine/Engine/UWorld?application_version=5.4



Unreal - fyzika

Fyzikální engine:

- Unreal používá Chaos Physics
- Není deterministický, proměnlivý čas. krok
- Separátní model světa

Typy fyzických objektů:

- Dynamické (Simulované)
- Kinematické

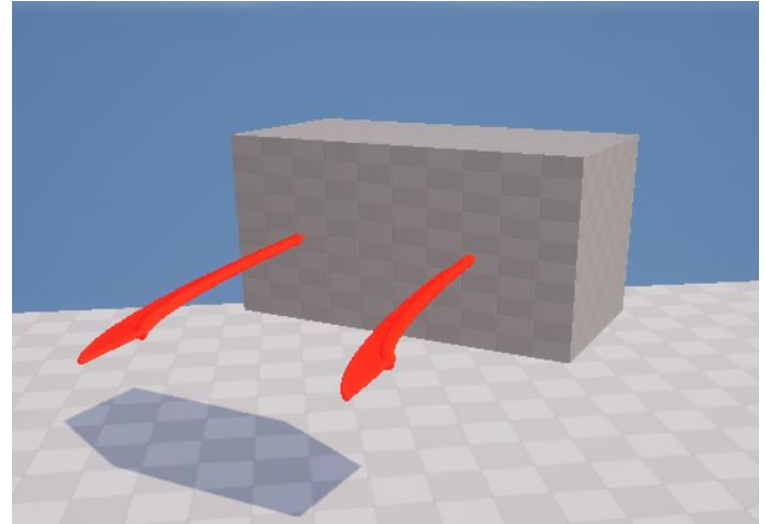
Zdroje:

- <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/physics-in-unreal-engine>

Dynamika

Úkol - vytvořit a rozhýbat cihlu

- Vytvořit třídu dědicí od AActor
- Přidat jí mesh
- Aplikovat různé síly při stisku U a O



Dynamika

Úkol - vytvořit a rozhýbat cihlu

- Vytvořit třídu dědící od AActor
 - Přidat jí mesh
 - Aplikovat různé síly při stisku U a O
-
- Šipky reprezentující aplikovanou sílu
 - Nastavitelné parametry v editoru

