

# Računalna animacija

## 3. laboratorijska vježba

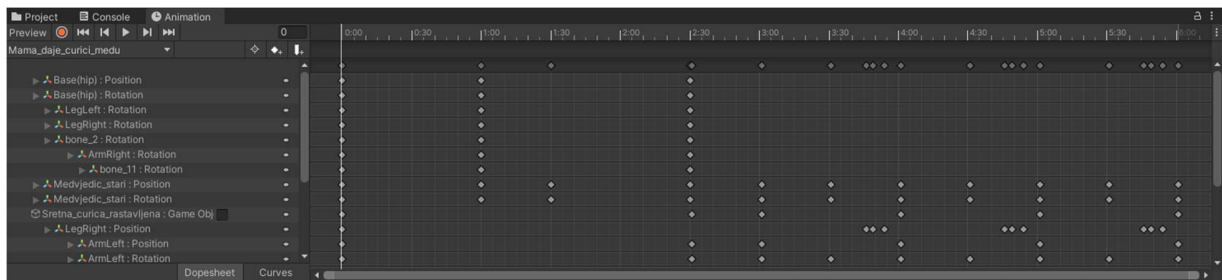
Borna Majerić (0036531907)

### Opis vježbe:

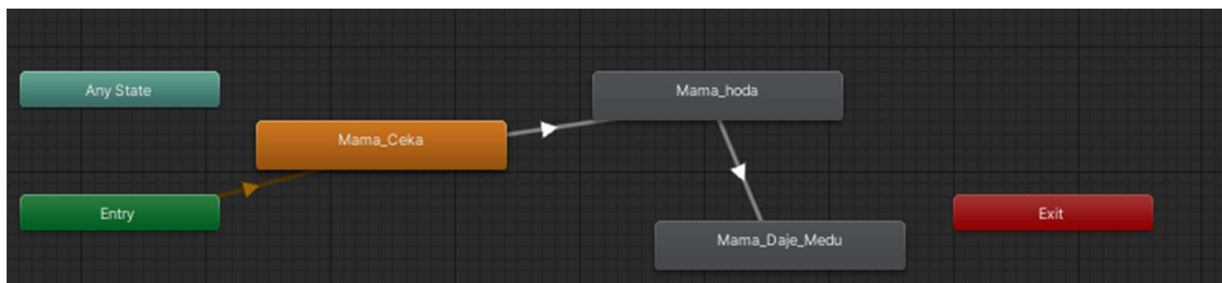
U ovoj vježbi napravljena je kratka 2D animacija pomoću programa Unity. Cilj vježbe bio je istražiti i upoznati se sa Unityjevim sustavom animacije te kreiranja kostura za animirane objekte (*eng. animation rigging*).

Sustav animacije unutar Unityja temeljen je na key frameovima, korisnik namjesti scenu kako želi da izgleda u početnom frameu, te pritisne gumb za snimanje i postavlja ostale key frameove. Odabire objekte koje želi micati te postavlja njihove željene pozicije, a Unity se dalje brine o interpolaciji između key frameova. Tako može kreirati više animiranih isječaka koje kasnije spaja tranzicijama unutar „Animator“ prozora.

U svrhe ovakvog projekta, izradio sam kostur za tri lika (mamu i dvije djevojčice) te napravio kratki video isječak.



Slika 0.1 Unityjev prozor animacije, sustav baziran na key frameovima



Slika 0.2 Unityjev "Animator" prozor za spajanje isječaka animacije



*Slika 3 Prikaz scene i likova sa kreiranim kosturima*

## Upute za pokretanje:

Projekt se prvo mora preuzeti na računalo korisnika. Potrebno je imati instaliran Unity Editor te Unity verzija 2022.3.10f1 ili novija na računalu na kojem se animacija pokreće. Unutar Unity editora se pritisne gumb „Add“ te se navigira do direktorija u kojem se nalazi preuzeti Unity projekt. Projekt se zatim uvozi u Unity editor te je spreman za pokretanje.

Nakon pokretanja samog projekta, potrebno je provjeriti je li učitana scena imena „DjecjaSobaScena“. Ako nije, potrebno je navigirati u Assets/scenes direktorij te ju otvoriti duplim klikom miša. Zatim, pritiskom na gumb „Play“ pri vrhu ekrana, animacija bi se trebala normalno pokrenuti.