

# **SPRAWOZDANIE**

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

## **Laboratorium 5**

Data 27.03.2019

**Temat:** Tworzenie animacji z użyciem maszyny stanów Mecanim

Mateusz Stępień  
Informatyka II stopień,  
stacjonarne (dzienne),  
1 semestr,  
Gr.1A

## **1. Cele:**

1. Tworzenie animacji w Unity. Użycie różnych właściwości. Ustalenia za pomocą krzywych
2. Sterowanie najprostszymi animacjami bez użycia Mecanim
3. Sterowanie animacjami przez Animation Controller z użyciem Mechanim: sterowanie za pomocą parametrów typów Float, Integer, Boolean, Trigger
4. Sterowanie animacjami przez Animation Controller z użyciem triggerów

## **2. Treść zadania:**

Opracować grę używając ThirdPersonController jako gracza oraz Terrain jako podstawę. Celem jest zdobycie punktów w wyniku otwarcia ukrytych drzwi w ścianie. Przy trafianiu gracza w obiekt-"trigger" drzwi otwierają się w sposób (wg wariantu)

### **2. Przesunięcie wzdłuż ściany**

Zamykanie odbywa się automatycznie w sposób odpowiedni po wyjściu gracza przez drzwi.

Triggery dla otwarcia drzwi mają takie postaci (wg wariantu)

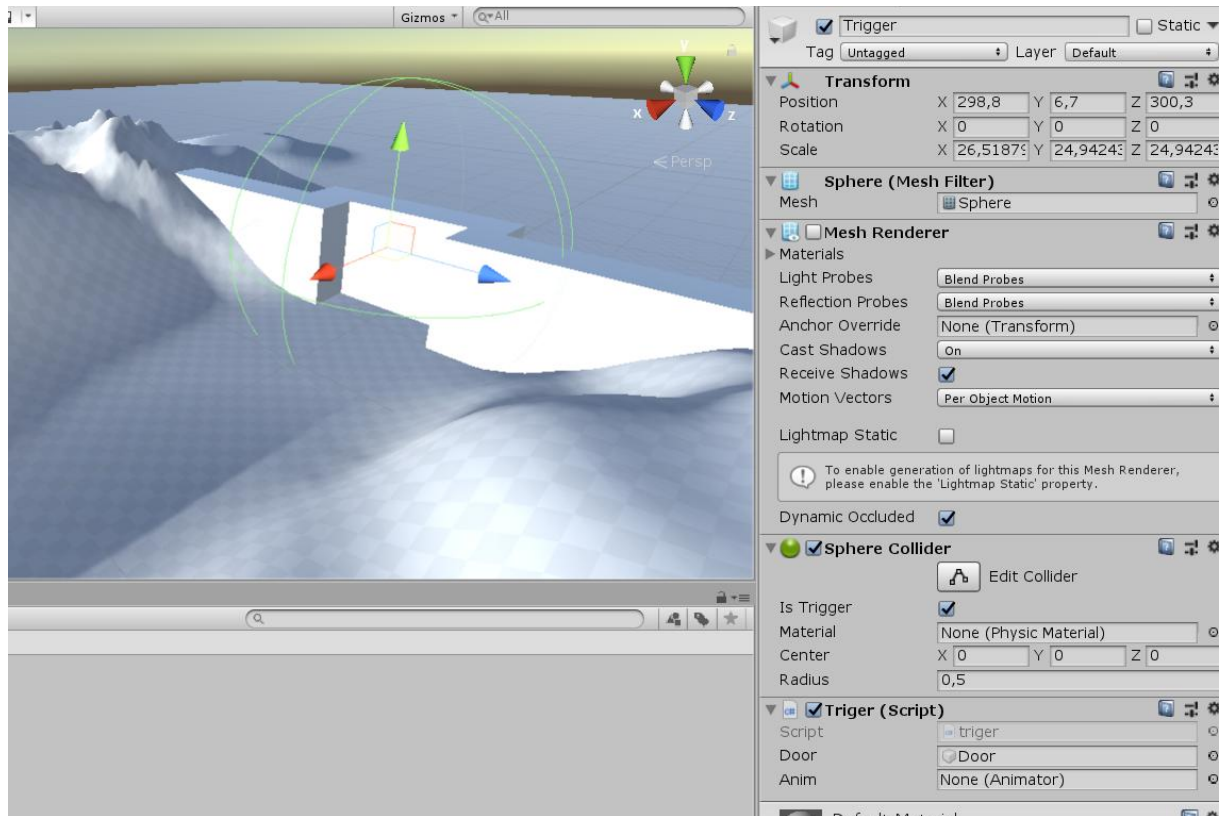
### **2. Kula**

## **3. Repozytorium zawierające projekt**

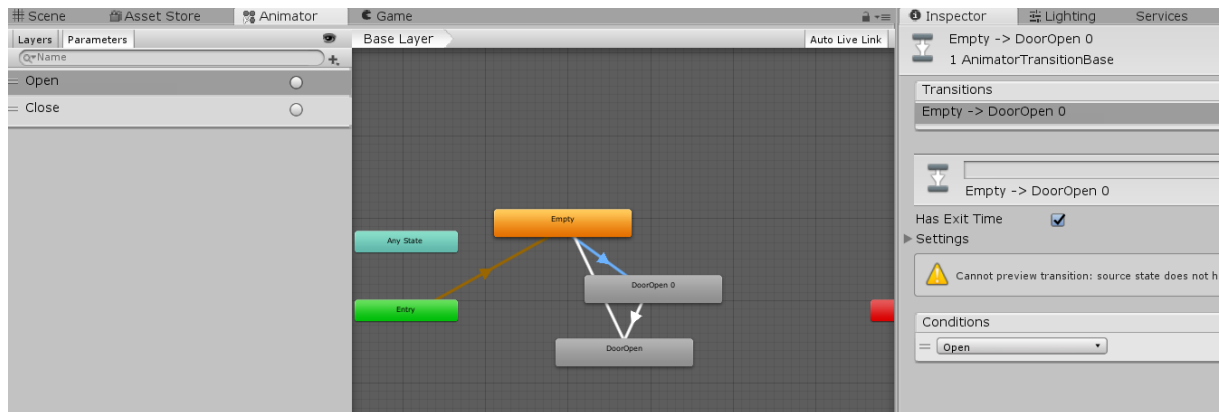
<https://github.com/Misiek29/GiM>

## **4. Zrzuty ekranu**

Obiekt trigger wywołujący animację z podłączonym skryptem wykrywającym kolizje:



MecAnim z ustawionymi animacjami:



Otwarcie drzwi po wykryciu kolizji:

