

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)

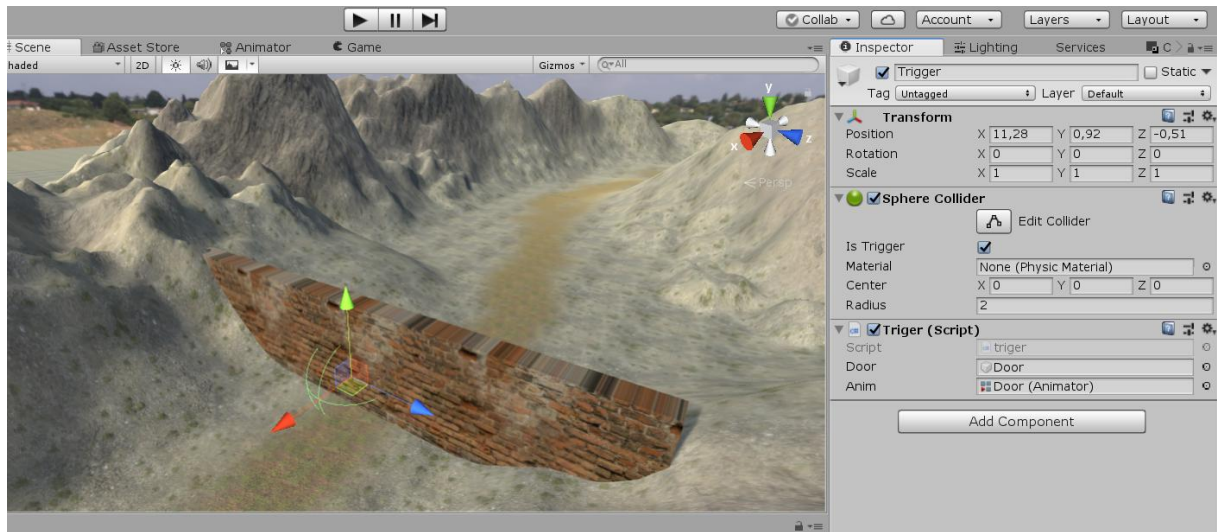
2. Kula

3. Repozytorium zawierające projekt

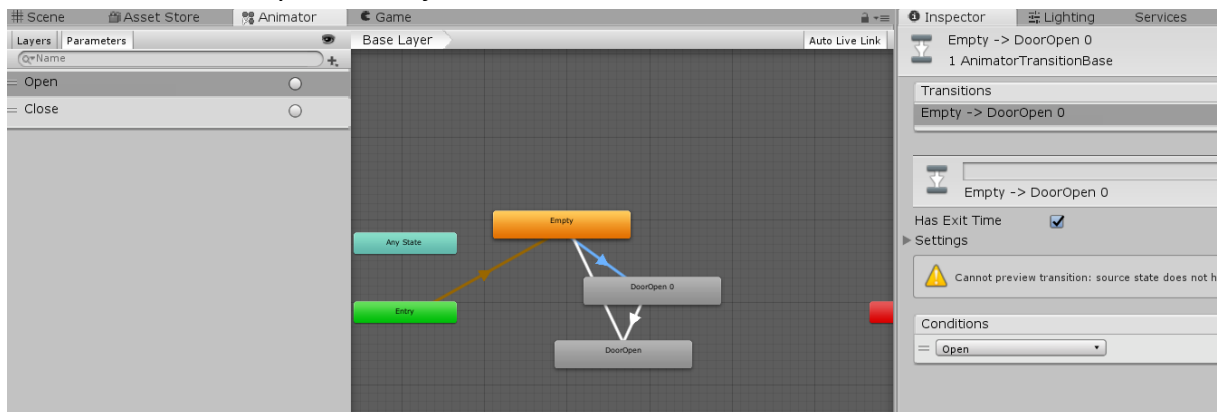
<https://github.com/Misiek29/GiM>

4. Zrzuty ekranu

Obiekt trigger wywołujący animację z podłączonym skryptem wykrywającym kolizje:



MecAnim z ustawionymi animacjami:



Otwarcie drzwi po wykryciu kolizji:

