

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 6

Data 03.04.2019

Temat: TWORZENIE ANIMACJI Z UŻYCIEM MASZYNY STANÓW
MECANIM: HUMANOID-CHARACTER

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

1. Cele:

1. Importowanie modelu Humanoid w Unity.
2. Konfiguracja Rig dla typu animacji „Humanoid”
3. Ustalenie punktów kości
4. Ustalenie „Muscles and Settings”
5. Problem tworzenia animacji dla Humanoid
6. Użycie animacji dla Humanoid przez skrypt

2. Treść zadania:

Opracować grę zajęcia 5 używając Male3_ShortHair jako gracza

Oprócz tego opracować takie animacje używane przez przyciski klawiatury

Wariant 2 - Obroty głowy

3. Repozytorium zawierające projekt

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

4. Zrzuty ekranu

Skrypt wywołujący animację obrotu głowy po wciśnięciu odpowiedniego przycisku

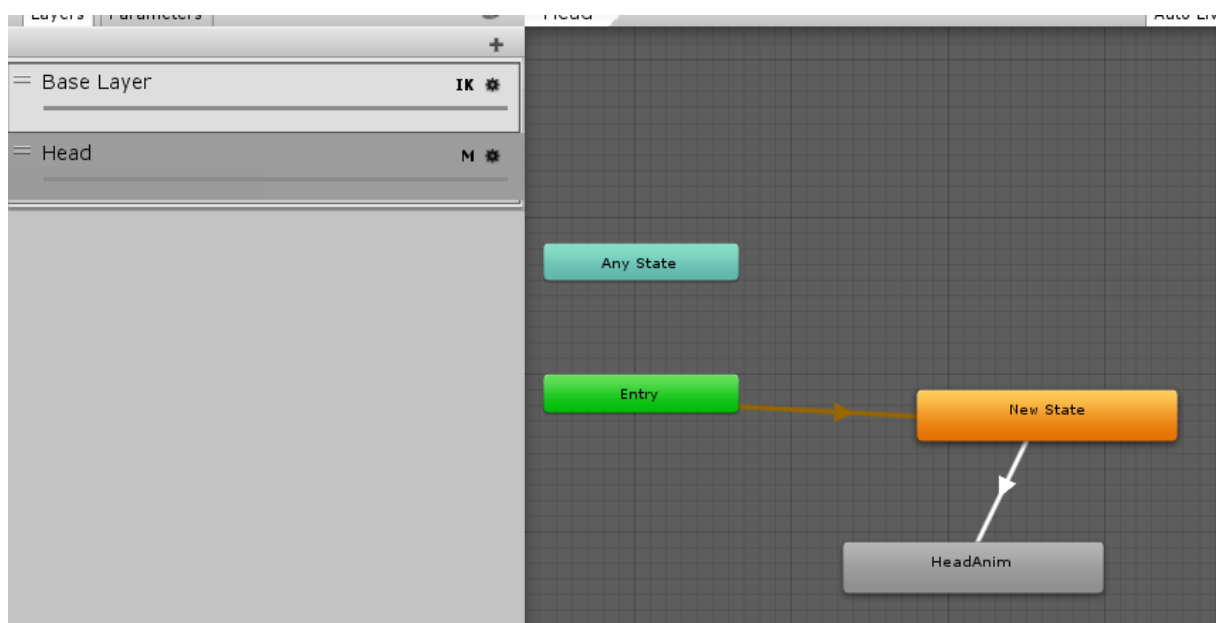
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class headTurn : MonoBehaviour
{
    private Animator anim;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        anim = this.GetComponent<Animator>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if(Input.GetKeyDown("1"))
        {
            anim.SetTrigger("HeadTurn");
        }
    }
}
```

Animator z dodatkową wartswą pozwalającą odtworzyć animację obrotu głowy



Implementacja modelu Male3_ShortHair do gry z Zajęcia nr 5



Animacja obrotu głowy

