

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 12

Data 29.05.2019

Temat: TWORZENIE ANIMOWANEGO
PERSONAŻU Z UŻYCIEM INTEGRACJI NARZĘDZIA

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

1. Cele:

1. Modelowanie personażu w postaci humanoida z użyciem narzędzia MakeHuman lub ManuelbastioniLAB
2. Importowanie pliku personażu w Blender. Stosowanie możliwości Blendera w celu tworzenia szczegółów personażu
3. Importowanie pliku personażu w Unity. Ustalenie szkieletu obiektu typu humanoid. Opracowanie podstawowych animacji

2. Treść zadania:

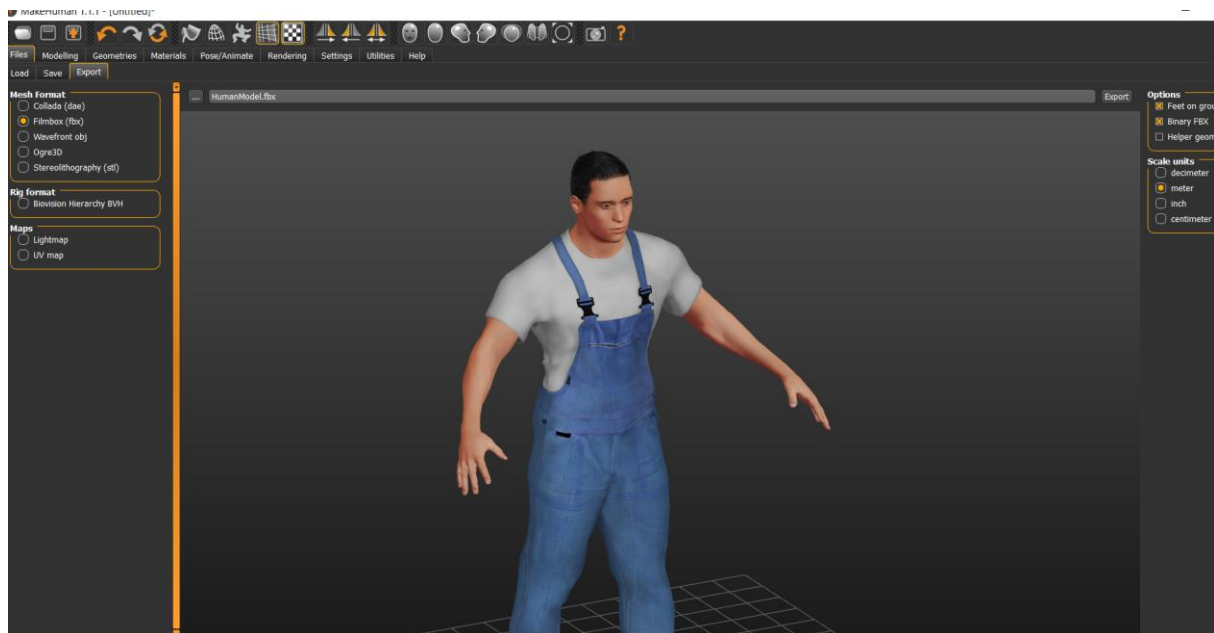
Opracować personaż z użyciem MakeHuman, Blender, Unity. Zrealizować podstawowe ruchy jako animacji - bieg, chód, obroty. Wprowadzić personaż do programu opracowanego w zajęciu 6 z użyciem systemu Mecanim

3. Repozytorium zawierające projekt

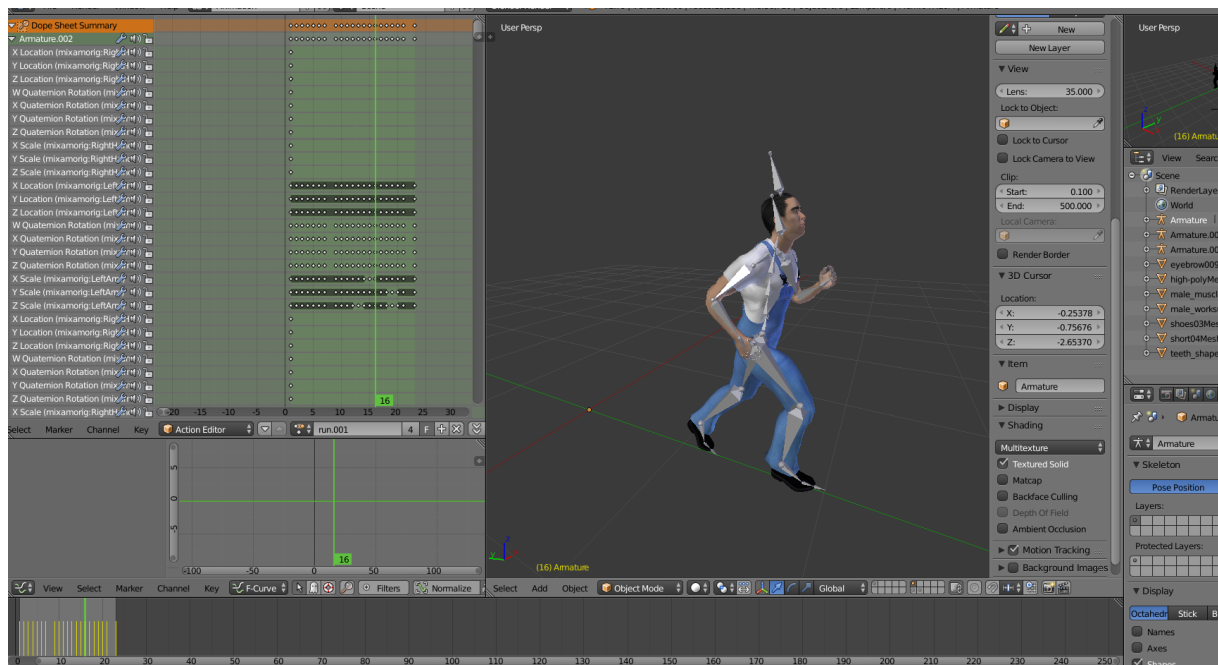
<https://github.com/Misiek29/GiM>

4. Zrzuty ekranu

Make Human tworzenie modelu



Przygotowanie animacji w programie Blender



Implementacja postaci do gry:

