**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. Opracowanie gry komputerowej z użyciem ThirdPersonController (Standard Assets - Unity Technologies)

2. Metody Triggerów OnEnter(), OnStay(), OnExit()

3. Użycie za pomocą triggerów wyświetlania, dźwięku, animacji itp

1. **Treść zadania:**

Opracować grę używając ThirdPersonController jako gracza oraz Terrain jako podstawę.

Celem jest zdobycie punktów przy trafianiu gracza w obiekty-”triggery” (zawierają w sobie triggery)

Przy trafianiu gracza w obiekt-”trigger” odbywa się (wg wariantu):

**wariant 2 - odtwarzanie dźwięku**

Obiekty mają takie postaci (wg wariantu):  
**wariant 2 - kula**

1. **Repozytorium zawierające projekt**

https://github.com/Misiek29/GiM

1. **Zrzuty ekranu**

