**SPRAWOZDANIE**

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

**Laboratorium 4**

**Temat:** TWORZENIE ANIMACJI Z UŻYCIEM MASZYNY STANÓW MECANIM: ANIMACJI NONCHARACTER

**Wariant 2**

Bartłomiej Zoń, 51505

Informatyka II stopień, Zaoczne

Semester 1

1. Polecenie:

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)

1. Obrót wokół osi OY

2. Przesunięcie wzdłuż ściany

3. Opuszczanie do dołu

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

Triggery dla otwarcia drzwi mają takie postaci (wg wariantu)

1. Sześcian

2. Kula

3. Kapsula

1. Opis programu:

Celem gry jest uruchamianie mechanizmu „otwierania drzwi” w momencie zbliżenia się do nich.

W tym celu wykorzystuje szkielet programu z poprzedniego ćwiczenia – terrafin wraz z elementem typu player:

Obraz zawierający woda

Opis wygenerowany automatycznie

Przygotowałem „drzwi” składające się z 4 obiektów typu cube – obiekt znajdujący się w środku powinien służyć jako otwierające się drzwi.

Otwieranie drzwi będzie uruchamiane przez przejście przez obiekt sphere, dodany w centralnym punkcie drzwi:

Obraz zawierający tekst, woda, zrzut ekranu

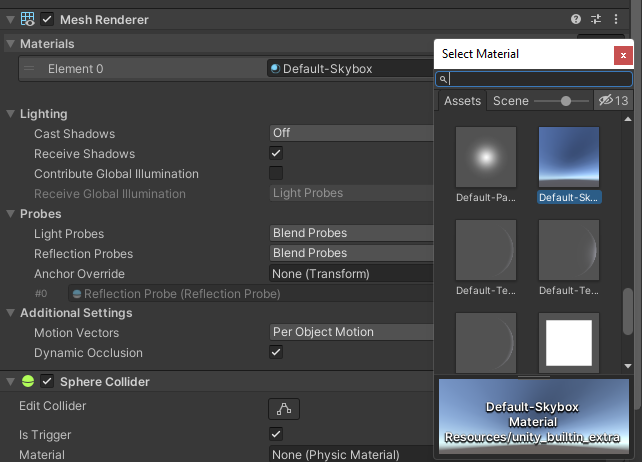
Opis wygenerowany automatycznie

Dodany został component Sphere Collider wraz z „Is Trigger”. Dodany został również component skryptu, który będzie służył za uruchomienie odpowiedniej animacji animatora:

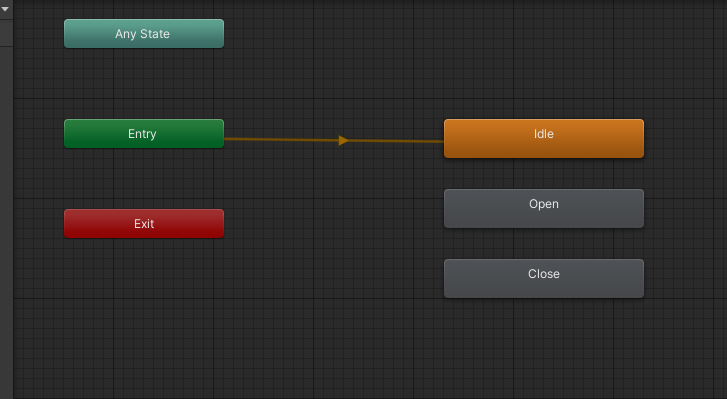
Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Sam obiekt Sphere jest „przeźroczysty” dzięki wybraniu odpowiedniego materiału:



Tak jak wcześniej wspomniałem, otwieranie drzwi odbywa się przez wykorzystanie Animatora:



Animacje Open i Close są przygotowane tak aby zmieniać położenie obiektu Cube – drzwi – w określonym wycinku czasu – w tym przypadku 15s:

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Działanie programu:

Obraz zawierający tekst, monitor, sprzęt elektroniczny, wyświetlanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający niebo, zewnętrzne, stojące

Opis wygenerowany automatycznie

1. Wnioski

Wykorzystanie kombinacji animacji wraz ze skryptami pozwoliło na przygotowanie zachowania obiektów, zgodnie ze zmieniającym się położeniem zawodnika. Same animacje animatora oferują szeroki wachlarz możliwości.

1. Link do repozytorium:

https://github.com/bartlomiej96/GIM