

1. Cel ćwiczenia:

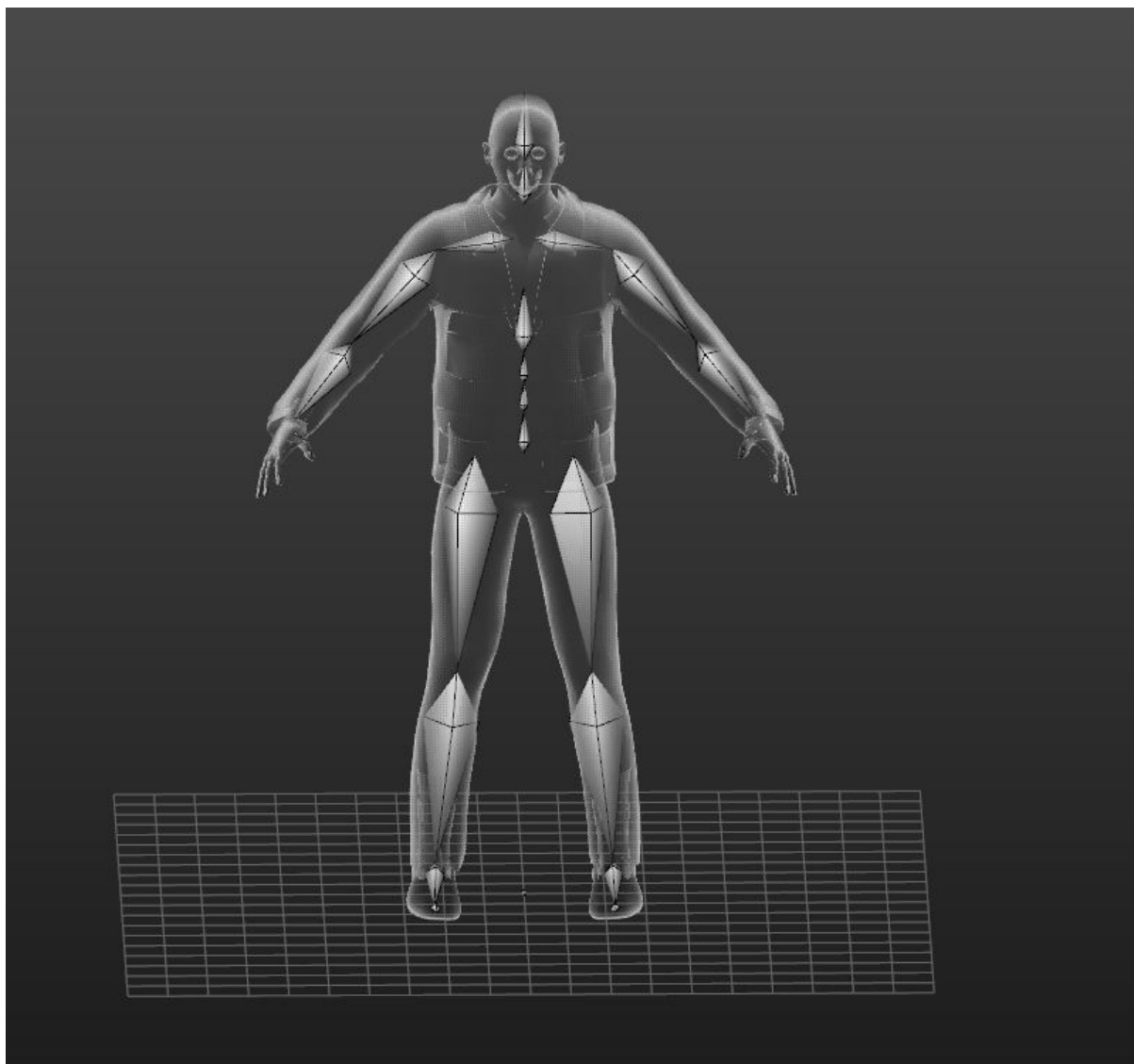
Opracować personaż z użyciem MakeHuman, Blender, Unity. Zrealizować podstawowe ruchy jako animacji - bieg, chód, obroty. Wprowadzić personaż do programu opracowanego w zajęciu 6 z użyciem systemu Mecanim

2. Przebieg ćwiczenia:

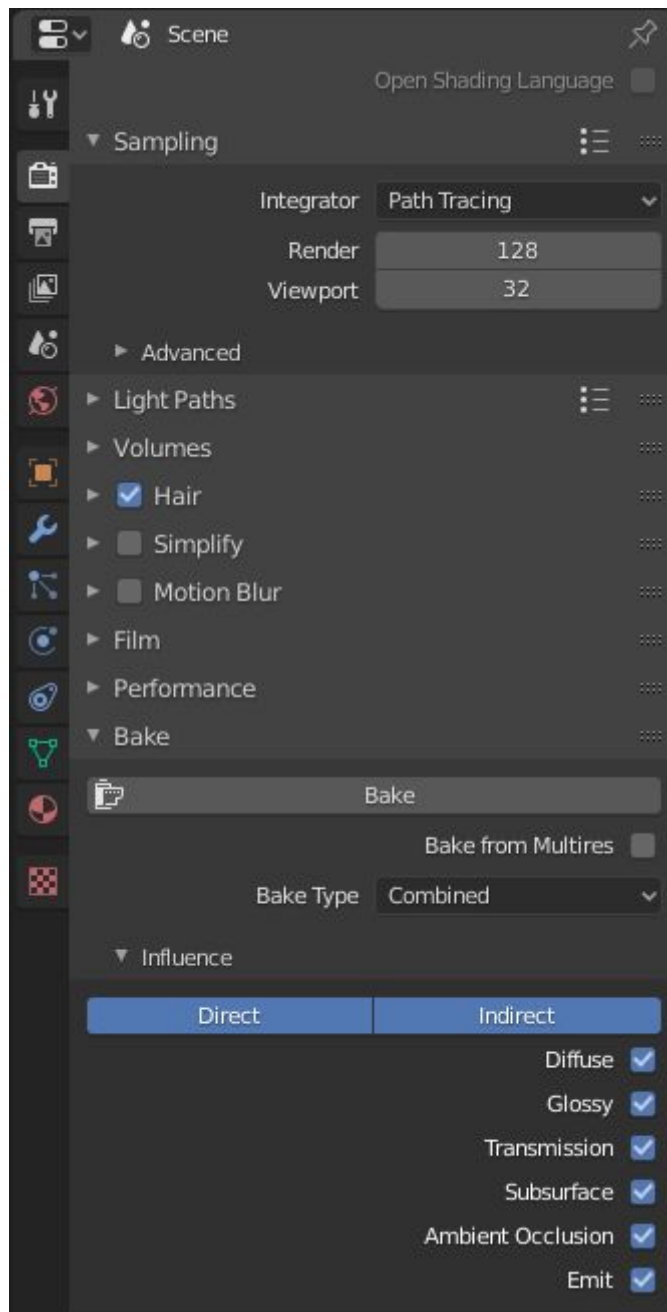
Na początek w MakeHuman tworzymy model człowieka, który zostanie użyty do wykonania ćwiczenia:



Szkielet ustawiamy jako "GameEngine"



W Blenderze należy “bakować” nasz model w celu importu do Unity. Dzięki temu będziemy mogli użyć materiały oraz model.



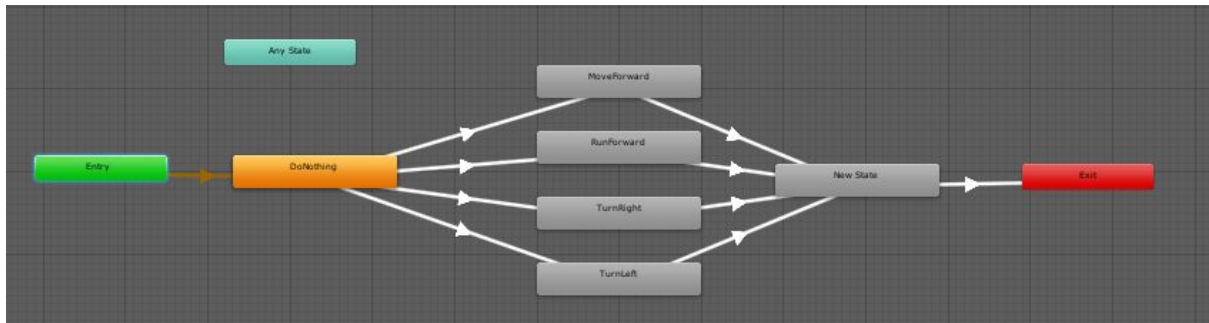
Tak wygląda nasza postać po zaimportowaniu:



Postać w projekcie:



Animator umożliwiający ruch "Humana":



Kod źródłowy ruchu:

```
public Animator animator;
public CharacterController controller;
// Start is called before the first frame update
0 references
void Start()
{
}

0 references
void Update()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Y))
    {
        animator.SetTrigger("MoveForward");
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.H))
    {
        animator.SetTrigger("RunForward");
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.G))
    {
        animator.SetTrigger("TurnLeft");
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.J))
    {
        animator.SetTrigger("TurnRight");
    }
}
```

Kod źródłowy dla "Reset Triggers"

```
override public void OnStateEnter(Animator animator, AnimatorStateInfo stateInfo, int layerIndex)
{
    animator.ResetTrigger("TurnRight");
    animator.ResetTrigger("TurnLeft");
    animator.ResetTrigger("RunForward");
    animator.ResetTrigger("MoveForward");
}
```

3. Wnioski:

Utworzenie modelu w MakeHuman oraz przygotowanie go w blenderze wymaga dość dużej ilości wiedzy (należy wiedzieć o importowaniu materiałów, bakowaniu modelu itp.). Dodatkowo tworzenie animacji skomplikowanych modeli jest bardzo trudne i czasochłonne.