

**1. Cel zadania oraz wariant:**

Opracować obiekt w Blender według wariantu zadania.

**1. Statek**

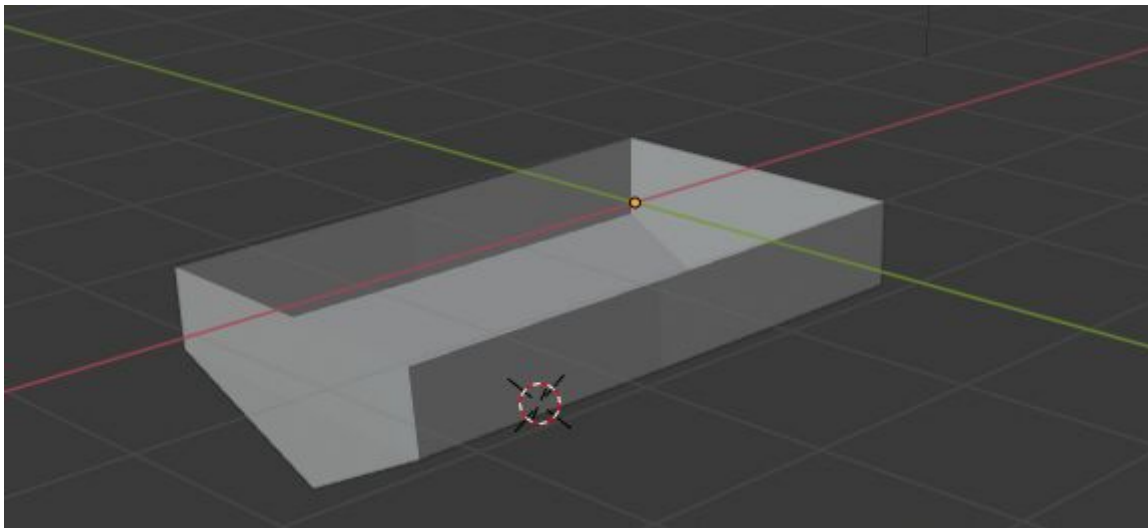
2. Samolot

3. Samochód

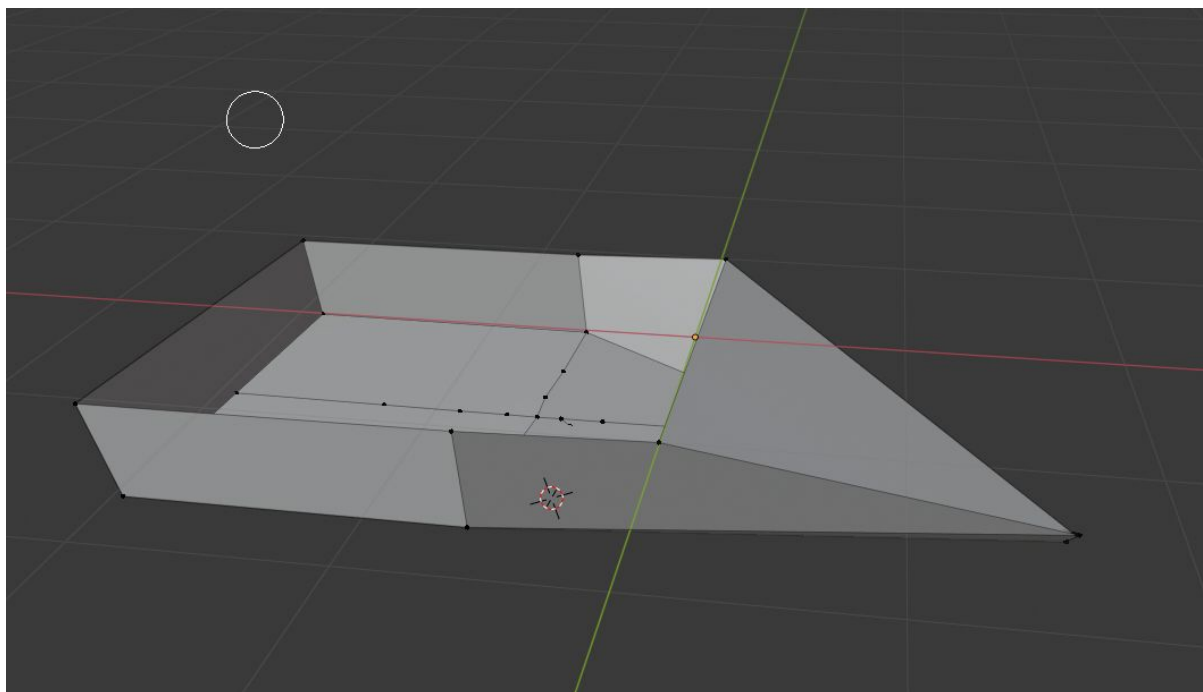
Stworzyć animację ruchu. Zatem importować obiekt w Unity

**2. Przebieg ćwiczenia:**

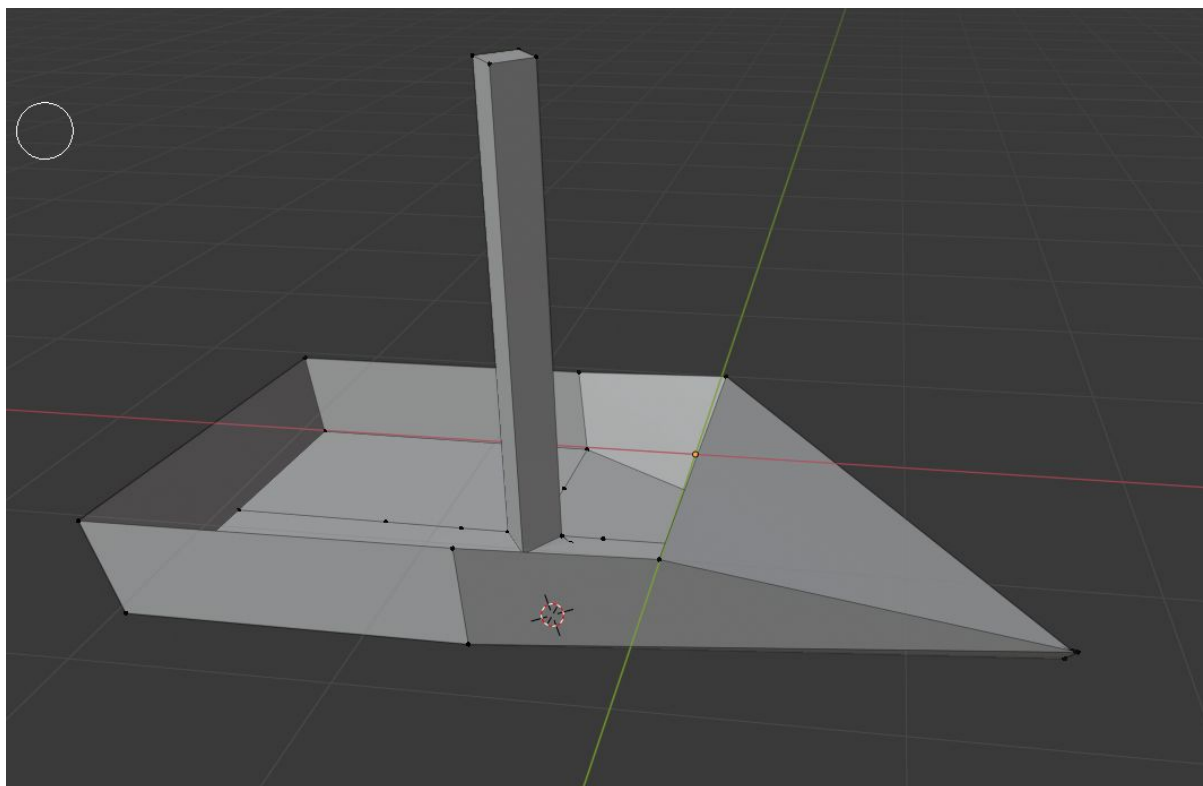
Na początek należy “uformować” z początkowego prostopadłością powierzchnię statku:



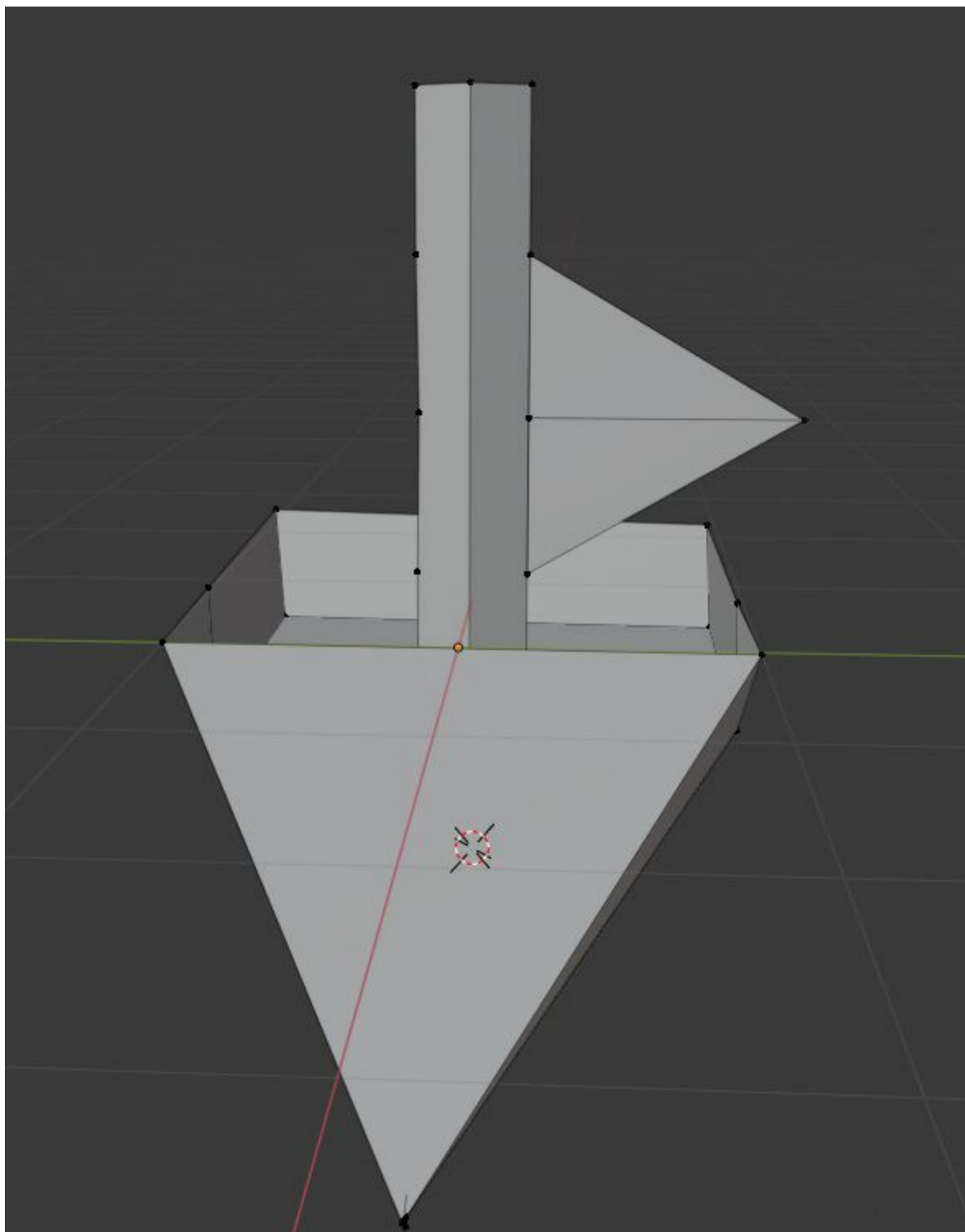
Kolejny krok to utworzenie dzioba:



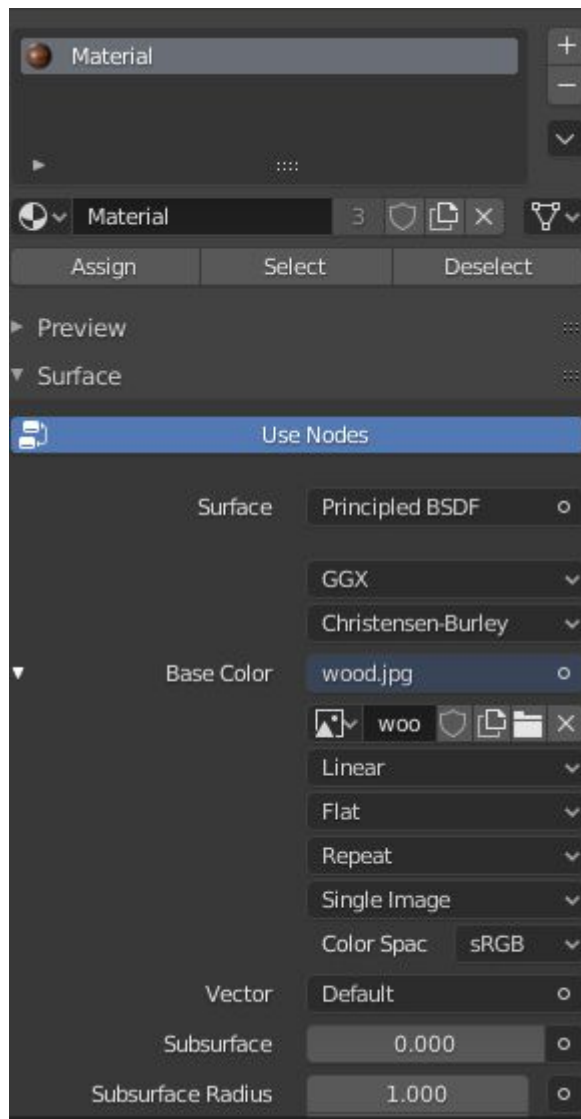
Następnie tworzymy maszt:

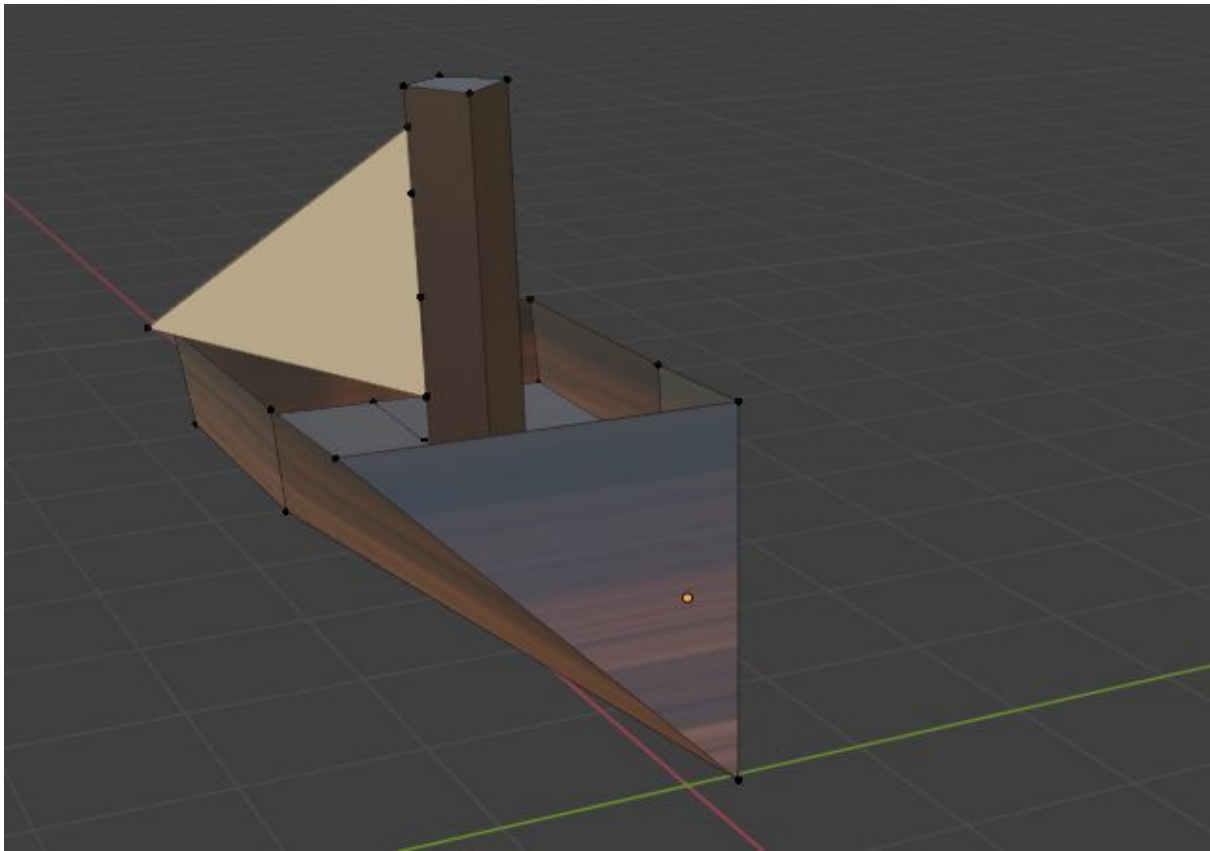


Na koniec modelowania należy dodać żagiel:

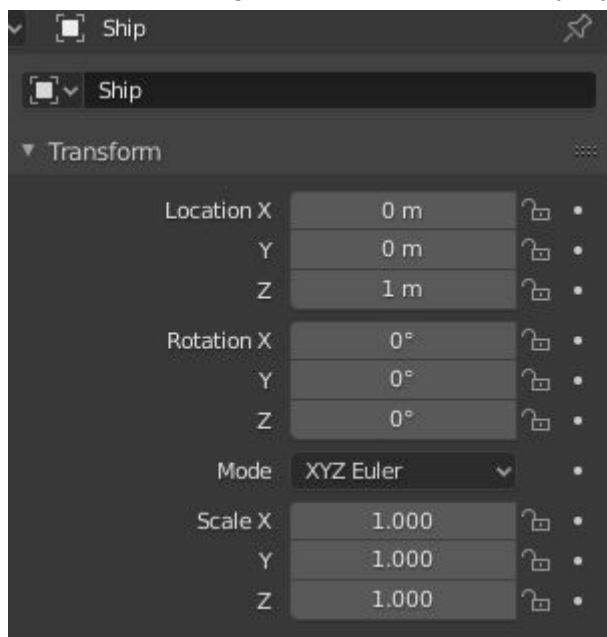


Kolejna część dotyczy tworzenia materiału oraz ustawienia go jako materiał statku (wood) oraz żagla (mast).

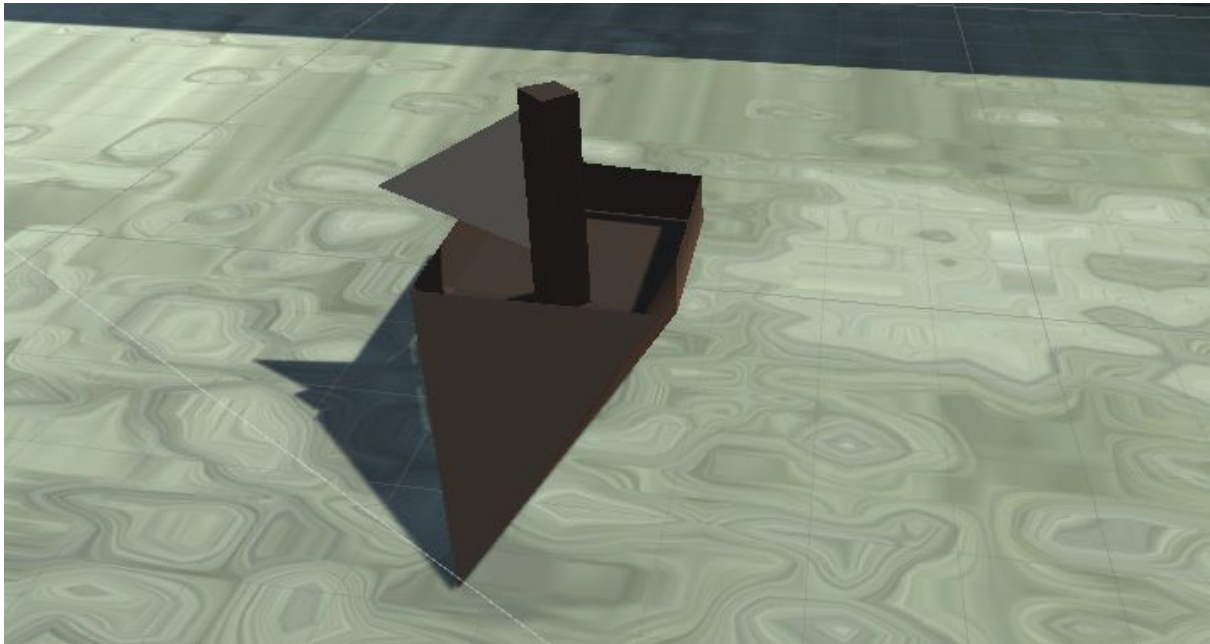




W celu poprawnego zaimportowania należy wyzerować pozycję początkową statku:



Kolejny krok to import statku jako plik z rozszerzeniem “.fbx”. oraz dodanie go do Unity:



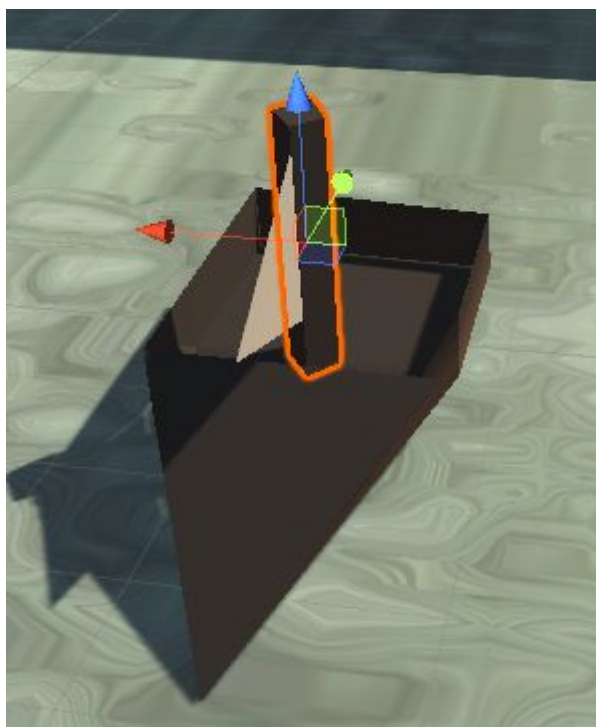
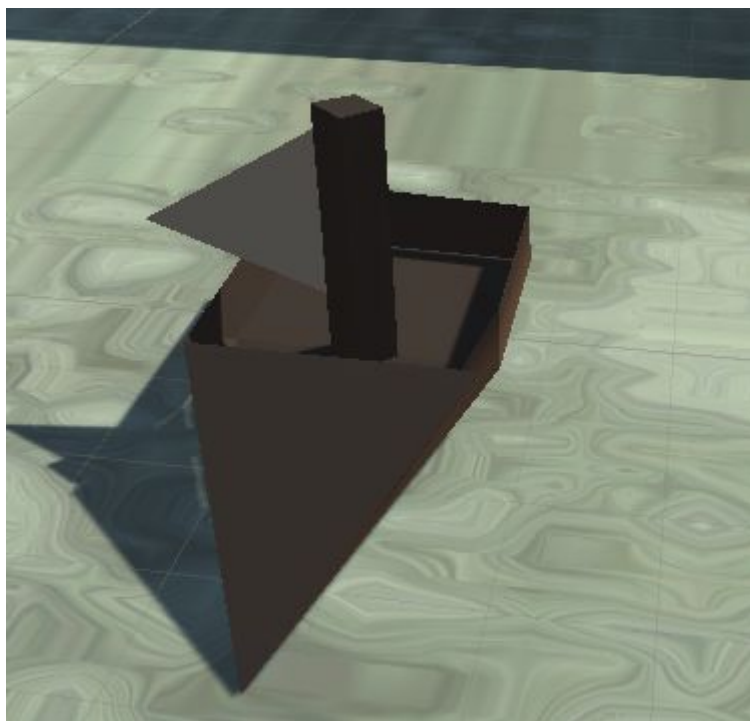
Ostatnie krok to utworzenie animacji oraz napisanie skryptu, który będzie tę animację uruchamiać:

```
public class ShipScript : MonoBehaviour
{
    public Animator animator;

    // Start is called before the first frame update
    0 references
    void Start()
    {
    }

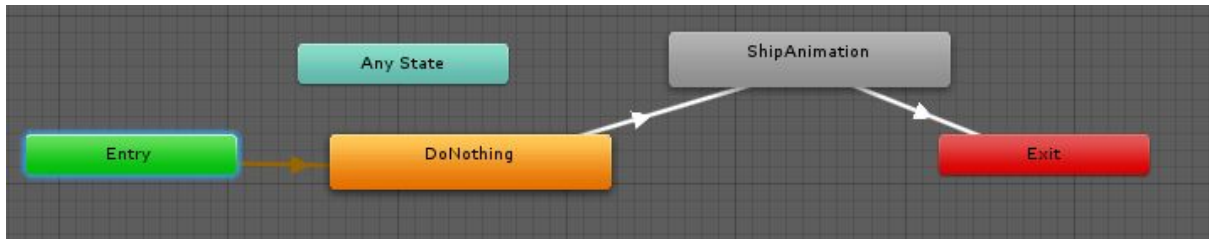
    // Update is called once per frame
    0 references
    void Update()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.P))
        {
            animator.SetTrigger("MoveMast");
        }
    }
}
```

Animacja:





Przy naciśnięciu przycisku "P" wywołany zostaje Trigger, który powoduje uruchomienie animacji "ShipAnimation"



### 3. Wnioski:

Utworzenie obiektów w blenderze jest stosunkowo skomplikowane dla początkujących grafików. Po jakimś czasie pracy w tym środowisku, program staje się coraz bardziej przyjazny. Dzięki łatwej możliwości zaimportowania obiektów Blender do Unity, program ten staje się dość przydatny. Tworzenie animacji takich obiektów w Unity to kwestia podziału tego obiektu na podelementy w Blenderze.