

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 6

Data 03.04.2019

Temat: TWORZENIE ANIMACJI Z UŻYCIEM MASZYNY STANÓW
MECANIM: HUMANOID-CHARACTER

Mikołaj Chybowski
Informatyka II stopień,
stacjonarne (dzienne),
1 semestr,
Gr.1A

1. Cele:

1. Importowanie modelu Humanoid w Unity.
2. Konfiguracja Rig dla typu animacji „Humanoid”
3. Ustalenie punktów kości
4. Ustalenie „Muscles and Settings”
5. Problem tworzenia animacji dla Humanoid
6. Użycie animacji dla Humanoid przez skrypt

2. Treść zadania:

Opracować grę zajęcia 5 używając Male3_ShortHair jako gracza

Oprócz tego opracować takie animacje używane przez przyciski klawiatury

1. Obroty rąk

3. Repozytorium zawierające projekt

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

4. Zrzuty ekranu

Podmiana modelu



Animacja ruchu rąk

