

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium Nr 11 Data 4.02.2021 Temat: "BLENDER GAME ENGINE - ŚRODOWISKO MODELOWANIA OBIEKTÓW I INTERAKCJI" Wariant 3	Bartosz Jarosz Informatyka II stopień, stacjonarne, 1 semestr
--	--

1. Polecenie: wariant 1 zadania

1. Podstawowe operacje 3d w Blender: przesunięcie, skalowanie, rotacja
2. Techniki tworzenie nowych obiektów 3d w Blender
3. Importowanie obiektów stworzonych w Blender w Unity

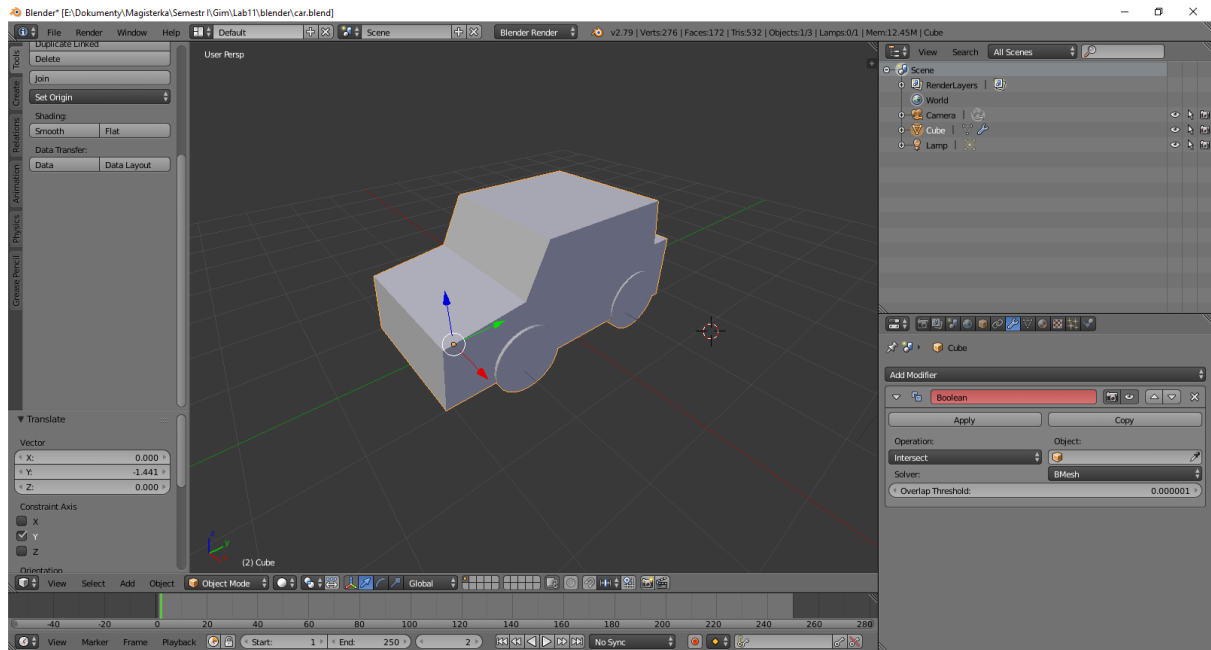
Opracować obiekt w Blender według wariantu zadania.

3. Samochód

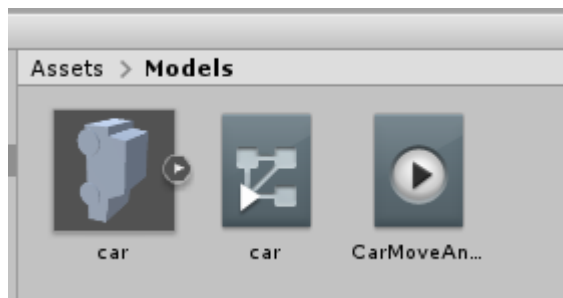
Stworzyć animację ruchu. Zatem importować obiekt w Unity

2. Opis programu opracowanego (kody źródłowe, rzuty ekranu)

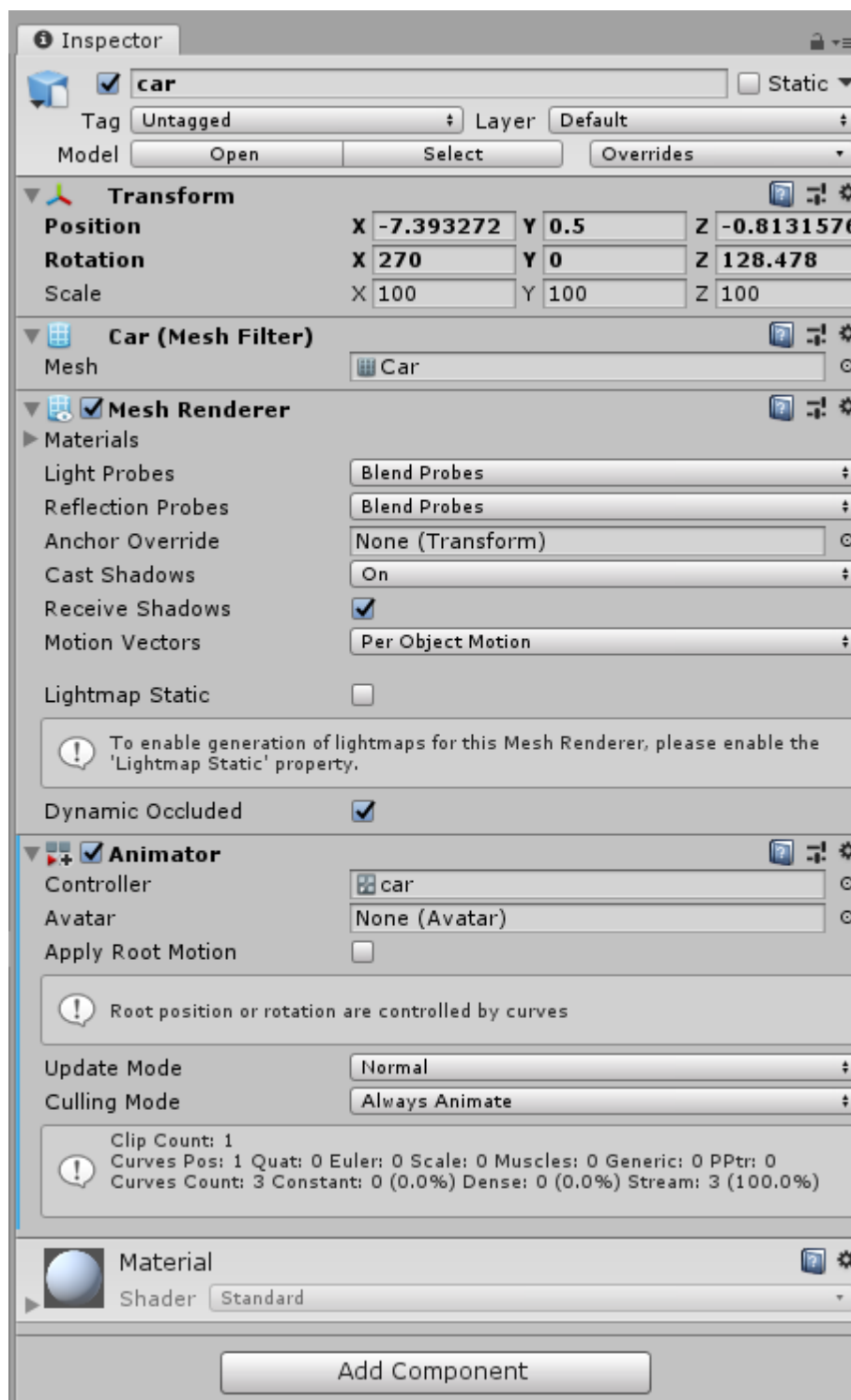
Widok modelu samochodu w Blenderze



Widok zaimportowanego samochodu w unity – widać inny układ osi w blender i w unity



Komponenty samochodu



Scena z dodanym animowanym samochodem

