## **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"

Bartosz Jarosz Informatyka II stopień, stacjonarne, 1 semestr

Wariant 3

- 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

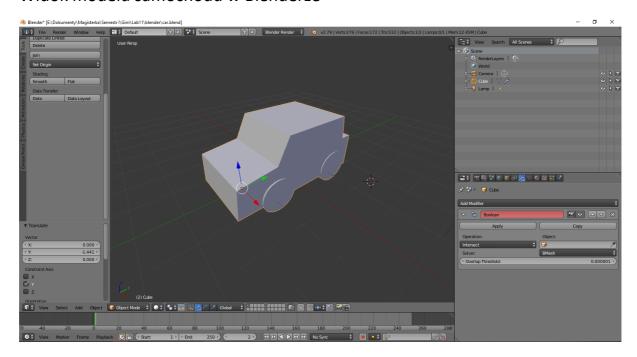
Opracować obiekt w Blender według wariantu zadania.

3. Samochód

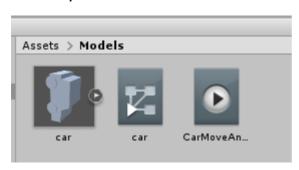
Stworzyć animację ruchu. Zatem importować obiekt w Unity

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

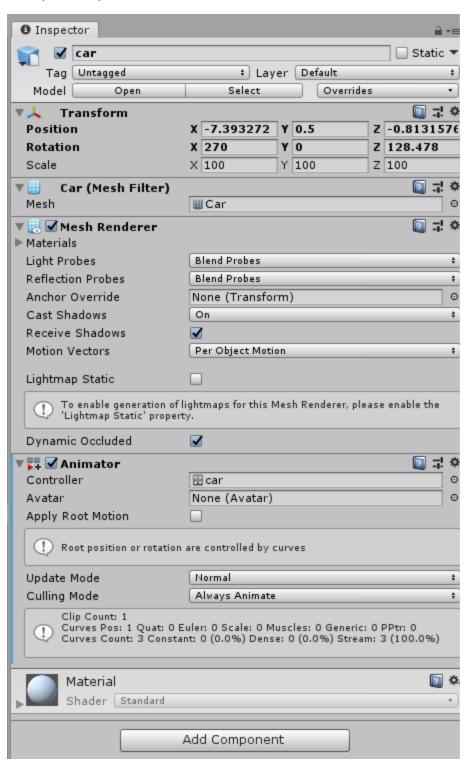
## Widok modelu samochodu w Blenderze



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



## Komponenty samochodu



## Scena z dodanym animowanym samochodem

