

## SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium Nr 6 Data 4.02.2021 Temat: "Tworzenie animacji z użyciem maszyny stanów Mecanim: Humanoid character" Wariant 3	Bartosz Jarosz Informatyka II stopień, stacjonarne, 1 semestr
--	--

### 1. Polecenie: wariant 1 zadania

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

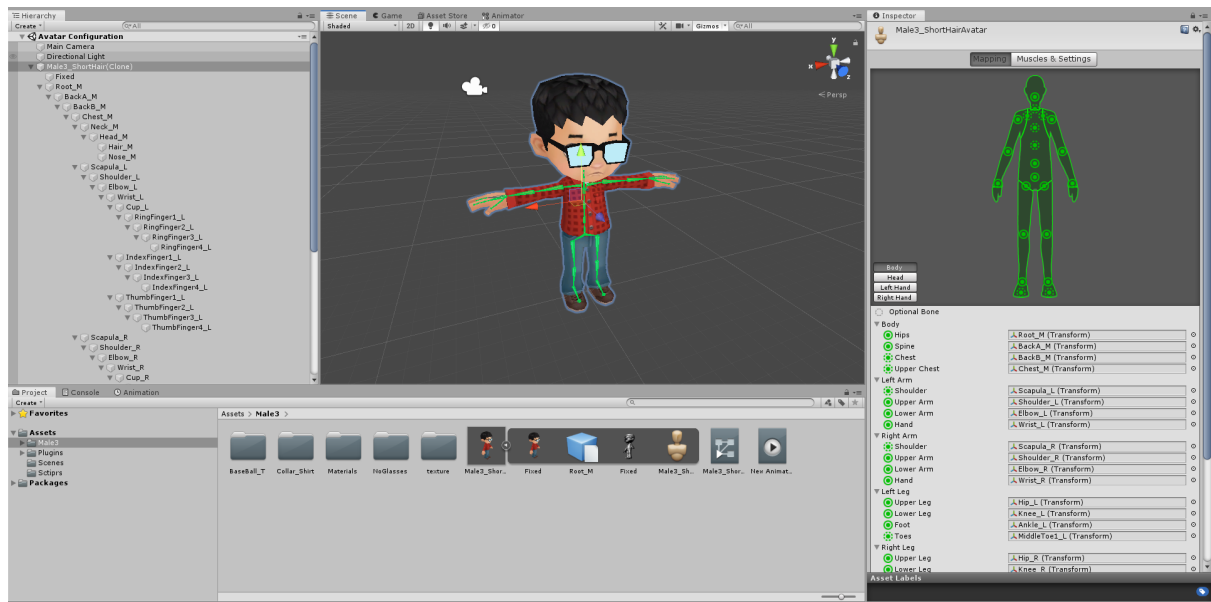
Program 1. Opracować grę zajęcia 5 używając Male3\_ShortHair jako gracza

Oprócz tego opracować takie animacji używane przez przyciski klawiatury (wg wariantu)

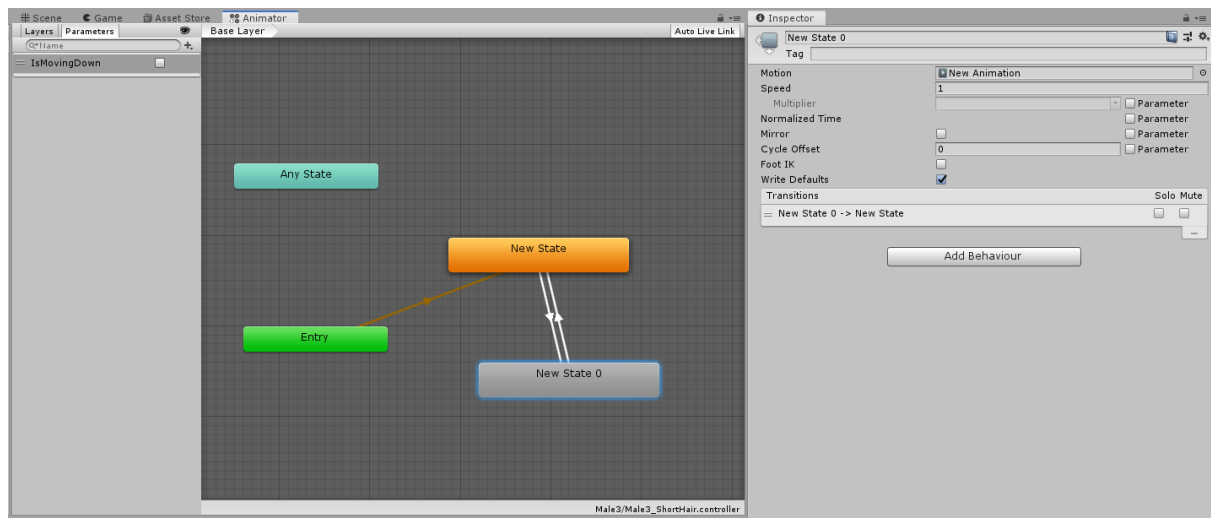
3. Opuszczanie do dołu

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

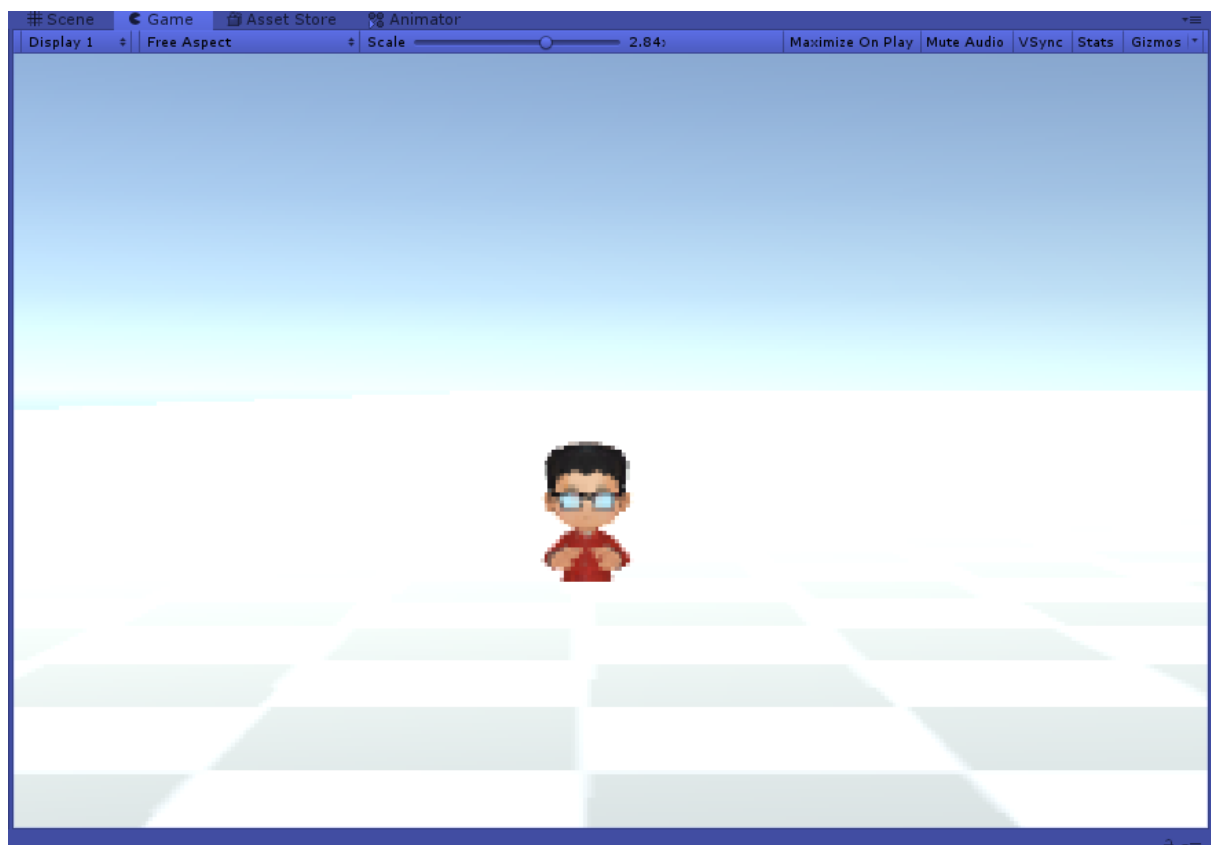
Tworzenie szkieletu w Unity



## Kontroler Animacji



## Początek animacji



Animacja pochyłu



