

## SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium Nr 12 Data 4.02.2021 Temat: "TWORZENIE ANIMOWANEGO PERSONAŻU Z UŻYCIEM INTEGRACJI NARZĘDZIA" Wariant 3	Bartosz Jarosz Informatyka II stopień, stacjonarne, 1 semestr
--	--

### 1. Polecenie: wariant 1 zadania

1. Modelowanie personażu w postaci humanoida z użyciem narzędzia MakeHuman lub ManuelbastioniLAB

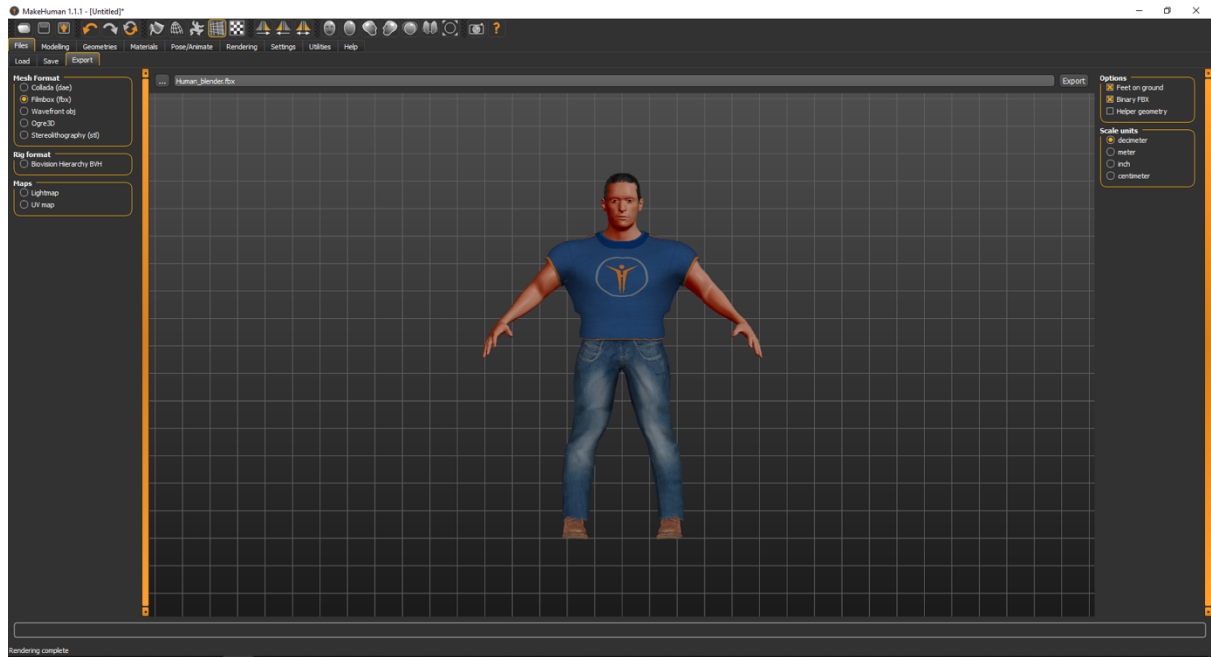
2. Importowanie pliku personażu w Blender. Stosowanie możliwości Blendera w celu tworzenia szczegółów personażu

3. Importowanie pliku personażu w Unity. Ustalenia szkieletu obiektu typu humanoid. Opracowanie podstawowych animacji

Opracować personaż z użyciem MakeHuman, Blender, Unity. Zrealizować podstawowe ruchy jako animacji - bieg, chód, obroty. Wprowadzić personaż do programu opracowanego w zajęciu 6 z użyciem systemu Mecanim

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

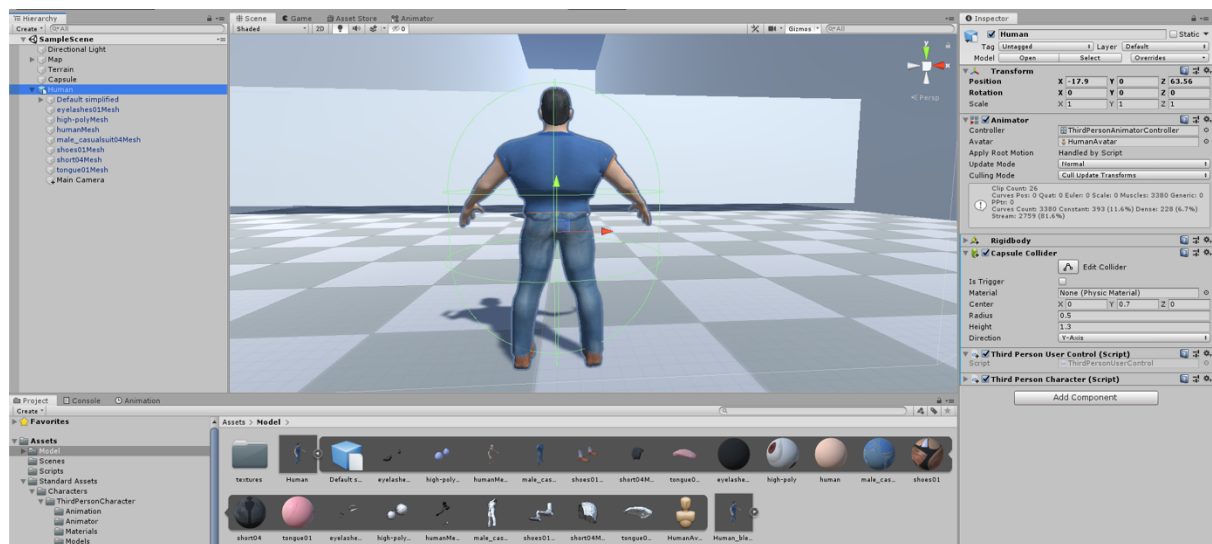
Tworzenie modelu w MakeHuman



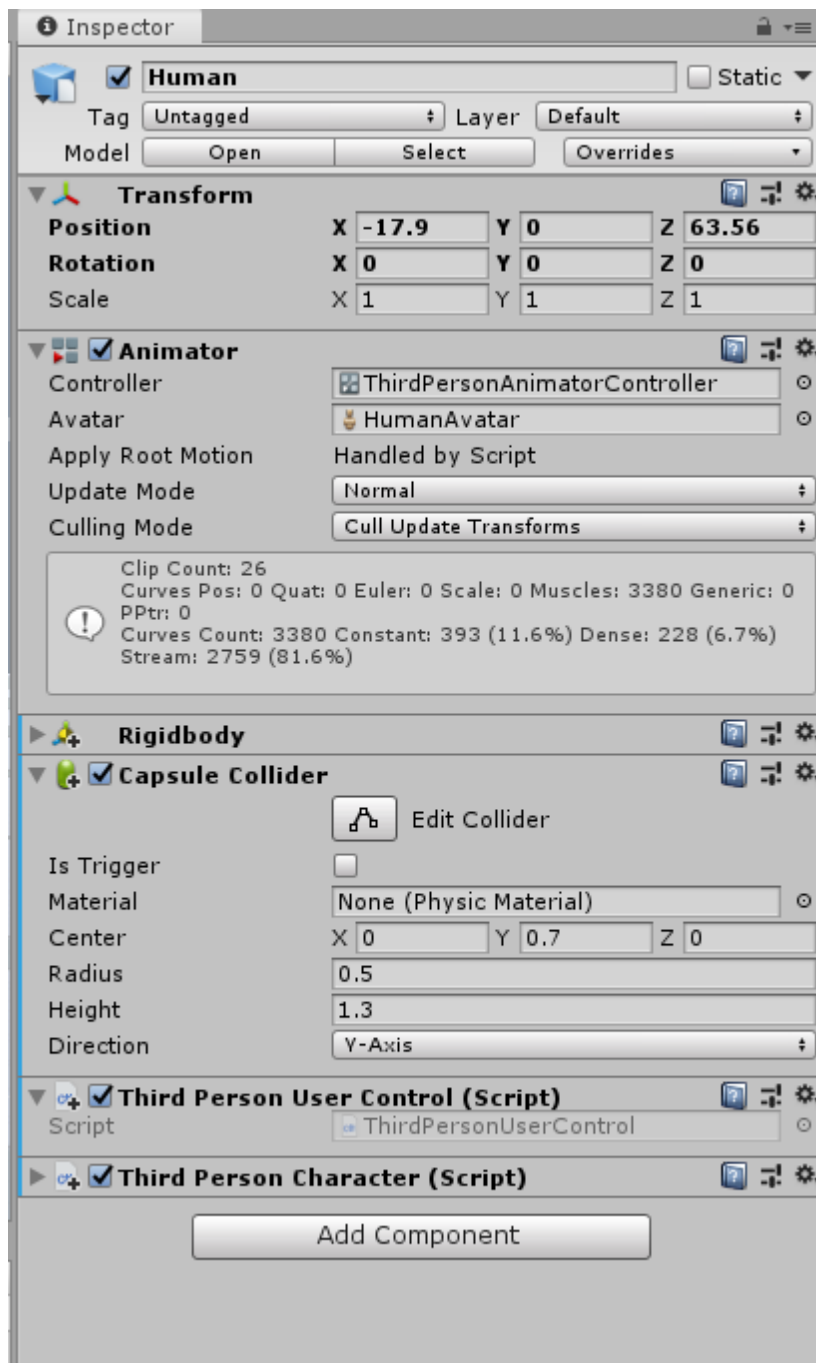
## Edycja modelu w blender



## Importowany model do Unity



## Komponenty modelu postaci



Gra Unity z ruchami

