

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

| | |
|---|--|
| Laboratorium Nr 5 Data 4.02.2021 Temat: "Tworzenie animacji z użyciem maszyny stanów Mecanim" Wariant 3 | Bartosz Jarosz Informatyka II stopień, stacjonarne, 1 semestr |
|---|--|

1. Polecenie: wariant 1 zadania

Opracować grę używając ThirdPersonController jako gracza oraz Terrain jako podstawę. Celem jest zdobycie punktów w wyniku otwarcia ukrytych drzwi w ścianie. Przy trafianiu gracza w obiekt-"trigger" drzwi otwierają się w sposób (wg wariantu)

3. Opuszczanie do dołu

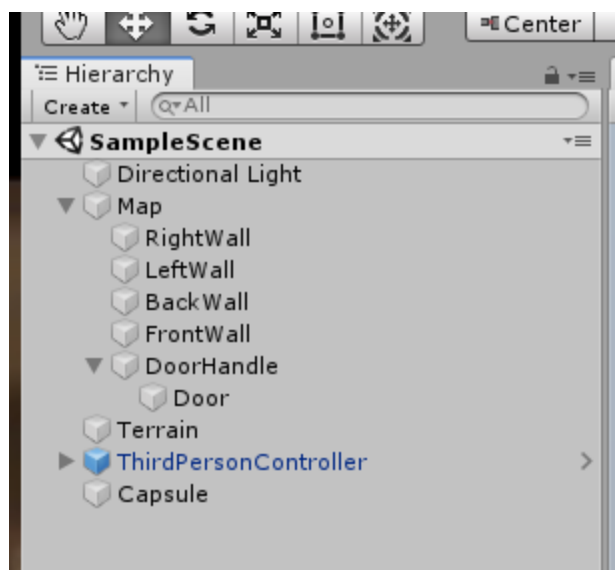
Zamykanie odbywa się automatycznie w sposób odpowiedni po wyjściu gracza przez drzwi.

Triggery dla otwarcia drzwi mają takie postaci (wg wariantu)

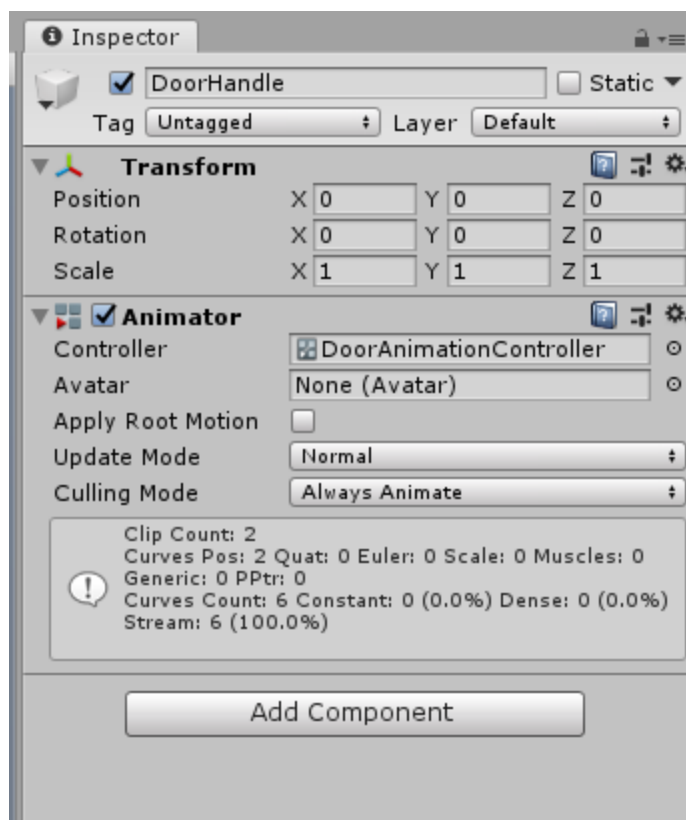
3. Kapsuła

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

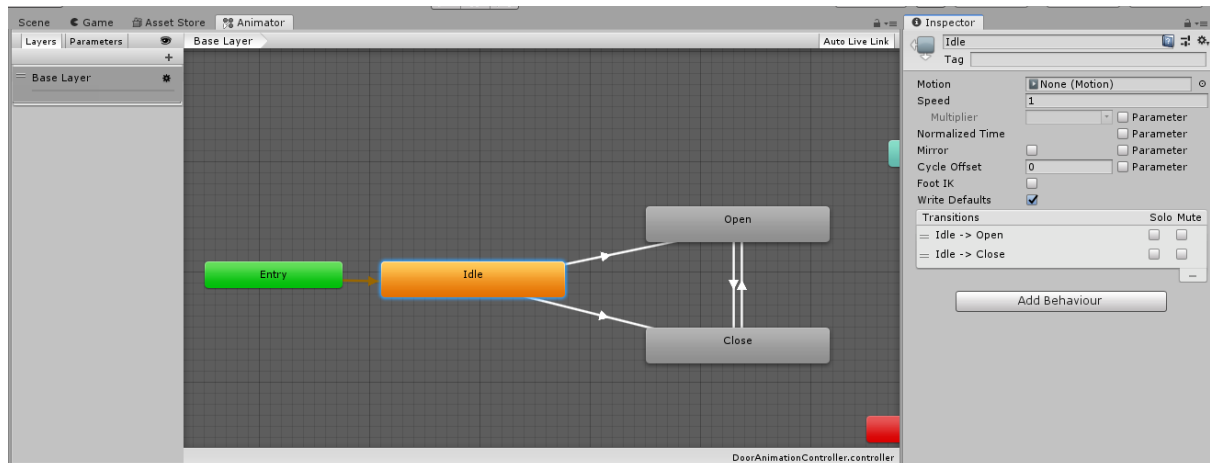
Hierarchia sceny



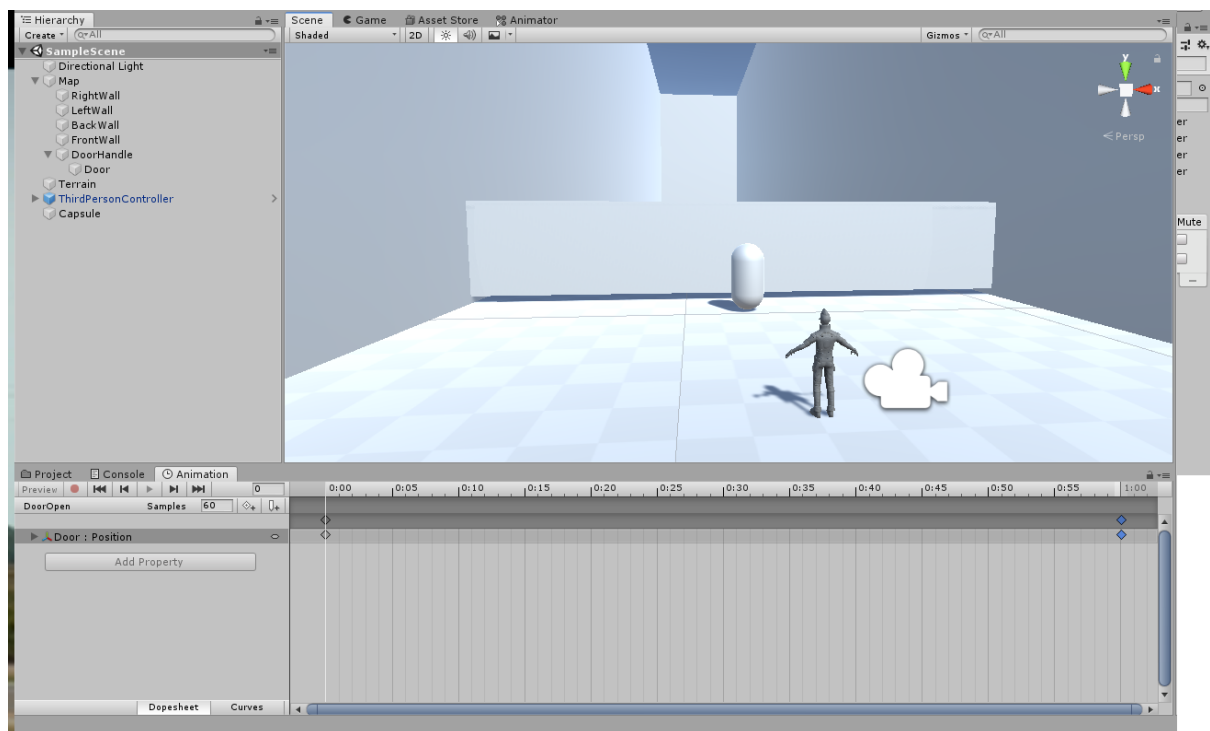
Komponenty kapsuły



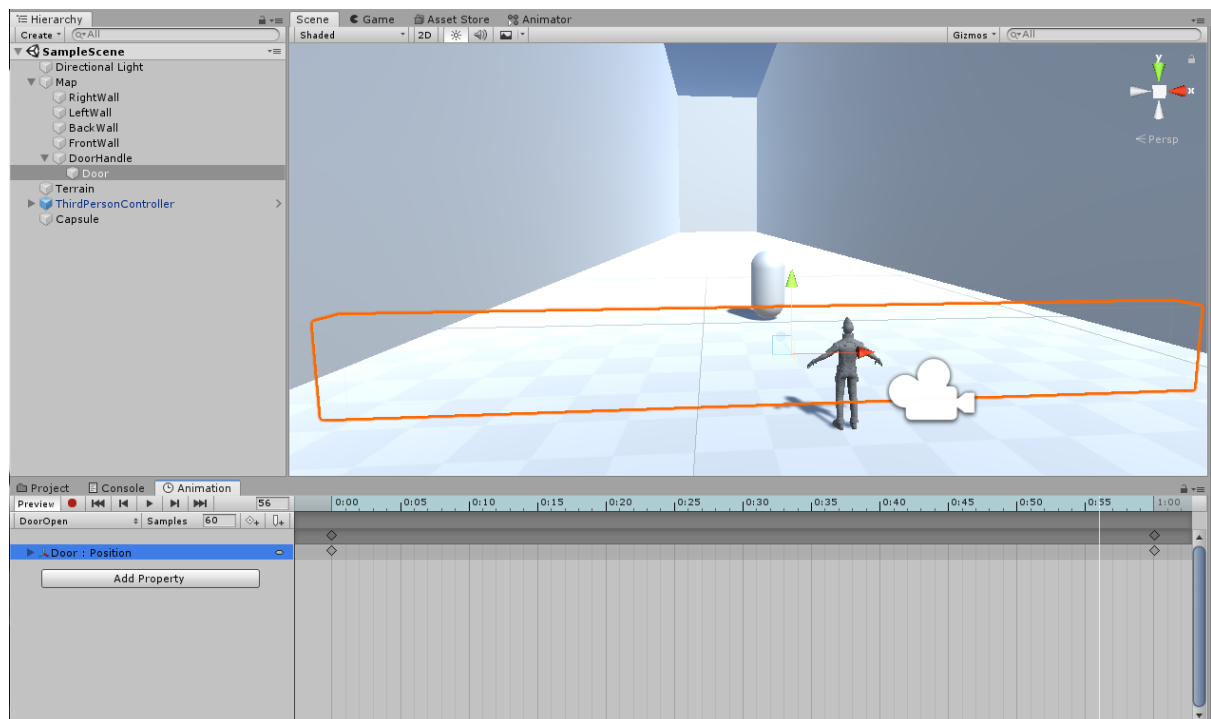
Kontroler animaciji



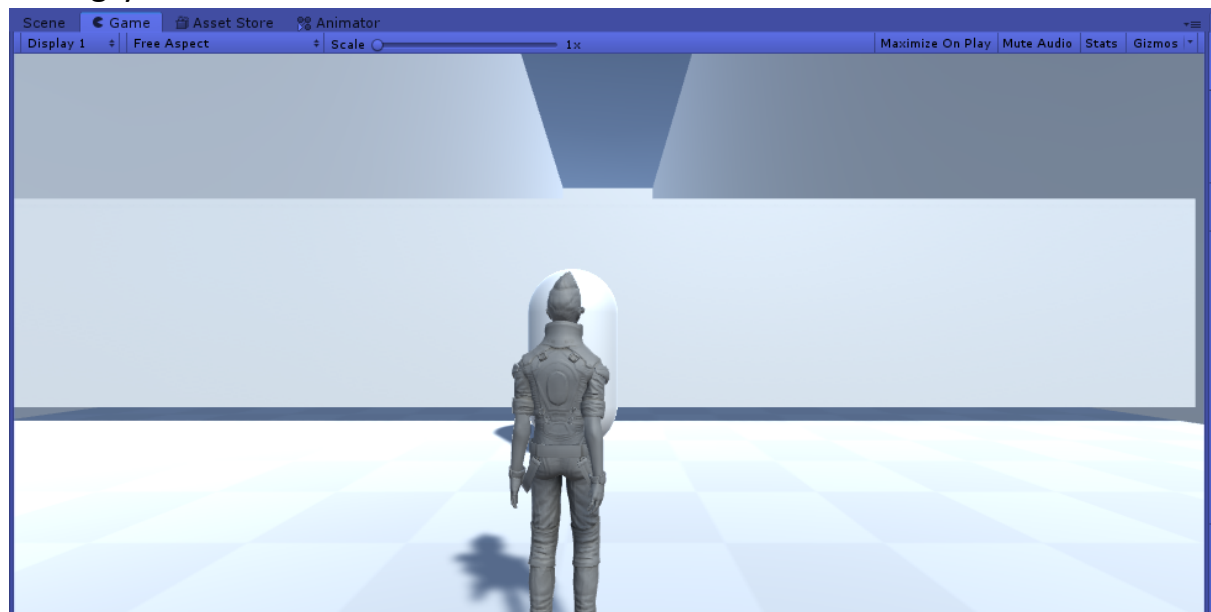
Start animaciji



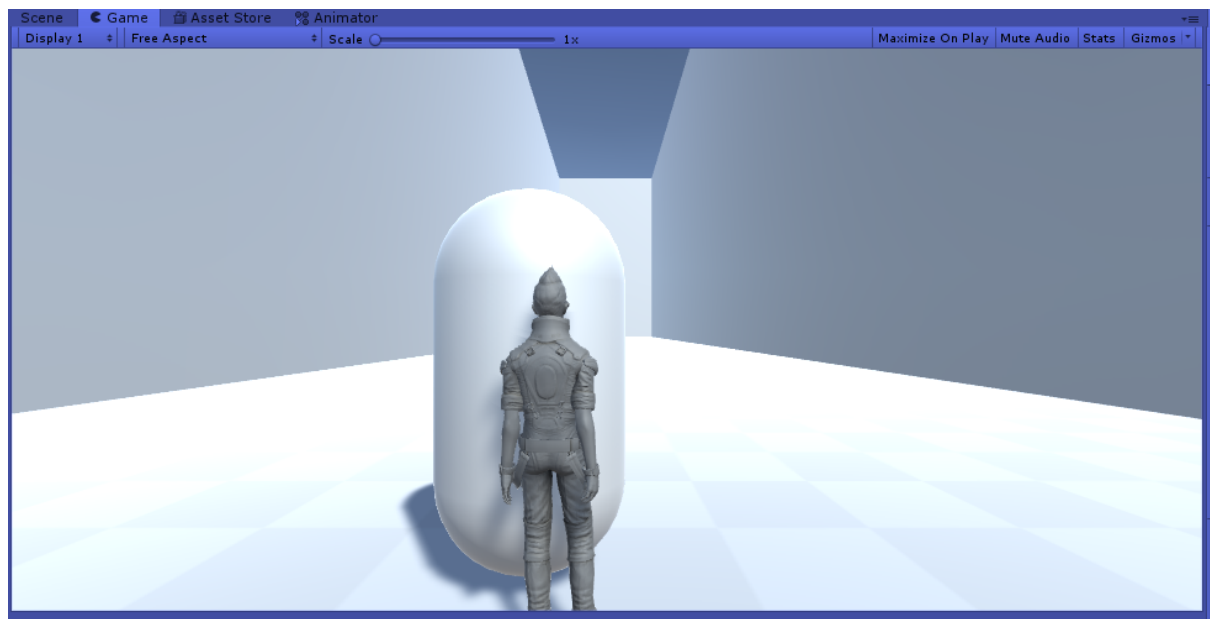
Koniec animacji



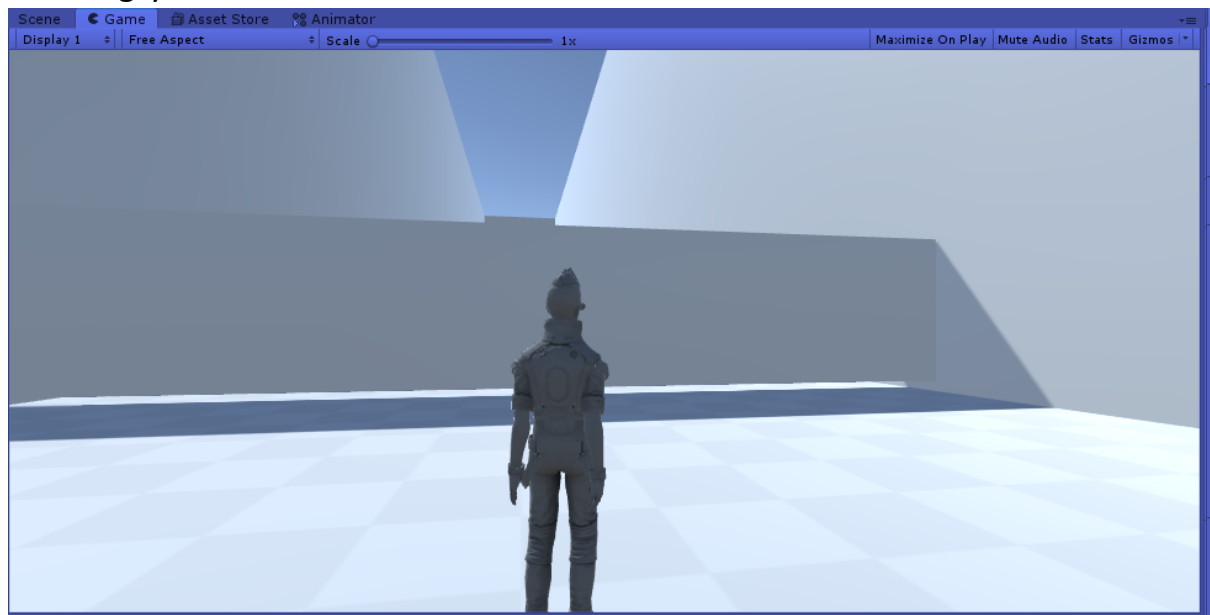
Start gry



Otwarte drzwi w grze



Koniec gry



2. Klasa DoorScript:

Listing 1: Pola

```
public GameObject door;  
private Animator animator;
```

Listing 2: Funkcja Start

```
void Start()  
{  
    animator = door.GetComponent<Animator>();  
}
```

Listing 3: Funkcja OnTriggerEnter

```
private void OnTriggerEnter(Collider other)  
{  
    animator.SetBool("isOpen", true);  
    animator.SetTrigger("trigger");  
}
```

Listing 4: Funkcja OnTriggerExit

```
private void OnTriggerExit(Collider other)  
{  
    animator.SetBool("isOpen", false);  
    animator.SetTrigger("trigger");  
}
```