

# SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium Nr 5 Data 4.02.2021 <b>Temat:</b> "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

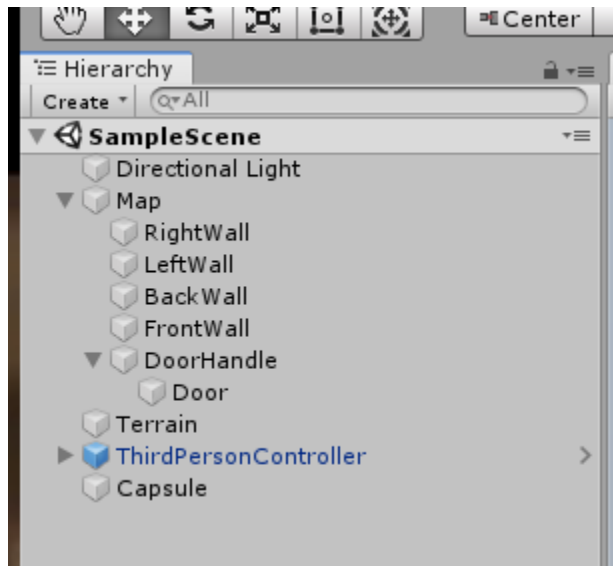
Zamykanie odbywa się automatycznie w sposób odpowiedni po wyjściu gracza przez drzwi.

Triggery dla otwarcia drzwi mają takie postaci (wg wariantu)

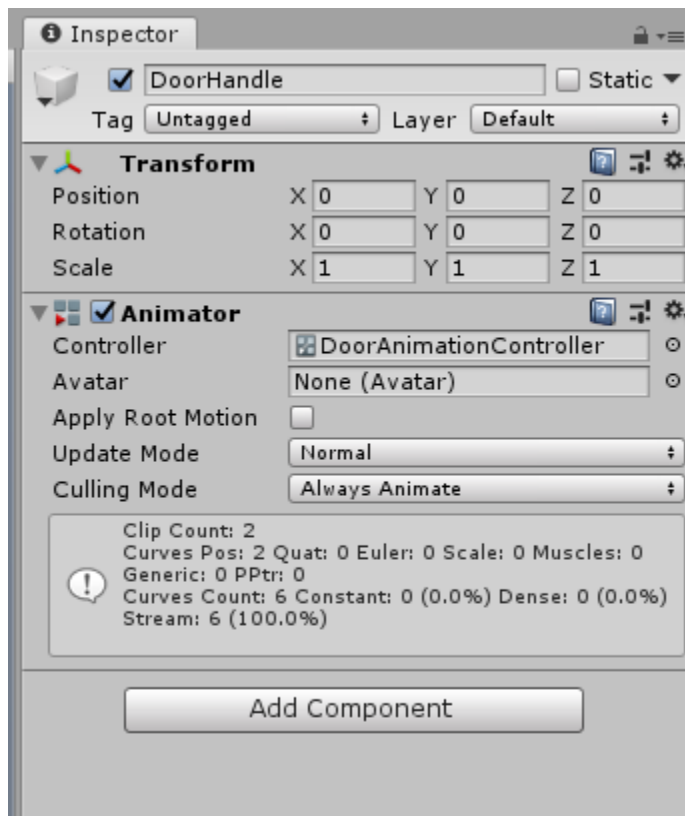
### 3. Kapsuła

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

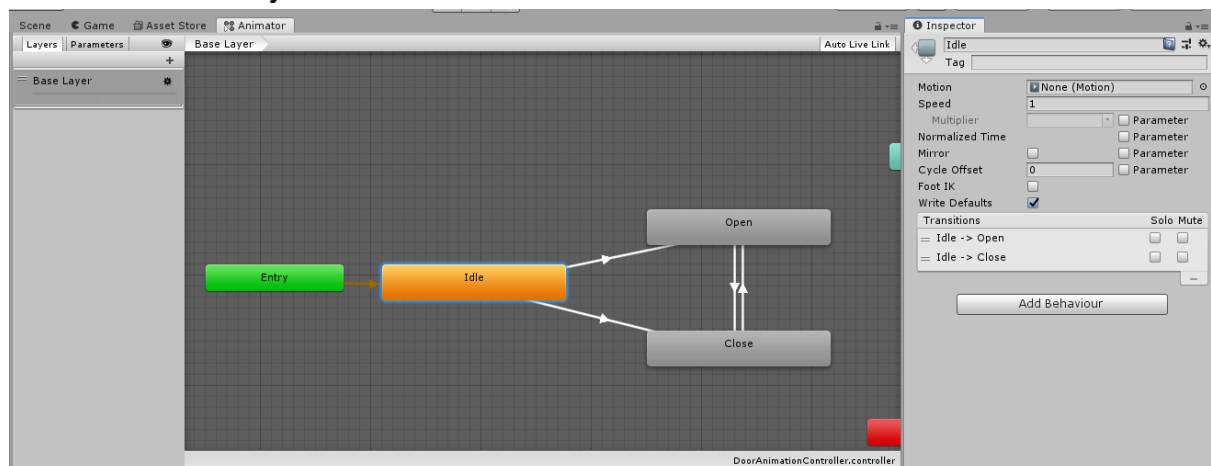
Hierarchia sceny



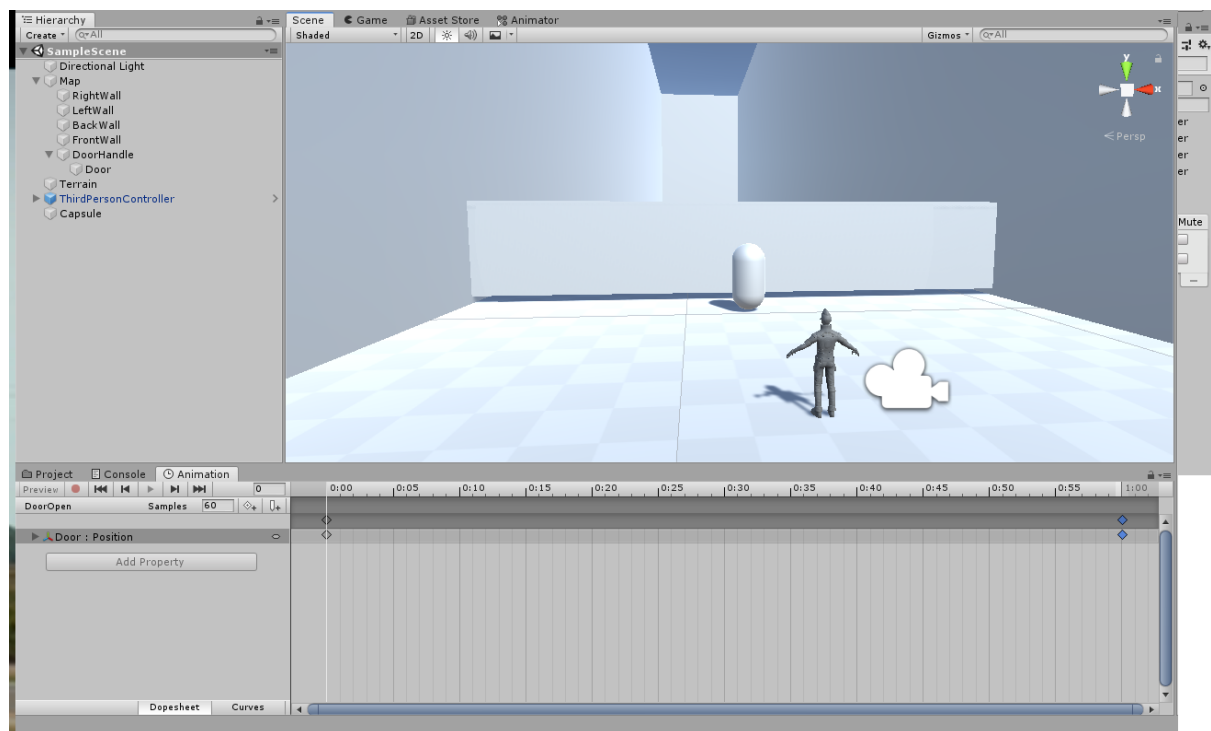
Komponenty kapsuľ



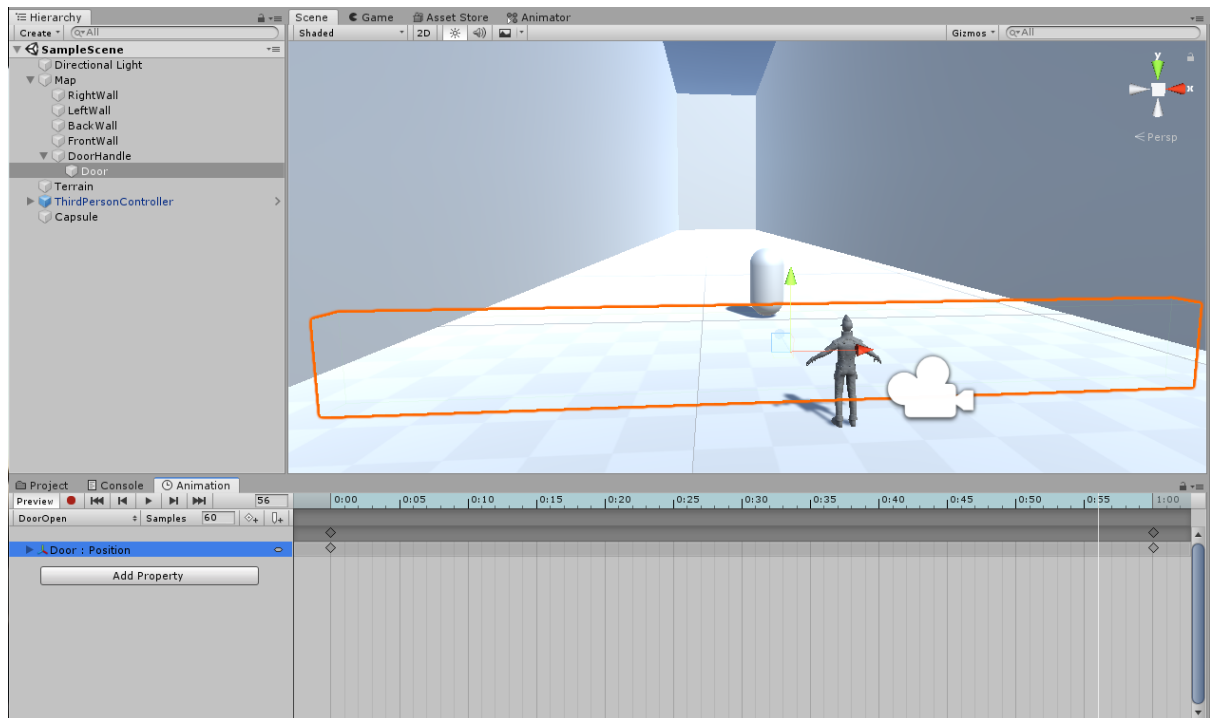
## Kontroler animacji



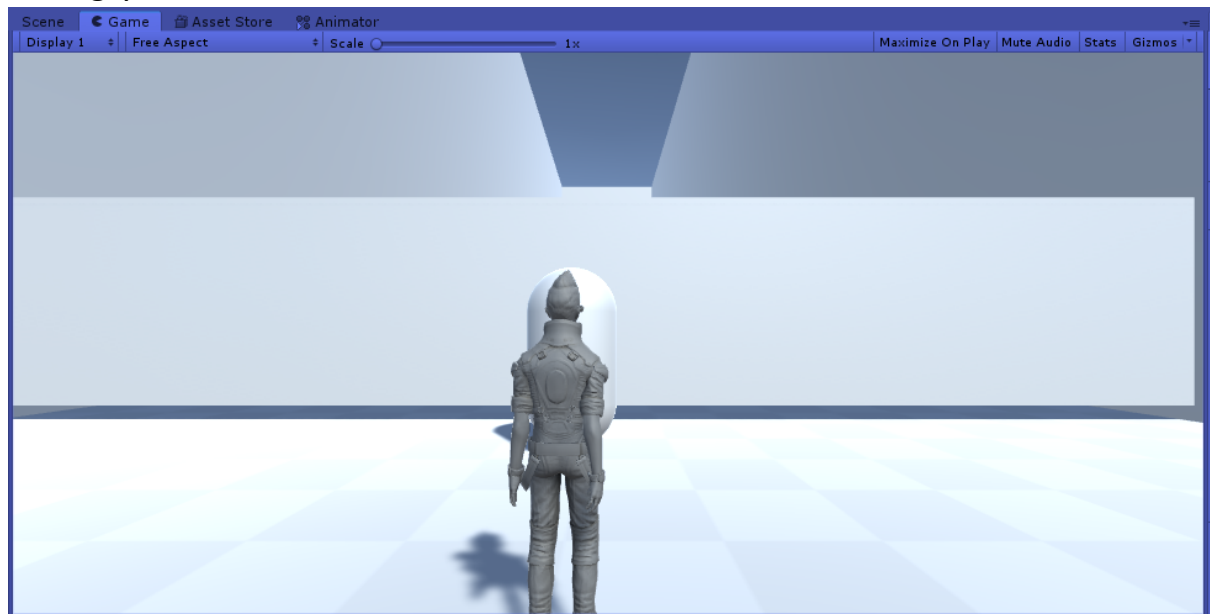
## Start animacji



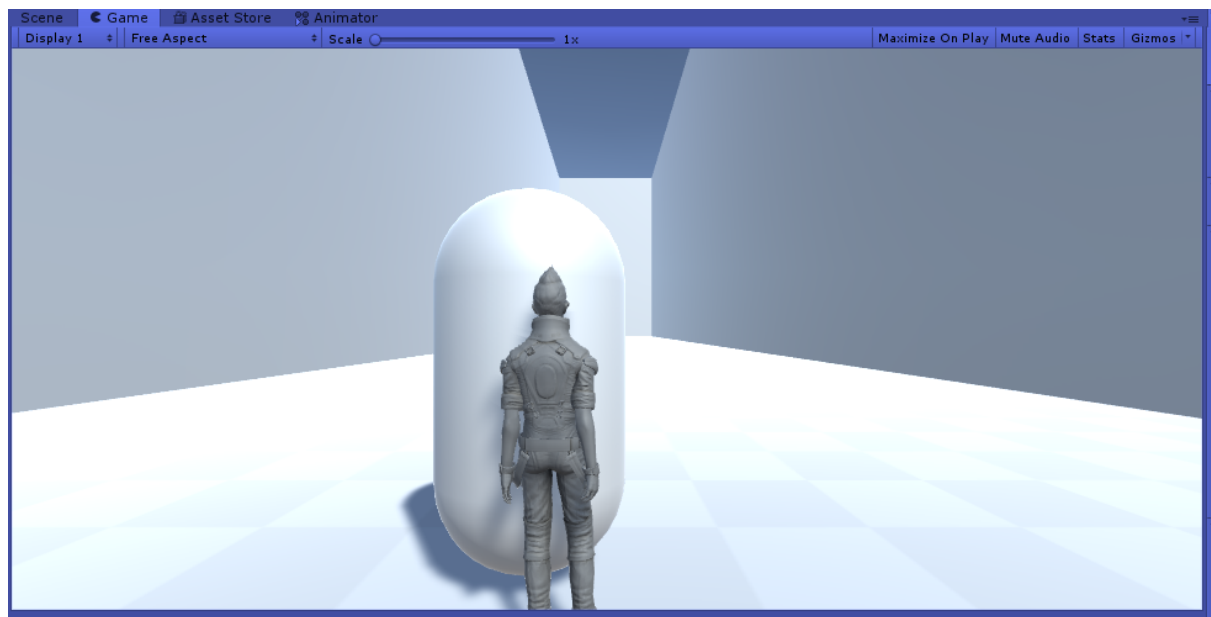
## Koniec animacji



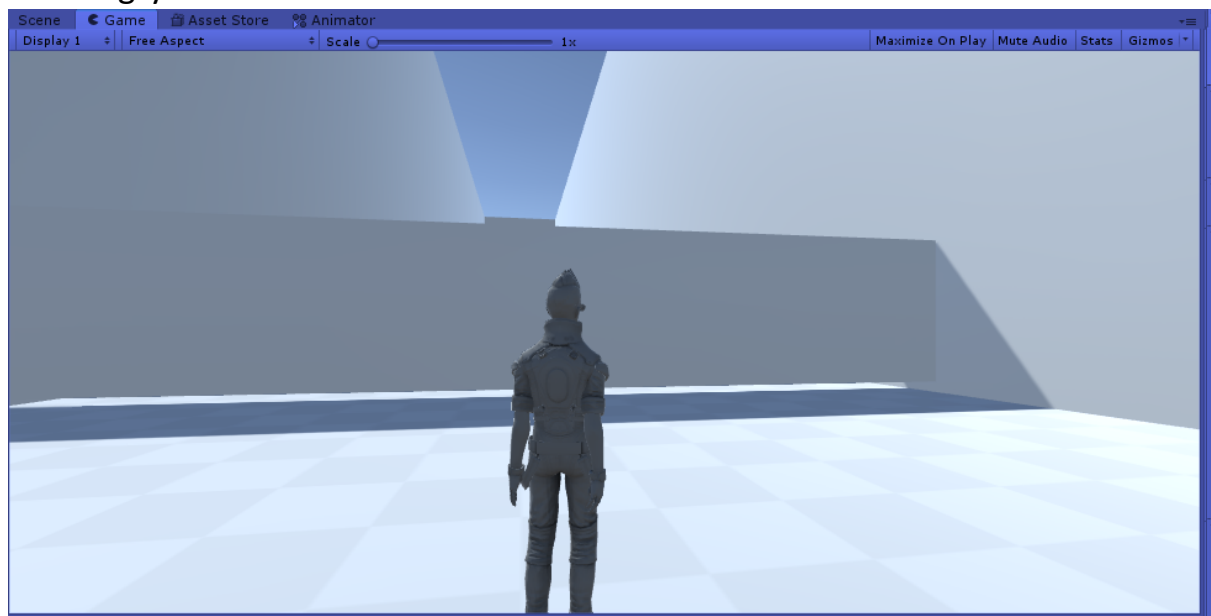
Start gry



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");  
}
```