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" Wariant 3 | Bartosz Jarosz  Informatyka  II stopień, stacjonarne,  1 semestr |

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

A picture containing text, computer, indoor, electronics

Description automatically generated

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

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Komponenty samochodu

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Scena z dodanym animowanym samochodem

Graphical user interface, application

Description automatically generated