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 personaży

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

Graphical user interface

Description automatically generated

Edycja modelu w blender

A screenshot of a person

Description automatically generated with low confidence

Importowany model do Unity

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Komponenty modelu postaci

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Gra Unity z ruchami

A picture containing text, electronics, screenshot, computer

Description automatically generated