SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

|  |  |
| --- | --- |
| Laboratorium Nr 6  Data 4.02.2021 Temat: "Tworzenie animacji z użyciem maszyny stanów Mecanim: Humanoid character" Wariant 3 | Bartosz Jarosz  Informatyka  II stopień, stacjonarne,  1 semestr |

1. Polecenie: wariant 1 zadania

1. Importowanie modelu Humanoid w Unity.

2. Konfiguracja Rig dla typu animacji „Humanoid”

3. Ustalenia punktów kości

4. Ustalenia „Muscles and Settings”

5. Problem tworzenia animacji dla Humanoid

6. Użycie animacji dla Humanoid przez skrypt

 Program 1. Opracować grę zajęcia 5 używając [Male3](https://e-uczelnia.ath.bielsko.pl/mod/folder/view.php?id=12735)\_ShortHair jako gracza

Oprócz tego opracować takie animacji używane przez przyciski klawiatury (wg wariantu)

3. Opuszczanie do dołu

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

Tworzenie szkieletu w Unity

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

Kontroler Animacji

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Początek animacji

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Animacja pochyłu

Graphical user interface, application

Description automatically generated