

## Programowanie Gier

### Lista 3

deadline 7 tydzień zajęć

Na potrzeby przyszłej gry (mini-projekt, cutsценка lub animacja w grze):

1. (1p) Stwórz model przedmiotu (broni, krzesła, przeszkody...), a następnie:
  - a. (1p) nałóż dla niego tekstury
  - b. (1p) stwórz prostą animację (wystzał z broni, załamanie się krzesła, staczanie się pnia drzewa, zniszczenie/połamanie miecza)
2. (2p) Stwórz model humanoidalnej postaci bohatera (głowa, ręce, nogi) razem ze szkieletem (*armature* - system *rig*):
  - a. (1p) nałóż na nią tekstury
  - b. (1p) stwórz animację chodzenia
  - c. (1p) stwórz animację przewracania się/umierania
3. (2p) Stwórz prostą scenkę wykorzystując powyższe zasoby, np. walkę 2 przeciwników (ten sam model/różne tekstury), pokonywanie przeszkody (przeskakując / niszcząc mieczem / magią - system cząsteczek / itp. )