

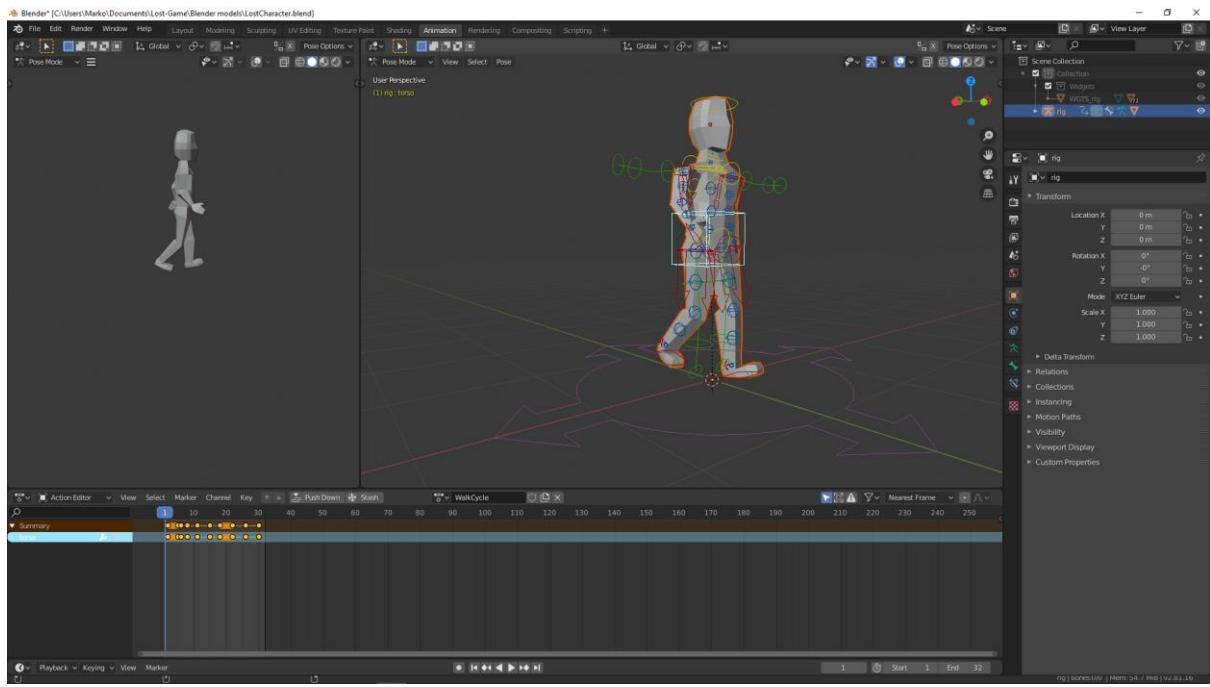
# ANIMIRANI ČOVJEK

Finalni projekt predmeta „računalna grafika“ trebao je obuhvaćati svo gradivo tog predmeta u jedan kompleksni zadatak. Animirani čovjek nastao je izradom modela u blenderu. Blender je software za izradu trodimenzionalnih modela, izradu animacija, različitih efekata...

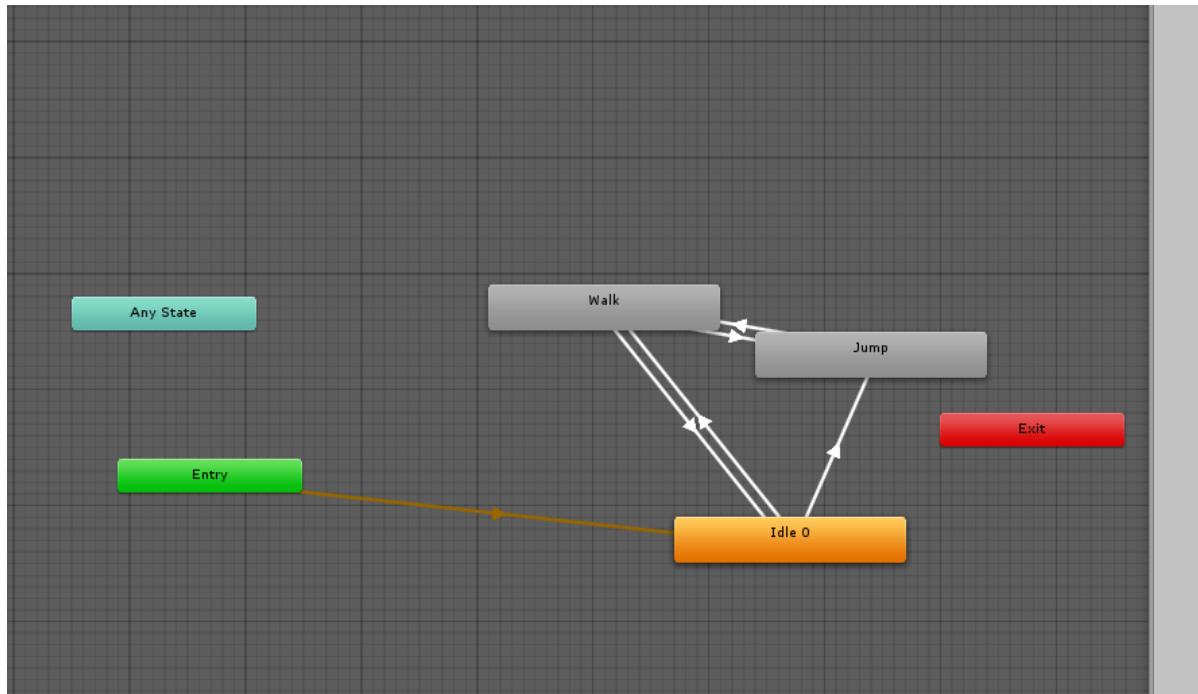
Animirani čovjek je vrlo jednostavnog izgleda, „prototip“ za buduće projekte.

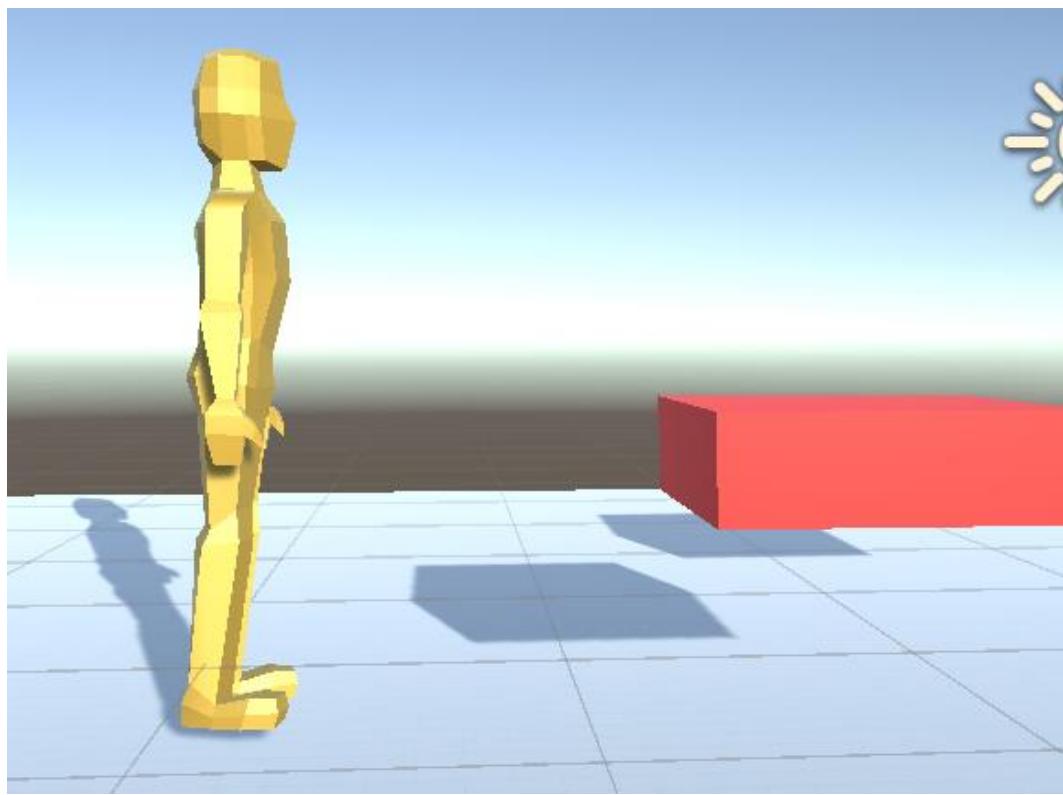


Nakon izrade modela, čovjeku je trebalo dodati muskulaturu odnosno „rig“ kako bismo ga mogli animirati. Za tu priliku iskorišten je blender Human rig te su kosti koji su bile viška maknute i svaka je prilagođena našem čovjeku kako bi animacije izgledale što ljepše.



Izradom animacija čovjek je bio spremjan za prebacivanje u unity game engine gdje su se te animacije onda povezale u jedan kontrolni loop gdje se pojedina animacija aktivira obzirom na stanje u kojem se čovjek nalazi.





Na linku <https://github.com/marko3527/RG> nalazi se zipan Unity projekt nazvan AnimatedMan.zip. Raspakiravanjem tog zipa foldera taj projekt se može pokrenuti standardno u Unityju, a kako bi se vidio model u Blenderu treba skinuti file AnimatedMan.blend i otvoriti ga u blenderu. Kako bi se igrali s animacijama modela u Blenderu otvorite tab „Animation“ koji se nalazi u gornjem izborniku.

