

# Unity 3D, płynny ruch kamery, animacje postaci

## 1. Wstęp:

Wykonanie skryptu zapewniającego płynny ruch kamery oraz uruchamianie odpowiedniej animacji.

## 2. Oprogramowanie:

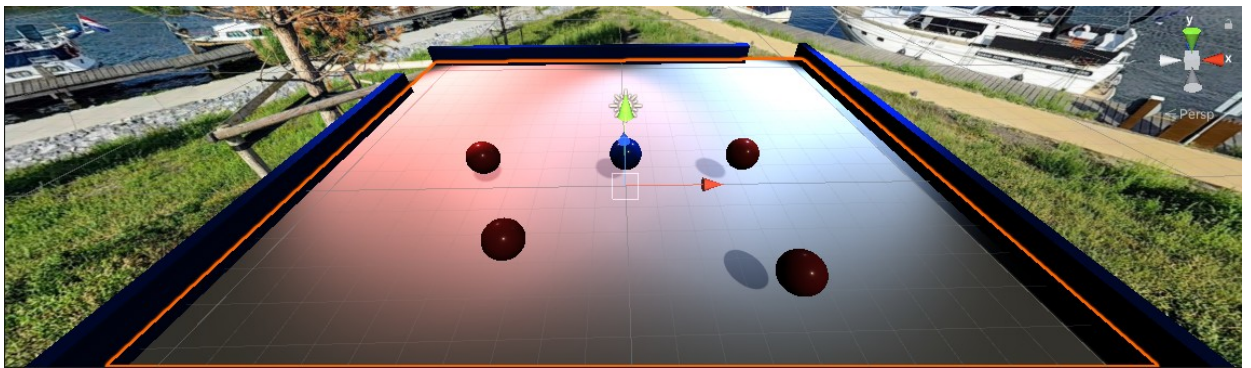
Do wykonania projektu konieczne jest zainstalowanie Unity3D, co wiąże się z utworzeniem konta, oraz dowolnego edytora kodu (IDE).

## 3. Ćwiczenie:

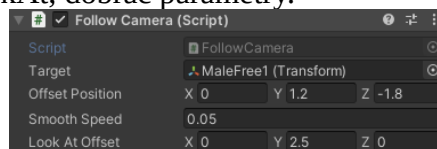
Zmodyfikować poprzedni projekt o płynny ruch kamery oraz uwzględnić wszystkie animacje postaci.

## 4. Wykonanie zadania:

1. Uruchomić Unity3D.
2. Otworzyć projekt z poprzednich zajęć.



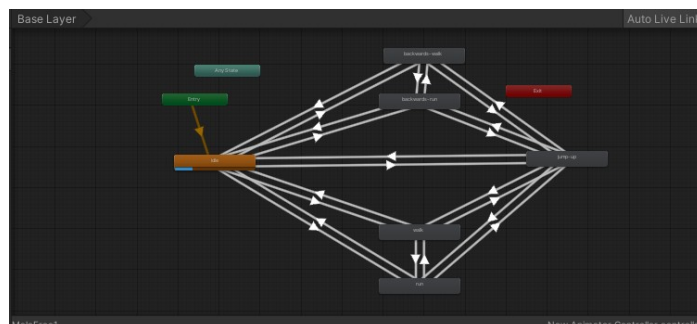
3. Zmodyfikować skrypt odpowiedzialny za ruch kamery. Modyfikacja polega na użyciu interpolacji liniowej pomiędzy położeniami kamery. Dodać możliwość ustawienia punktu docelowego kamery LookAt, dobrać parametry.



Wskazówka: użyć metody:

```
Vector3 smoothedPosition = Vector3.Lerp(transform.position, desiredPosition, smoothSpeed);
```

4. Zmodyfikować **AnimatorController**. Dodać wszystkie dostępne animacje. Zmodyfikować skrypt odpowiedzialny za ruch uwzględniając wszystkie możliwości.





Wskazówka:

szybkość obiektu `Vector3 vel = rb.velocity;`

ustawienie animacji: `if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow)) {state=1; speed=maxSpeedWalk; }`

