SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

|  |  |
| --- | --- |
| Laboratorium Nr 5  Data 5.02.2021 Temat: "Tworzenie animacji z użyciem maszyny stanów Mecanim" Wariant 3 | Kamil Pająk  Informatyka  II stopień, stacjonarne,  1 semestr |

Repozytorium:

https://github.com/vincidaking/GiM

1. Polecenie: wariant 1 zadania

Opracować grę używając ThirdPersonController jako gracza oraz Terrain jako podstawę. Celem jest zdobycie punktów w wyniku otwarcia ukrytych drzwi w ścianie. Przy trafianiu gracza w obiekt-”trigger” drzwi otwierają się w sposób (wg wariantu)

3. Opuszczanie do dołu

Zamykanie odbywa się automatycznie w sposób odpowiedni po wyjściu gracza przez drzwi.

Triggery dla otwarcia drzwi mają takie postaci (wg wariantu)

3. Kapsula

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

Hierarchia sceny

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Komponenty kapsuł

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Kontroler animacjiA screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Start animacji

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Koniec animacji

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Start gryA picture containing graphical user interface

Description automatically generated

Otwarte drzwi w grze

A picture containing text, monitor, computer, indoor

Description automatically generated

Koniec gryGraphical user interface

Description automatically generated

![Text

Description automatically generated]()