

Laboratorium 5

Animacja postaci 3D part 2

Mgr inż. Michał Sydoryk

1. Zadania

Tworząc listę animacji zwróćcie uwagę na to że animacje te będą importowane do silnika więc zakres funkcjonalności powinien być do tego dostosowany.

1. Uzupelnąć listę animacji o kolejne 5 na osobę (15 animacji w grupie 3 osobowej, 20 animacji w grupie 4 osobowej)
2. Animacje mogą być dowolne które będą pasować do używanych postaci i stworzonych wcześniej postaci. Przykładowe animacje:
 - a. Wyciąganie, chowanie broni
 - b. Podnoszenie, upuszczanie przedmiotów
 - c. Przeszukiwanie skrzyni, wroga, podłogi
 - d. Siadanie, wstawanie z krzesła
 - e. Otwieranie, zamykanie drzwi
 - f. Animacje jedzenia, gotowania, picia