

Fizyka i animacja w grafice komputerowej

Instrukcja 5

Mgr inż. Michał Sydoryk

1. Dodaj animację do dowolnego silnika (Unreal Engine, Unity)
2. Stwórz poruszającą się postać (Odtwarzaj animacje chodzenia/biegania)
3. Dodaj możliwość skakania postaci (Odtwarzaj animacje skakania)
4. Dodaj możliwość atakowania postacią (Odtwarzaj animacje atakowania)
5. Stwórz płynne przejścia między animacjami. Postaraj się żeby animacja nie przechodziła w jednej klatce z jednej w drugą.