

Fizyka i animacja w grafice komputerowej

Instrukcja 4

Mgr inż. Michał Sydoryk

1. Pobrać dowolną postać ze strony Mixamo
<https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character>
2. Zaimportować postać do dowolnego programu do animacji (np. Blender)
3. Stworzyć lub użyć istniejącego Rig'a postaci
4. Stworzyć animacje postaci
 - a. Animacje chodzenia
 - b. Animacje skakania
 - c. Animacje ataku
 - d. Dowolną animacje