

## **Зміст**

ВСТУП . . . . .	2
1. АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ АЛГОРИТМІВ СКІНІНГУ . . . . .	3
1.1. ВИДИ АЛГОРИТМІВ СКІНІНГУ . . . . .	3
Література . . . . .	4

## **ВСТУП**

...

## **1. АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ АЛГОРИТМІВ СКІНІНГУ**

### **1.1. ВИДИ АЛГОРИТМІВ СКІНІНГУ**

Технологія скелетної анімації дозволяє керувати рухом об'єкта за допомогою допоміжної структури, що називається скелет, або арматура. Скелет складається з ієрархії кісток, кожна з яких має положення, напрям та масштаб. Схожість такої структури зі скелетом живої істоти робить процес створення анімації простим та інтуїтивним.

## **Література**

1. Посилання 1
2. Посилання 2
3. "English book"
4. Посилання 4
5. Посилання 5