Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»

**МОСКОВСКИЙ ПРИБОРОСТРОИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ.**

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация: Программист

ОТЧЕТ

ПО ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ: МДК 01.01 РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ

Анимации

Листов: 14

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнил студент  Группы П50-4-21  Игошев Р. В.  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 года | Проверил преподаватель  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.Ю.Бушин  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_2023 года |

Москва 2023

Цель работы: При помощи аниматора реализовать переключения анимации на оружие.

Начать следует с создания файлов анимации, которые и будут настраиваться в ходе данной работы.

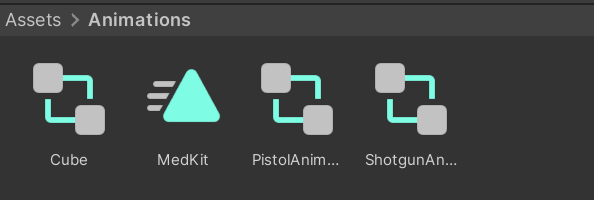


Рисунок 1 – Папка с анимациями

У анимаций будут следующие параметры, дающие сигналы о переходе на какую-либо другую анимацию.



Рисунок 2 – Параметры анимации

Применение параметров на переходах:

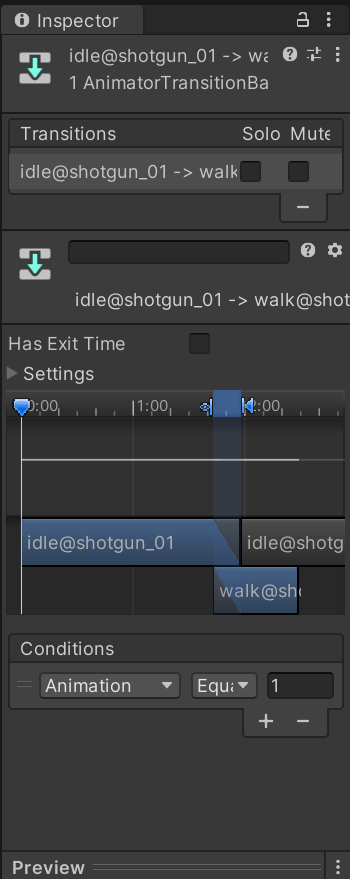


Рисунок 3 – Условия перехода на анимацию ходьбы

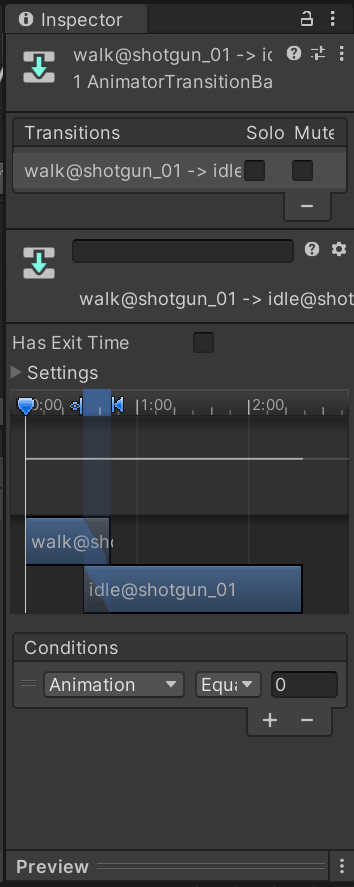


Рисунок 4 – Условия перехода на анимацию бездействия

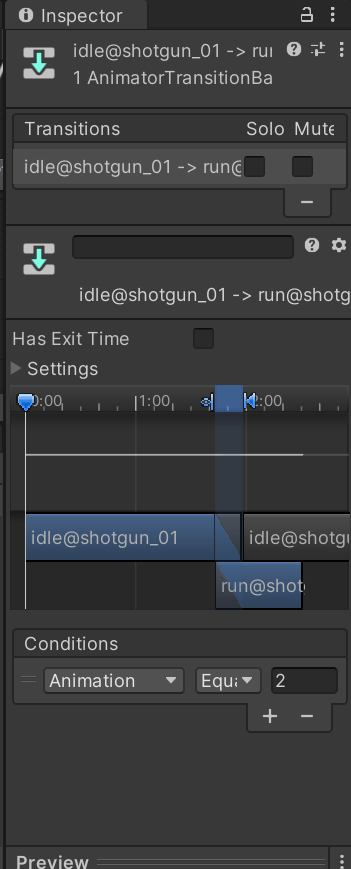


Рисунок 5 – Условия перехода на анимацию бега

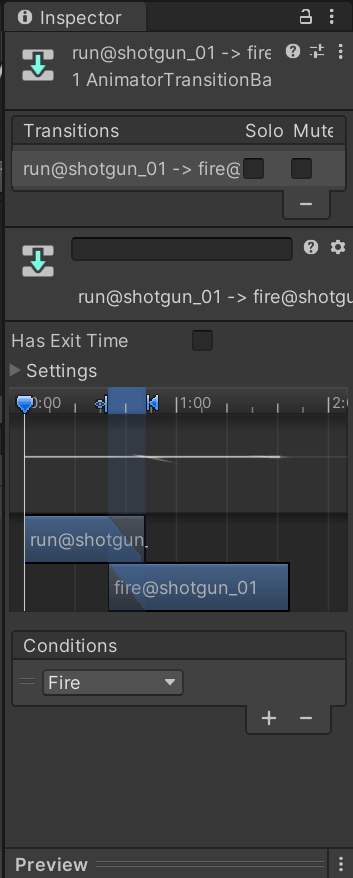


Рисунок 6 – Условия перехода на анимацию стрельбы

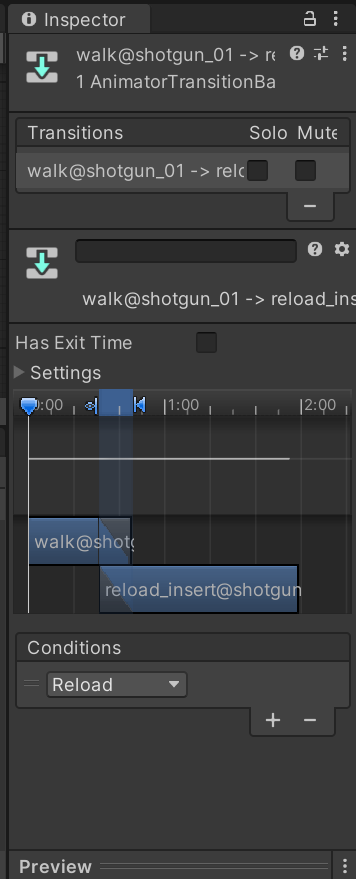


Рисунок 7 – Условия перехода на анимацию перезарядки

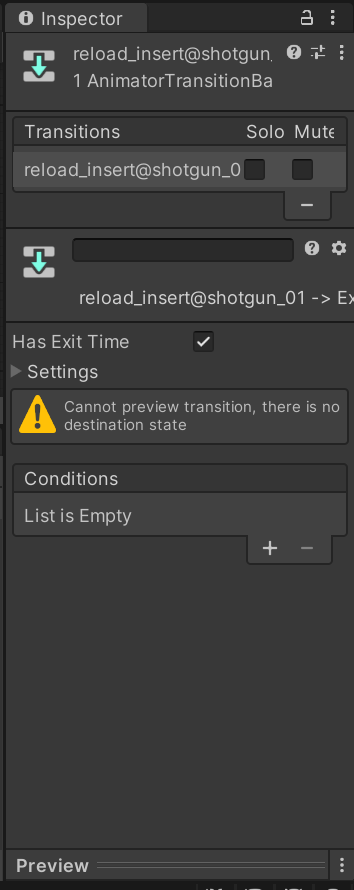


Рисунок 8 – Условия перехода на анимацию выхода из цикла анимации

Структура файла анимации выглядит следующим образом:

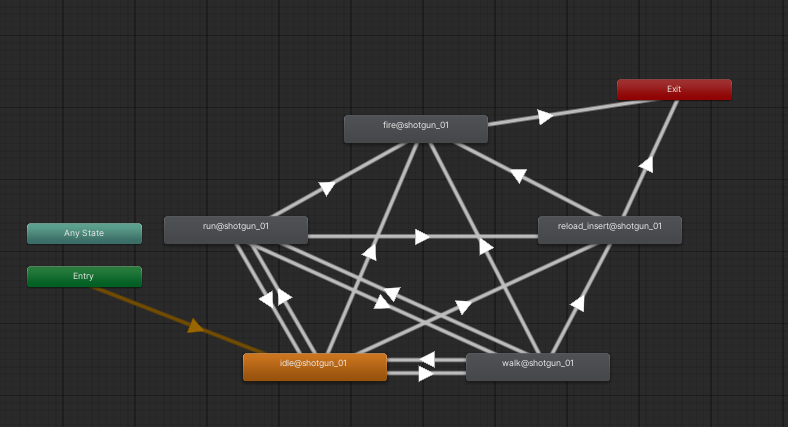


Рисунок 9 – Структура анимации дробовика

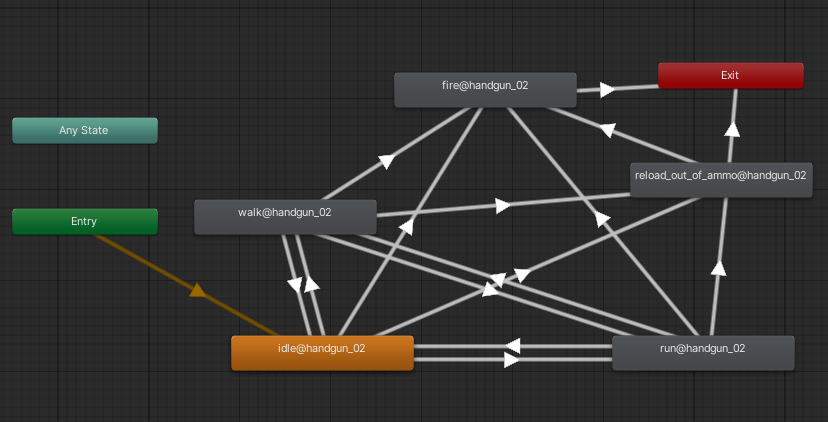


Рисунок 10 – Структура анимации пистолета

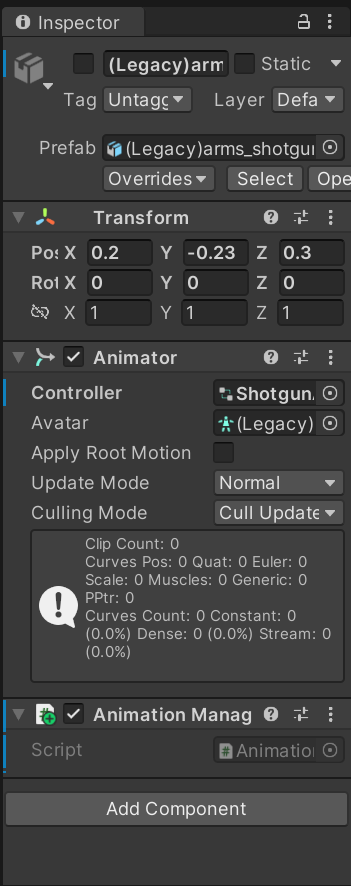


Рисунок 11 – Компоненты дробовика

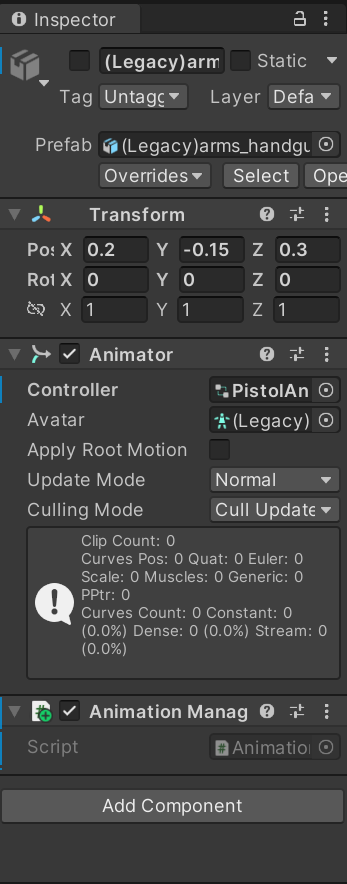


Рисунок 12 – Компоненты пистолета

Результаты работы:

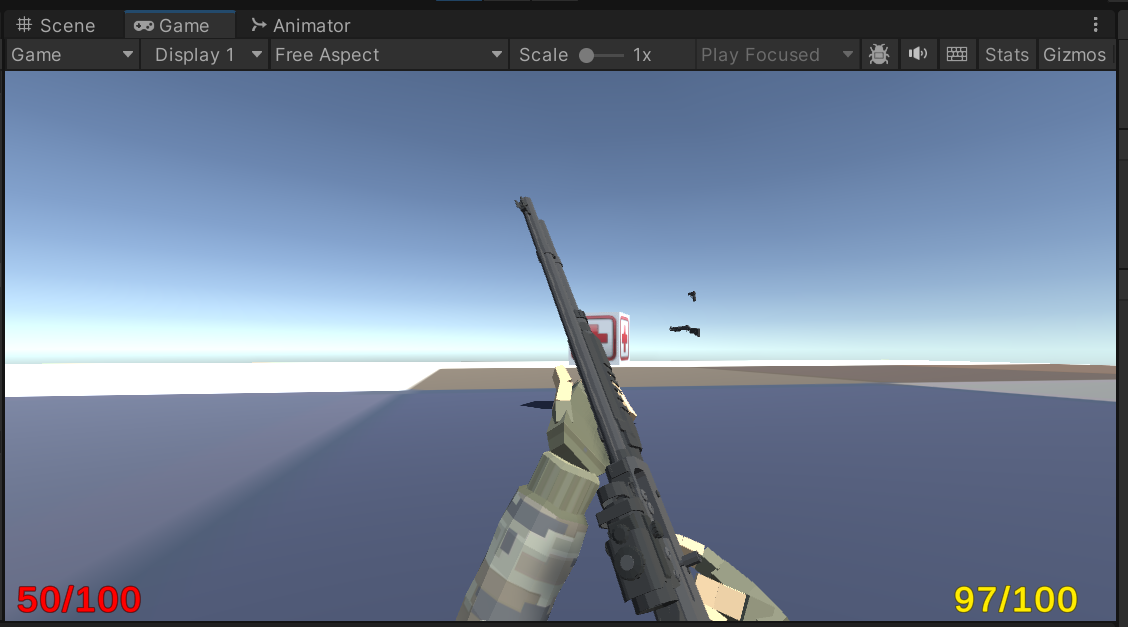


Рисунок 13 – Анимация перезарядки дробовика

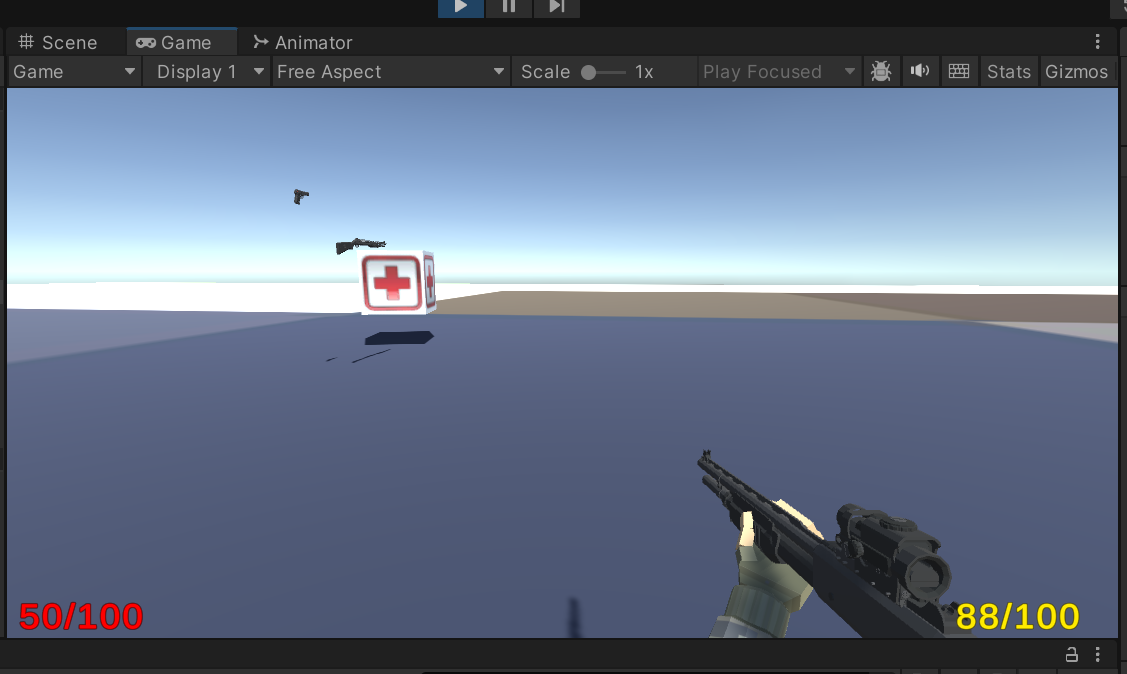


Рисунок 14 – Анимация бездействия дробовика

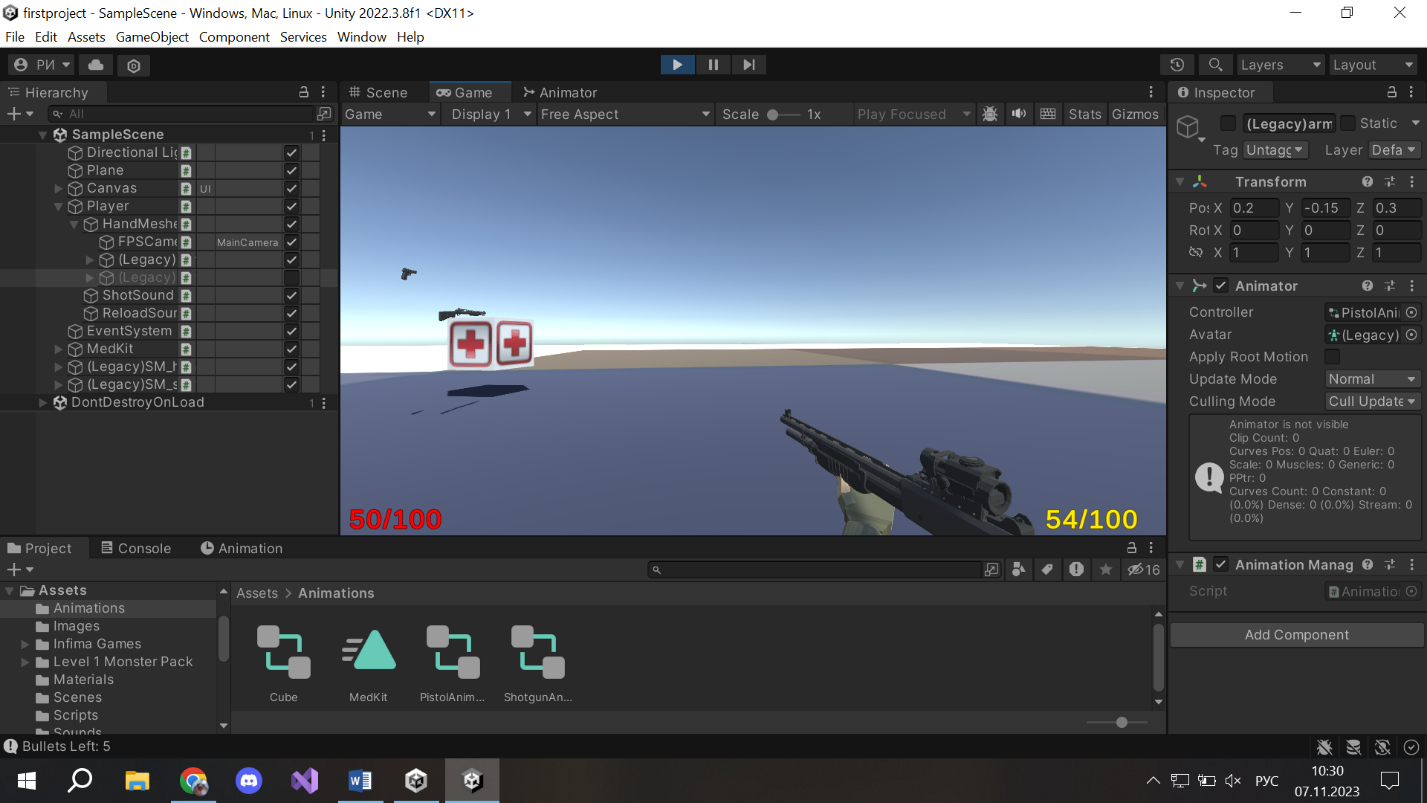


Рисунок 15 – Анимация бега дробовика

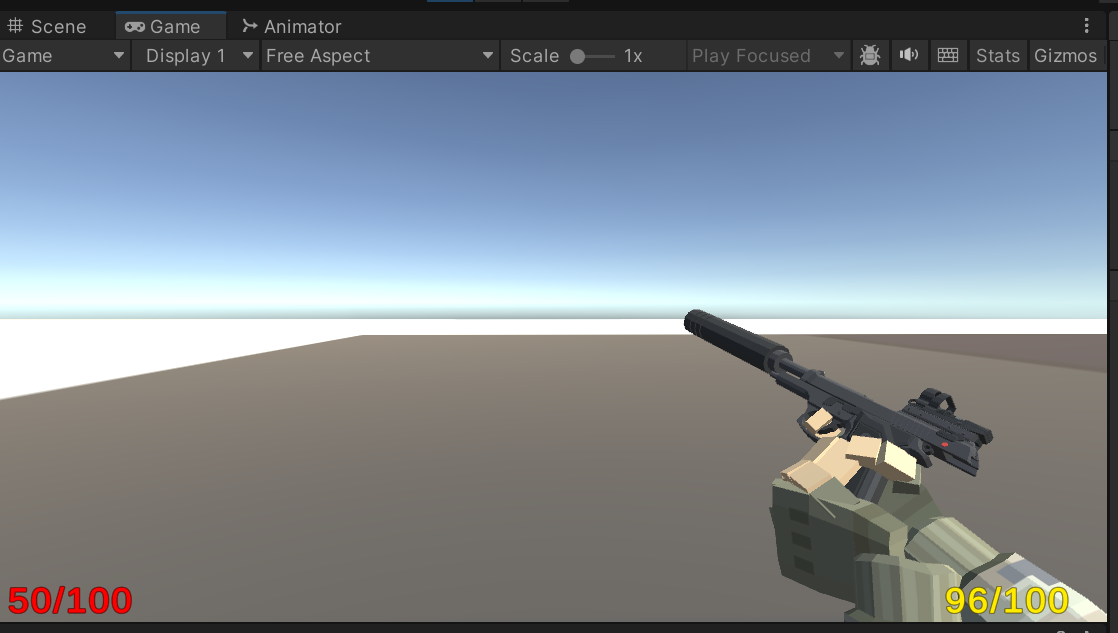


Рисунок 16 – Анимация перезарядки пистолета

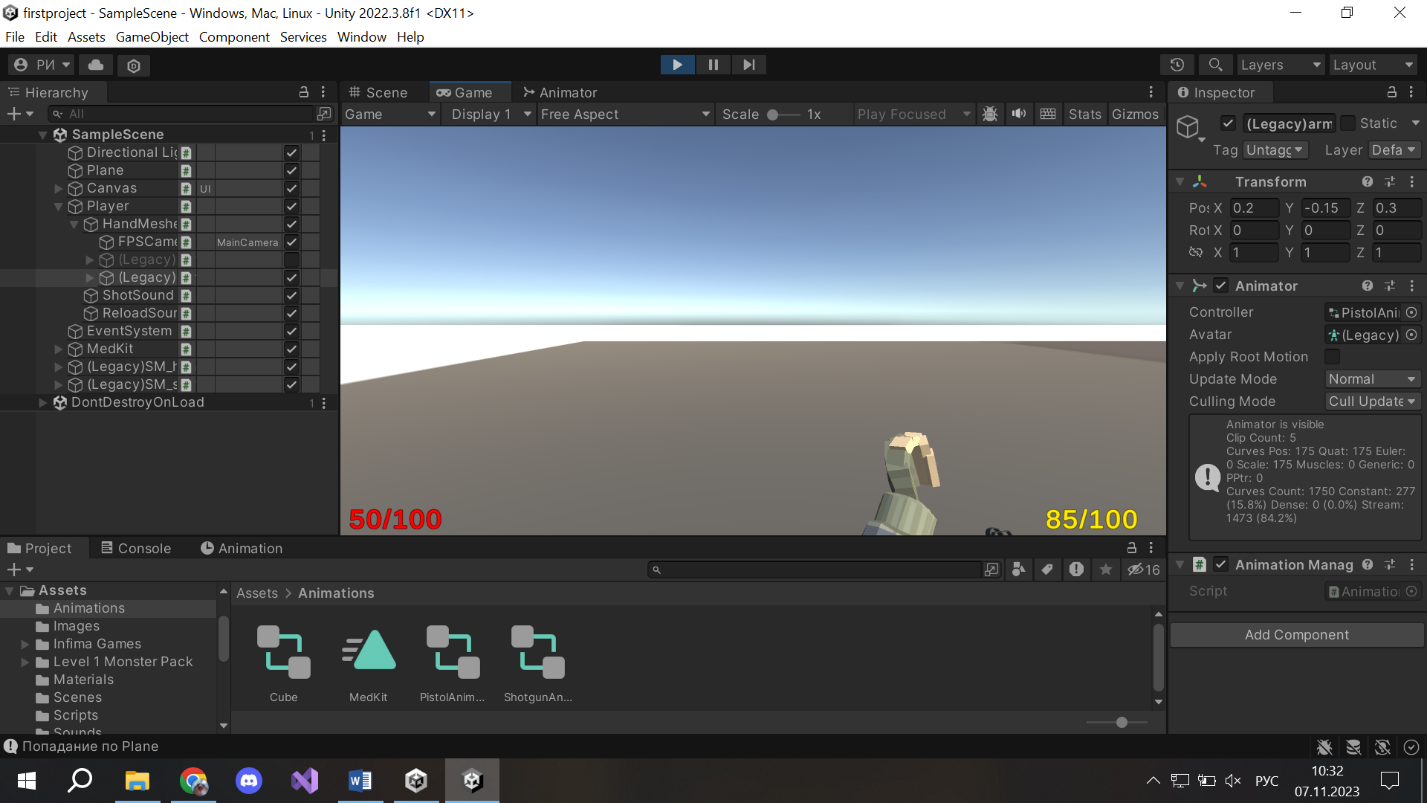


Рисунок 17 – Анимация бега пистолета

Вывод: При помощи аниматора реализовали переключения анимации на оружие.