

作业 1 关键帧插值

计算影像生成技术

2022 年 3 月 4 日

1 文件清单

1. 作业说明 Homework1.pdf
2. Unity Project HW1-Interpolation
3. 参考样例 example.mp4

2 作业内容

2.1 配置 Unity 环境

1. Unity Hub 打开本地项目 HW1-Interpolation，注意使用 Unity 2020.3 以上版本的编辑器。
2. 打开 Project 栏中 Assets/Scenes/SampleScene，进入实验场景。
3. Hierarchy 栏中选中 Interpolation 对象，在 Inspector 中双击 interpolation 脚本打开。
4. 补全脚本并保存，回到 Unity 编辑器中播放查看效果。

2.2 补全脚本

按照 HW1-Interpolation/Assets/Interpolation.cs 中的任务说明完成对应的代码填空，实现两种位置插值和两种旋转插值，example.mp4 仅供参考，不是最终实现效果。

3 提交

在教学网上仅提交 Interpolation.cs 文件，截止日期 2022 年 3 月 11 日 23:59:59。

4 注意事项

1. 确保补全的脚本能在 Unity 中运行。
2. 对于旋转的插值，注意处理特殊情况。