

ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ _____
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

доцент
должность, уч. степень, звание

подпись, дата

Т.А. Суетина

инициалы, фамилия

ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ

СКЕЛЕТНАЯ АНИМАЦИЯ

по курсу: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРАКТИКУМ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛИ

СТУДЕНТ ГР. №

4128

подпись, дата

Воробьев В.А.

инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2024

1 Исходная информация

1.1 Цель работы

Изучить основы создания анимированного 2D персонажа в Unity.

1.2 Задание

Разработать простую модель скелетной анимации.

2 Результаты работы

1.2 Задание

На рисунках 1-5 изображены результаты выполнения работы.

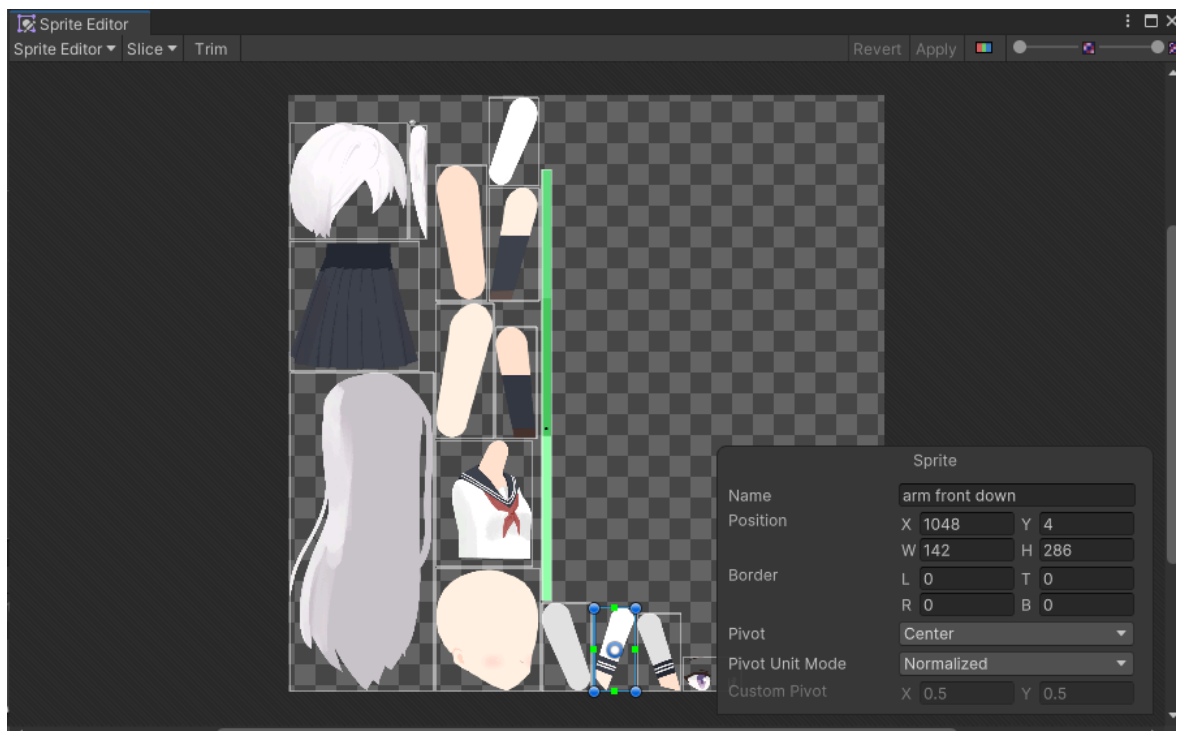


Рисунок 1 – Модель персонажа

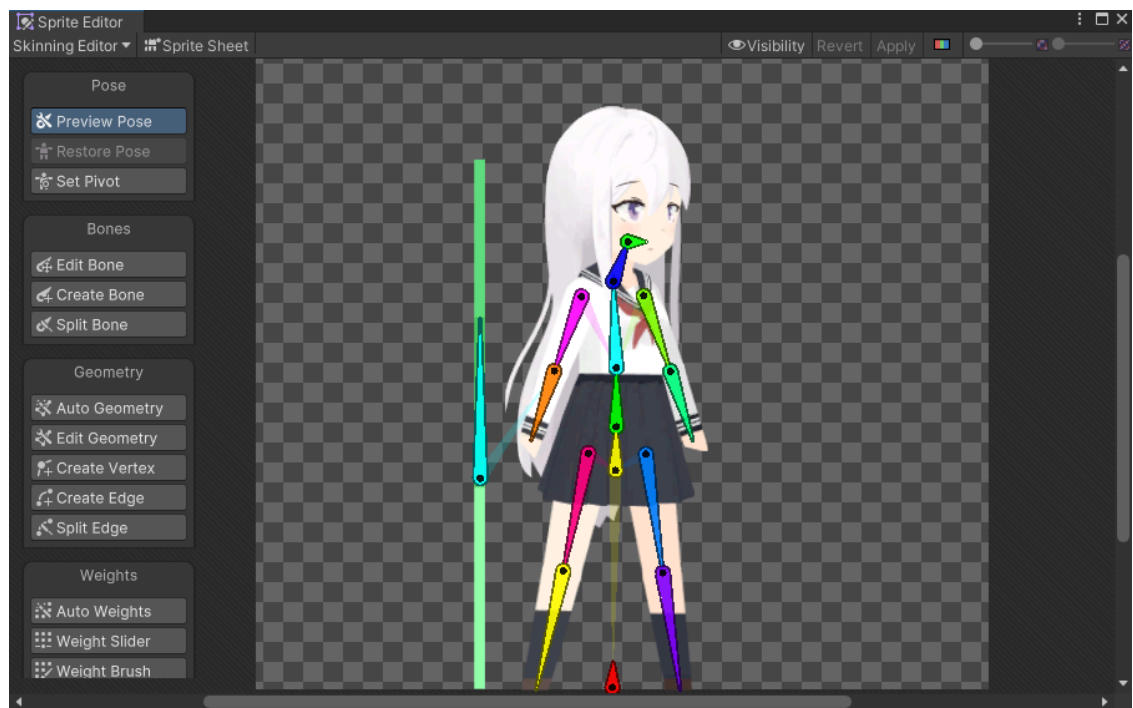


Рисунок 2 – Расположение костей

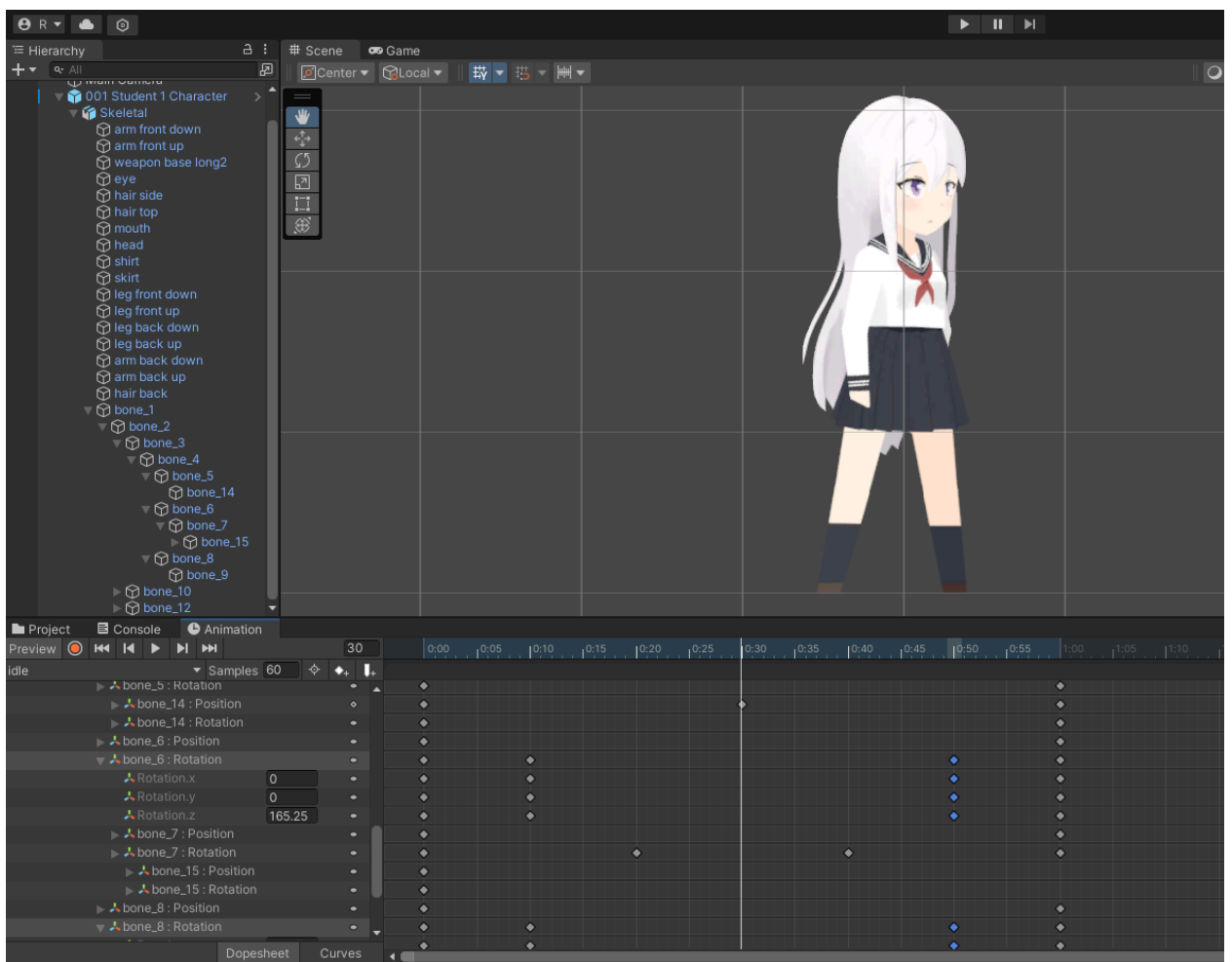


Рисунок 3 – Кадр анимации (1)

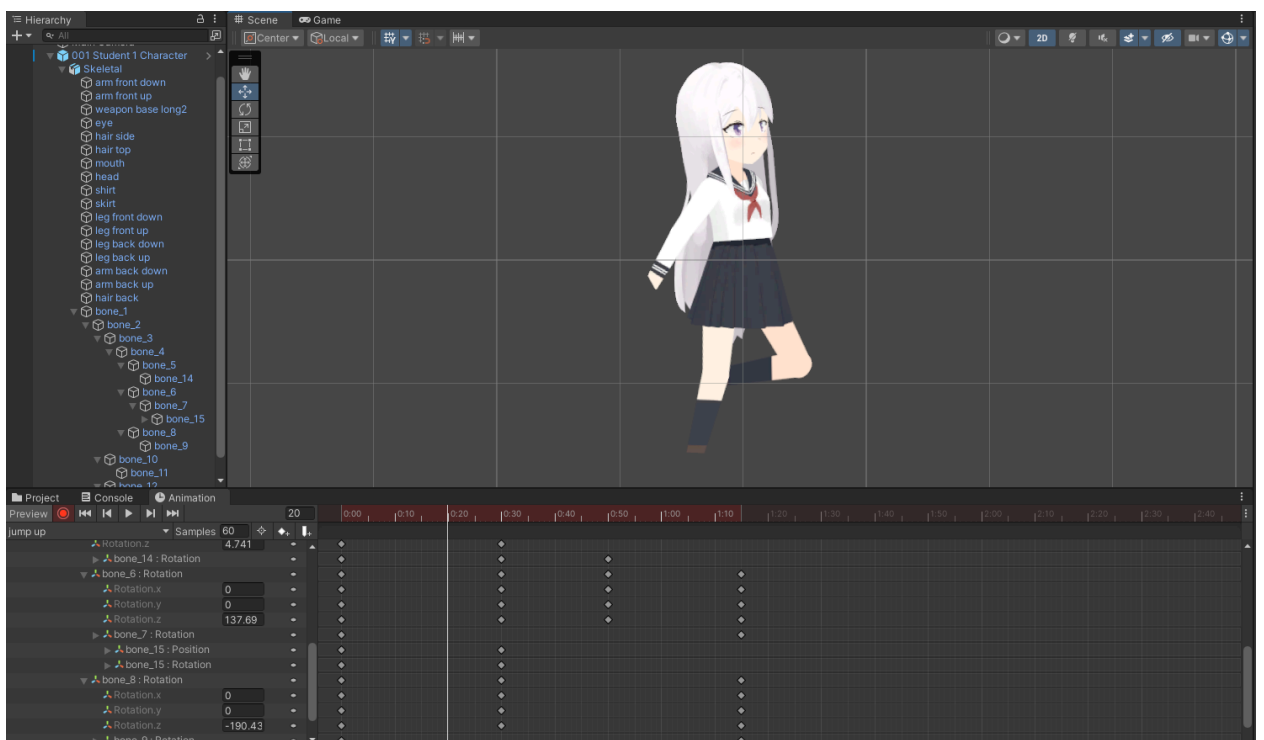


Рисунок 4 – Кадр анимации (2)

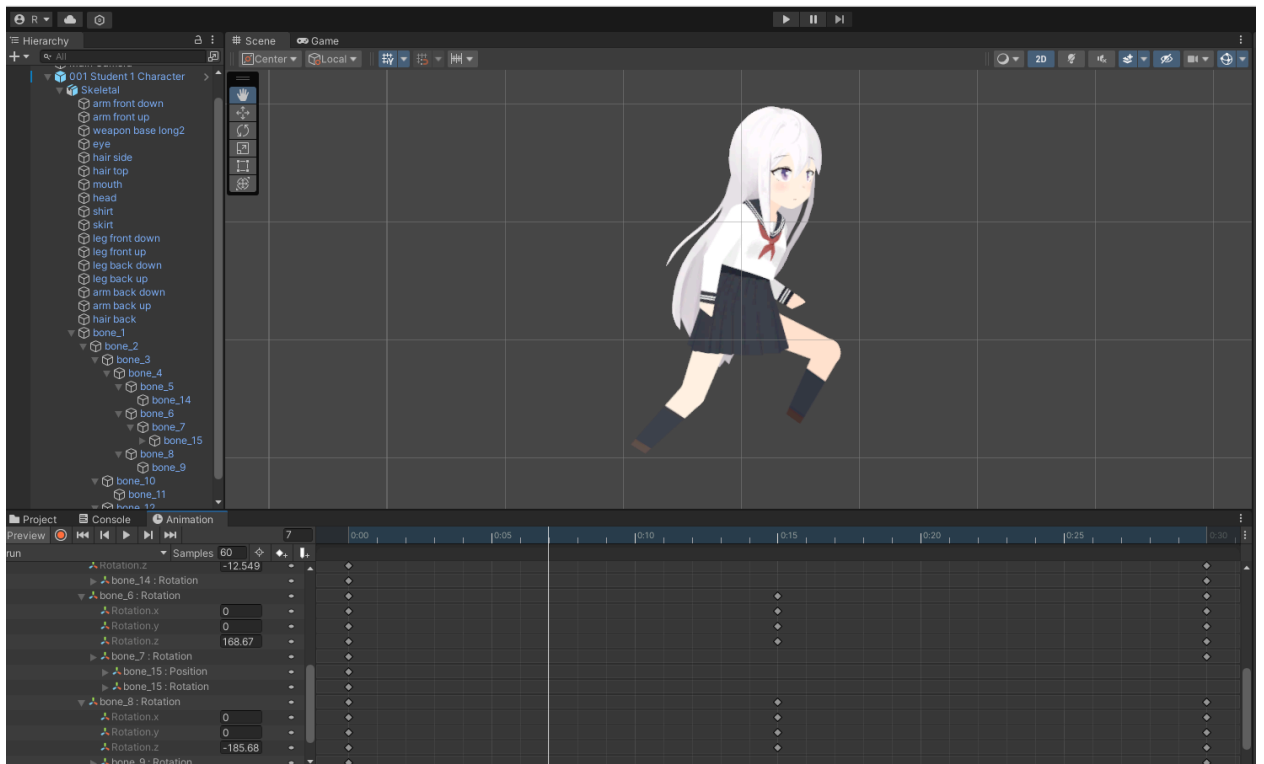


Рисунок 5 – Кадр анимации (3)

Вывод

Получены теоретические и практические знания о разработке костной анимации.