ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ   
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| доцент |  |  |  | Т.А. Суетина |
| должность, уч. степень, звание |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ | | **скелетная анимация** | |  | | по курсу: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРАКТИКУМ | |

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛИ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТУДЕНТ ГР. № | 4128 |  |  |  |  |
|  |  |  | подпись, дата |  | 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.

1. **Результаты работы**

**1.2 Задание**

На рисунках 1-5 изображены результаты выполнения работы.

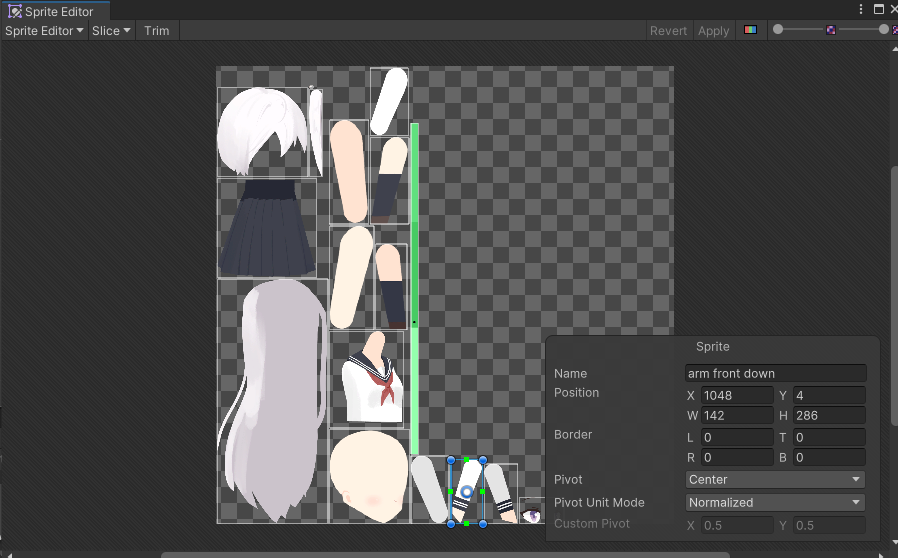
**

Рисунок 1 – Модель персонажа

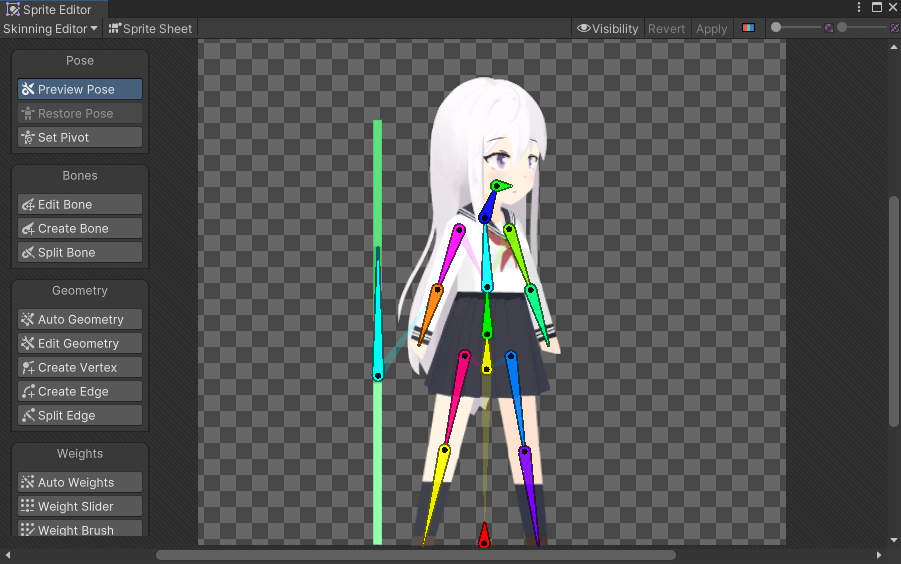
**

Рисунок 2 – Расположение костей

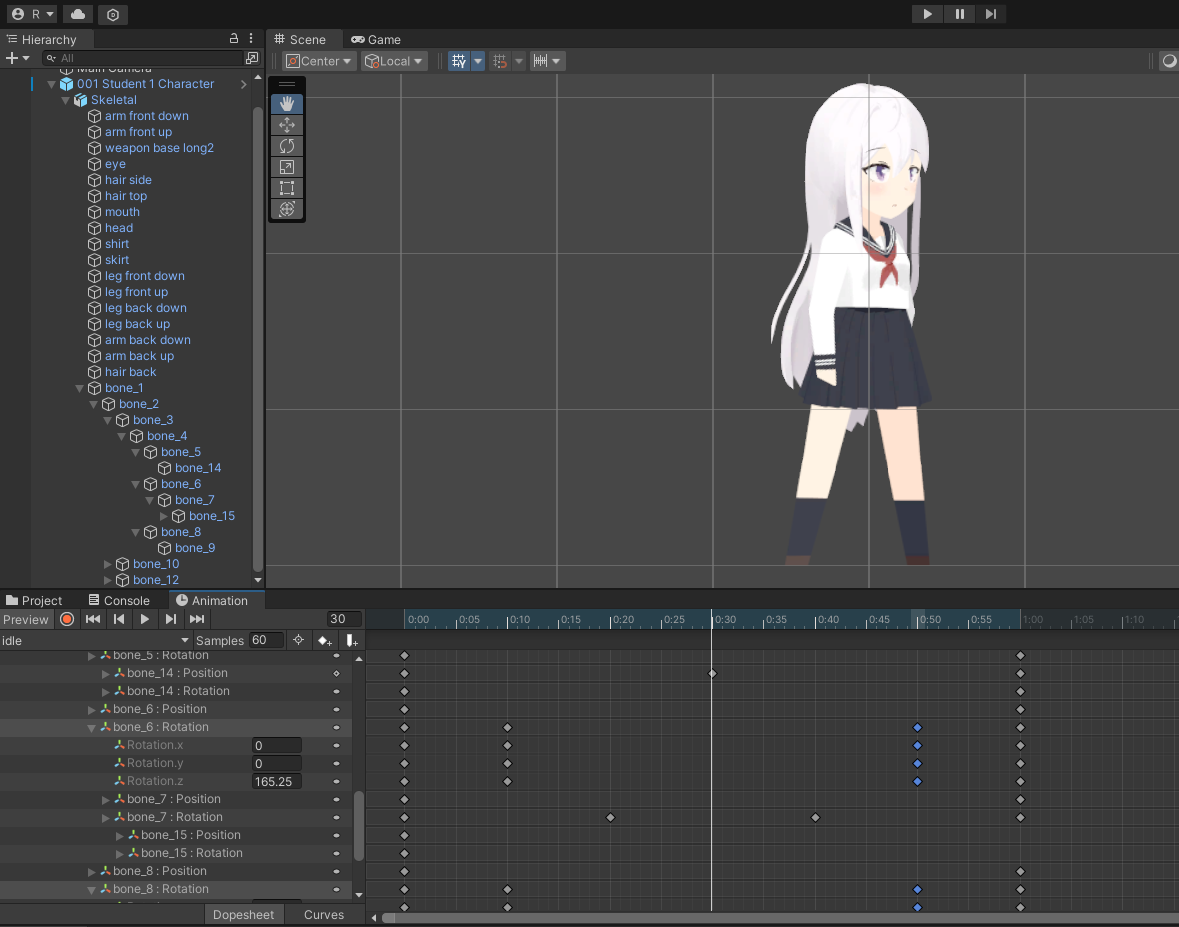
**

Рисунок 3 – Кадр анимации (1)

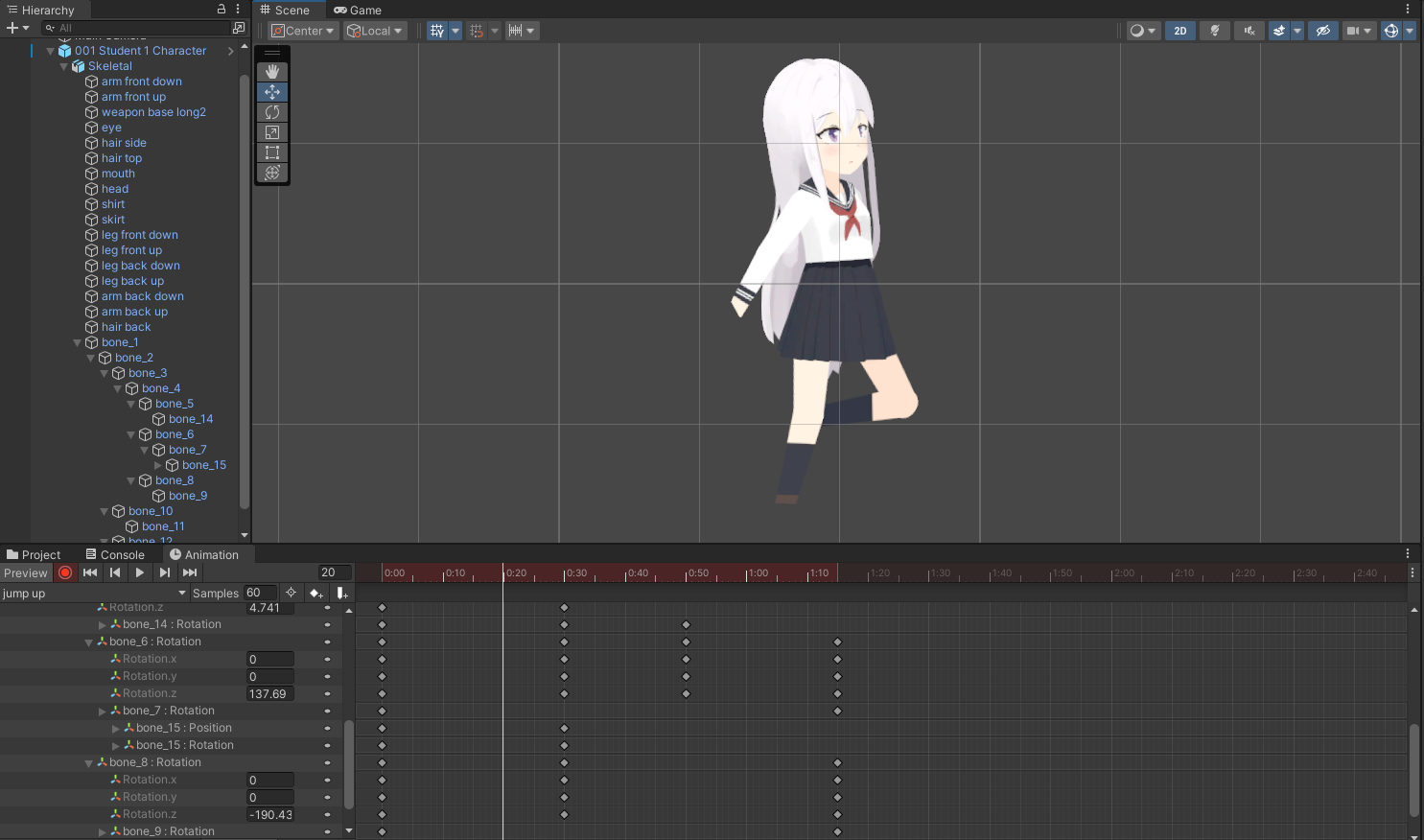
**

Рисунок 4 – Кадр анимации (2)

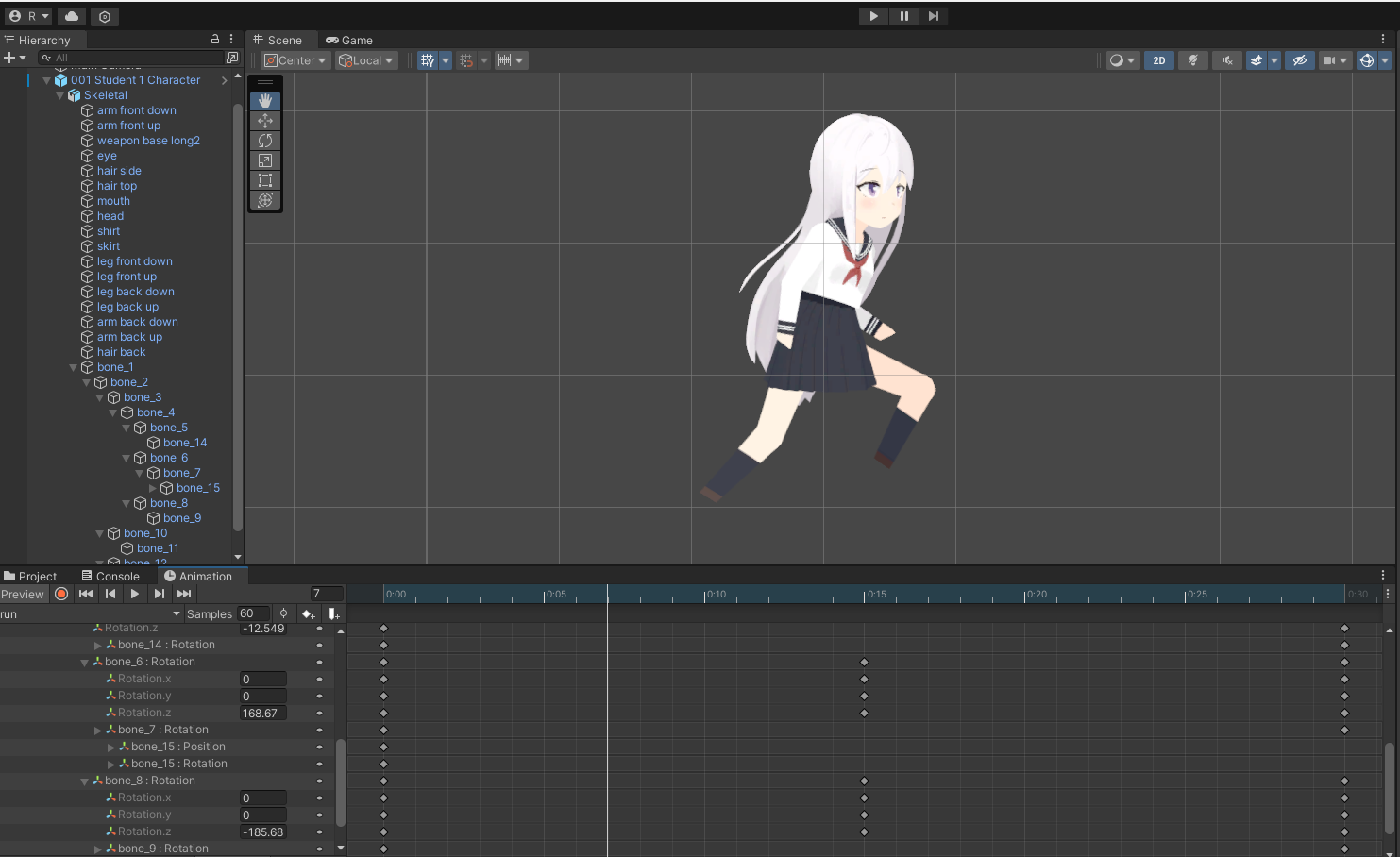


Рисунок 5 – Кадр анимации (3)

**Вывод**

Получены теоретические и практические знания о разработке костной анимации.