**Практическая работа 2. Создание основы приложения дополненной реальности. Создание скелетной анимации**

Цель работы:

1) В результате выполнения данной работы вы должны собрать основу приложения дополненной реальности «Ракета», реализовать сбор ракеты на космодроме, а также установить свое приложение на мобильный телефон.

2) В результате выполнения данной работы вы должны подключить скелетную анимацию и реализовать анимацию запуска ракеты в космос.

Ход задания для п.1:

1. Импортируйте 3D модель ракеты в Unity со всеми текстурами.
2. Подключите Vuforia и пройдите регистрацию на сайте.
3. Создайте ключ и 4 метки при помощи платформы Vuforia.
4. Реализуйте считывания меток при помощи камеры и отображения на них соответствующего объекта (3 части ракеты и космодром).
5. Реализуйте сбор ракеты на космодроме при столкновении соответствующих меток.
6. Создайте приложение на мобильный телефон Android и отправьте установочный файл в качестве ответа на задание.

Ход задания для п.2:

1. Создайте Animator Controller и подключите скелетную анимацию для космодрома. Сделайте так, чтобы скелетная анимация запускалась при значении Start = true.
2. Сделать так, чтобы следующее действие могло начаться после полного завершения анимации, и анимация не начиналась повторно.
3. Реализуйте запуск скелетной анимации при сборке всех частей ракеты на космодроме.
4. Реализуйте запуск самой ракеты при завершении скелетной анимации.
5. Создайте приложение на мобильный телефон Android и отправьте установочный файл в качестве ответа на задание.