



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«МИРЭА - Российский технологический университет»
РТУ МИРЭА

Институт Информационных Технологий
Кафедра Инструментального и прикладного программного обеспечения

Практическая работа №3

по дисциплине
«Моделирование сред и разработка приложений виртуальной и
дополненной реальности»

Студент группы ИКБО-04-22

Егоров Л.А.
(Ф.И.О. студента)

Принял

Костыренков А.О.
(Ф.И.О. преподавателя)

СОДЕРЖАНИЕ

1 РАБОТА С КОМПОНЕНТАМИ	3
1.1 Цель и задачи	3
1.2 Практическая часть	3
1.3 Заключение	4

1 РАБОТА С КОМПОНЕНТАМИ

1.1 Цель и задачи

Цель: изучить принципы работы компонентов в Unity

Задачи:

- реализовать передвижение с использованием Transform;
- реализовать движение с использованием компонента Rigidbody.

1.2 Практическая часть

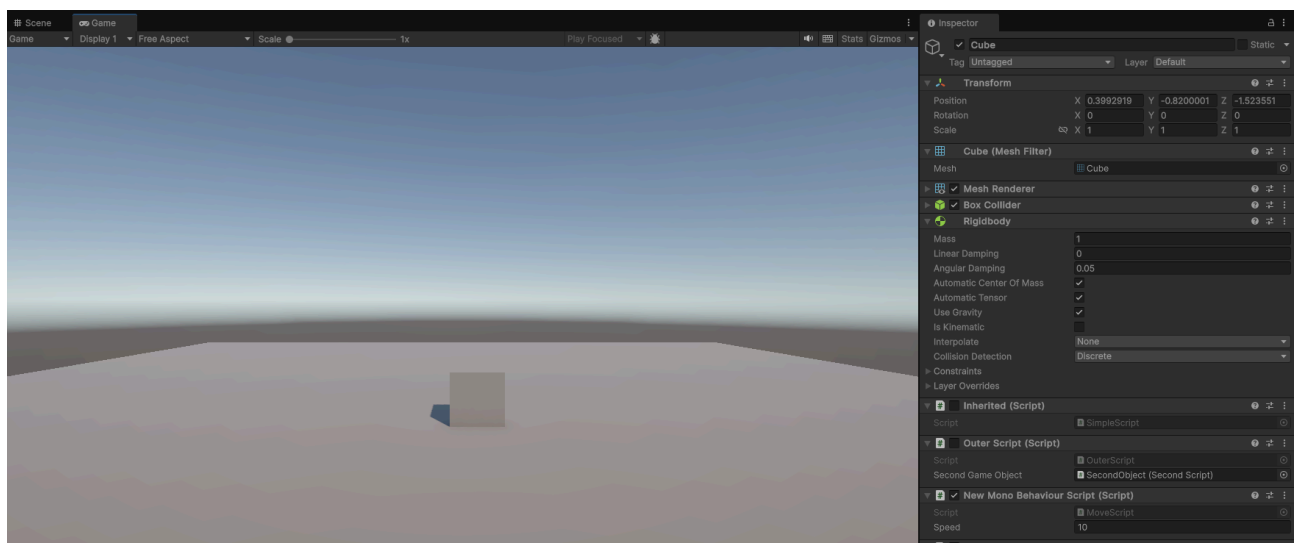


Рисунок 1.1 — Передвижение с помощью Transform

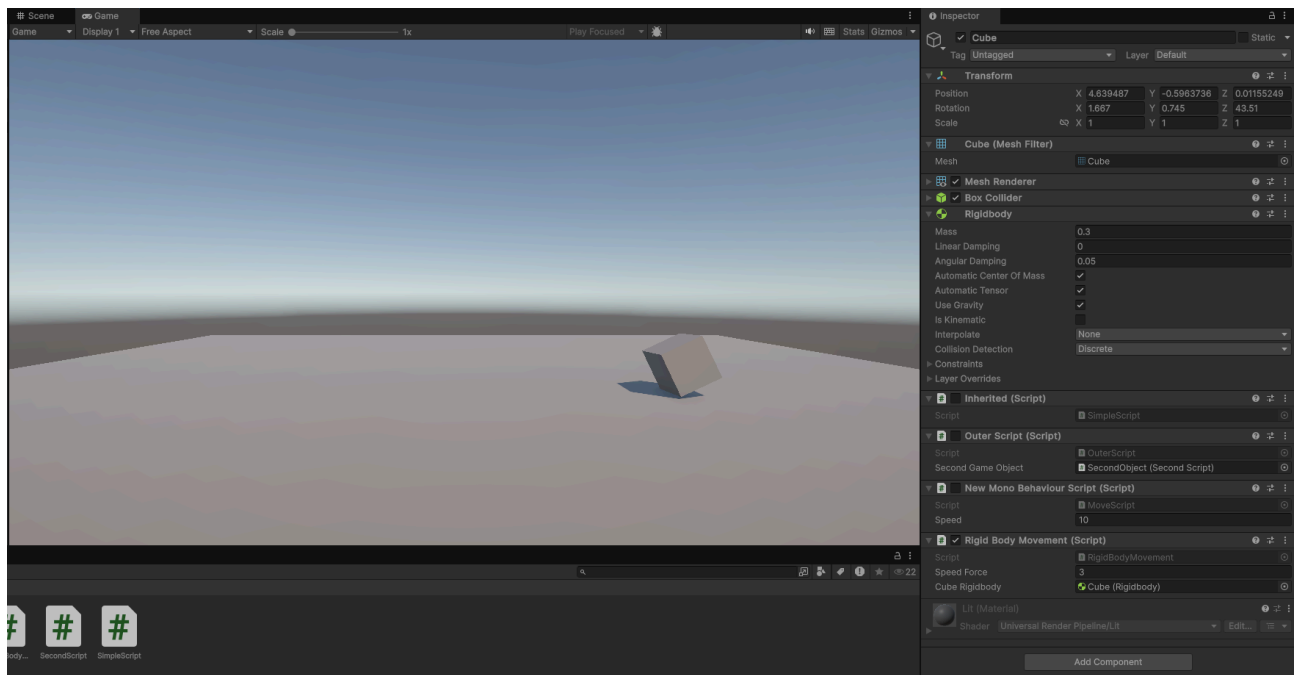


Рисунок 1.2 — Движение с помощью Rigidbody

1.3 Заключение

В результате выполнения практической работы изучены базовые принципы разработки в Unity.