



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 №5

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	ГЕНЕРАЦИЯ ОБЪЕКТОВ	3
1.1	Цель и задачи	3
1.2	Практическая часть	3
1.3	Заключение	4

1 ГЕНЕРАЦИЯ ОБЪЕКТОВ

1.1 Цель и задачи

Цель: изучить устройство генерации объектов в Unity

Задачи:

- создать prefab для генерируемых объектов;
- реализовать различные алгоритмы генерации.

1.2 Практическая часть

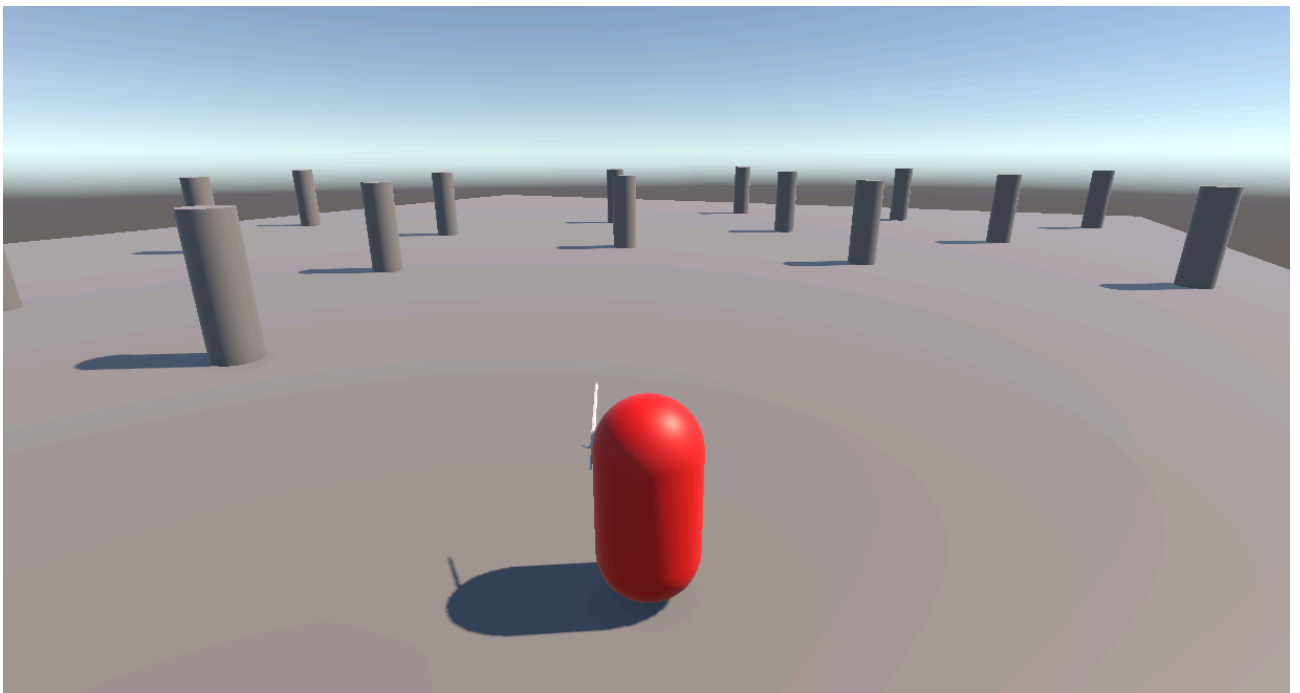


Рисунок 1.1 — Генерация редкостоящих цилиндров

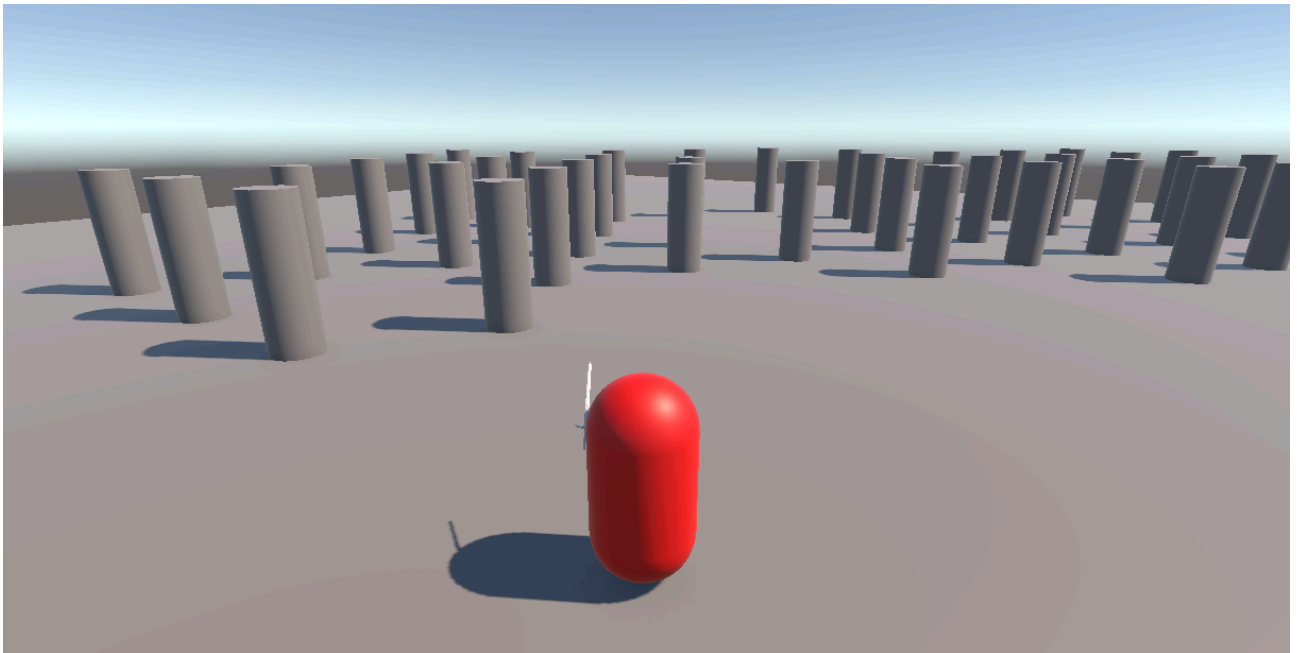


Рисунок 1.2 — Генерация близкостоящих цилиндров

1.3 Заключение

В результате выполнения практической работы изучены основные принципы генерации в Unity.