



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 №6

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 УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ	3
1.1 Цель и задачи	3
1.2 Практическая часть	3
1.3 Заключение	4

1 УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

1.1 Цель и задачи

Цель: реализовать базовую логику управления персонажем в Unity.

Задачи:

- сделать логику обычного передвижения;
- реализовать возможность прыжка.

1.2 Практическая часть

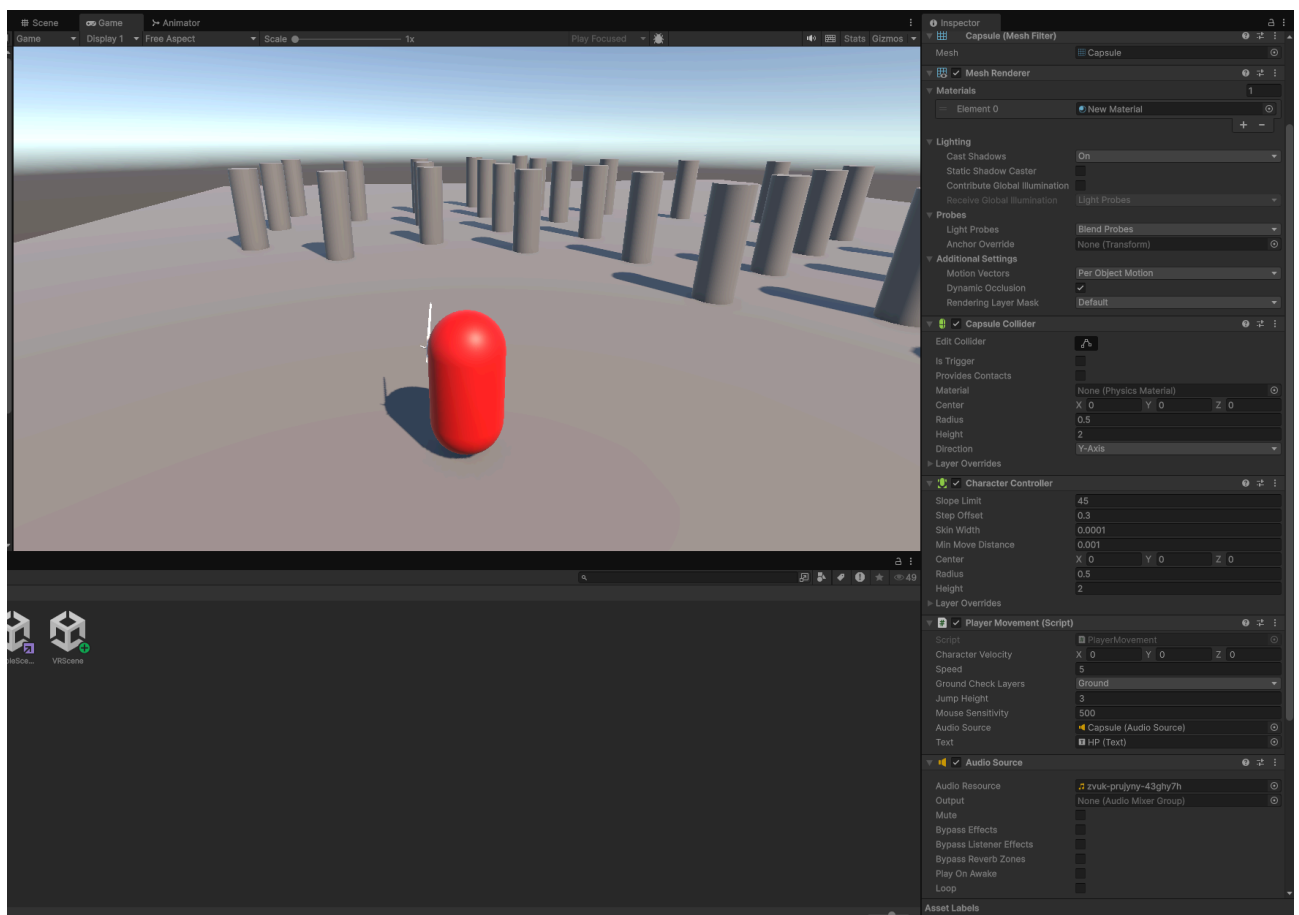


Рисунок 1.1 — Созданный персонаж

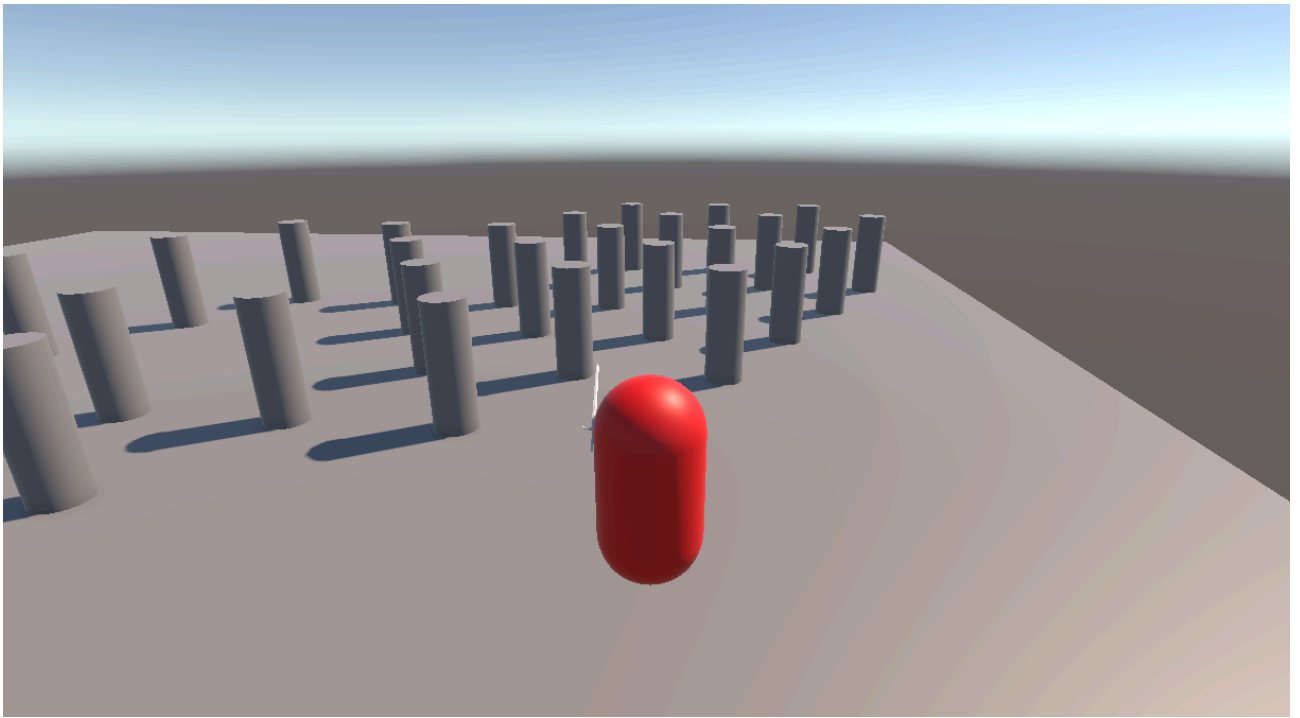


Рисунок 1.2 — Персонаж в прыжке

1.3 Заключение

В результате выполнения практической работы реализована базовая логика передвижения.