|  |
| --- |
| https://lh6.googleusercontent.com/QcftzNtI05T0Y6fjdSh1Rr2rt8oqZ1IvnLvbn1jLJ7CCyteVir3k-xBLv4SL1wAgWJsRhmmJSR0UW-RP63_GQenE4vVWv05BRoZTsmIcBccVTnfxwmsnNMvjg599x9SqZd8E3dkd |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования«МИРЭА - Российский технологический университет»РТУ МИРЭА |

Институт информационных технологий (ИТ)

Кафедра инструментального и прикладного программного обеспечения (ИиППО)

|  |  |
| --- | --- |
| **ОТЧЕТ ПО ПРАКТИЧЕСКИМ РАБОТАМ** | |
| **по дисциплине** | |
| «Моделирование сред и разработка приложений виртуальной и дополненной реальности» | |
|  | |
| Выполнил студент группы ИМБО-02-22 | Ким К.С. |
|  |  |
| Принял старший преподаватель | Благирев М.М. |

Практические работы выполнены «\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

(подпись студента)

«Зачтено» «\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

(подпись студента)

Москва 2025



**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9: «Создание UI интерфейса приложения; HUD пользователя; Работа с сценами»**

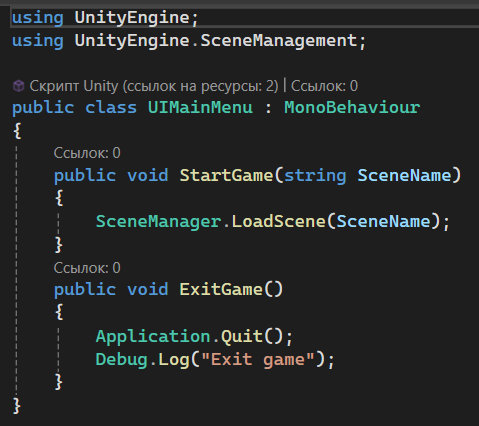
**Цель работы**

Изучить основы создания пользовательского интерфейса (UI) в Unity, разработки HUD (Heads-Up Display) и управления сценами.

Создал интерфейс главного меню на новой сцене на Рисунках 1-2.

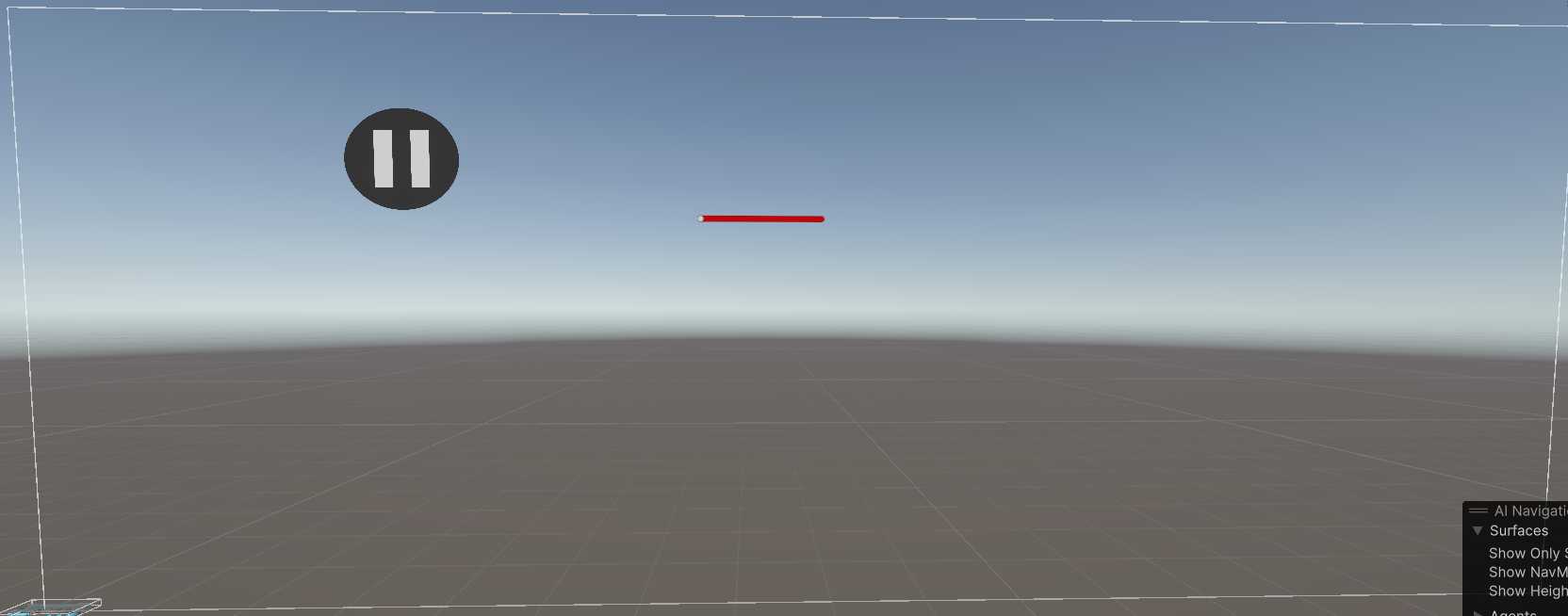


**Рисунок 1 – Главное меню**

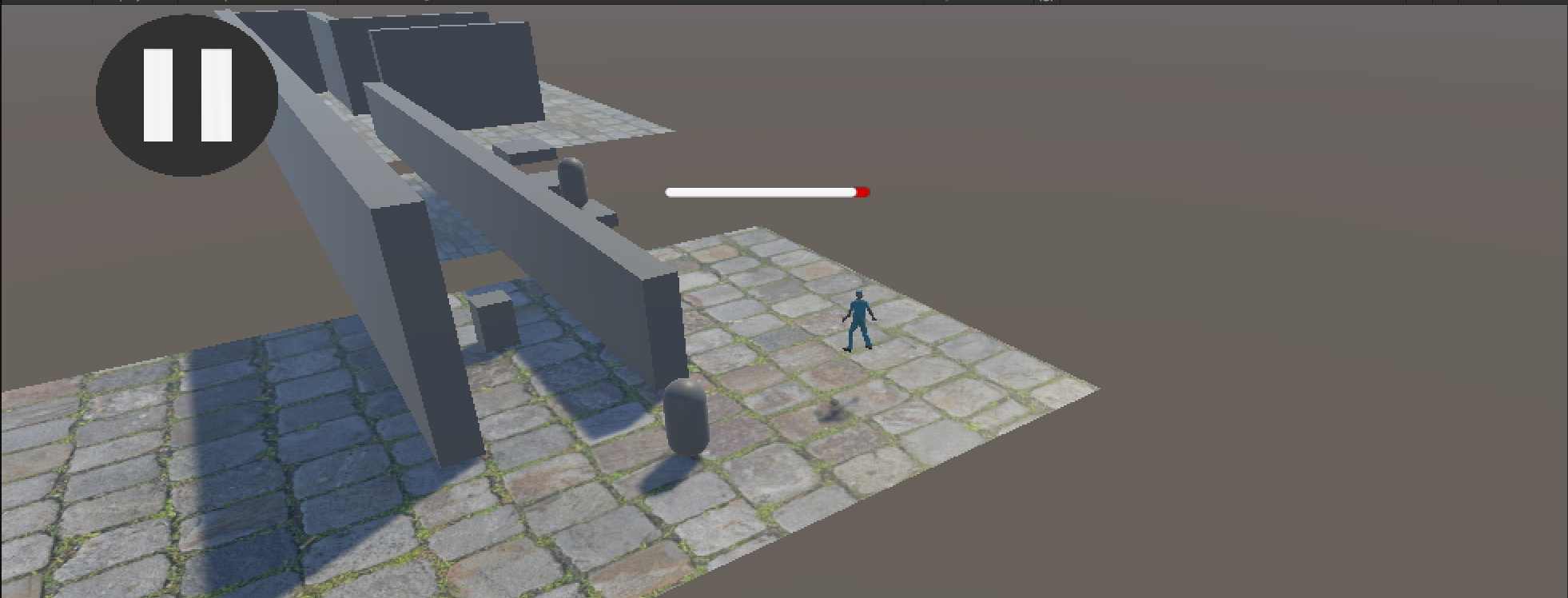


**Рисунок 2 – Скрипт для переключения между сценами**

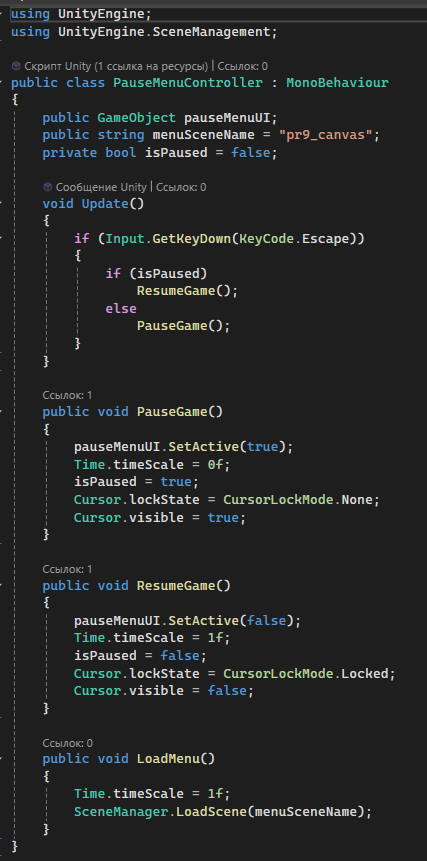
При нажатии на Escape срабатывает пауза и реализована полоска здоровья отображена белым цветом (создано на Canvas) на Рисунках 3-6.



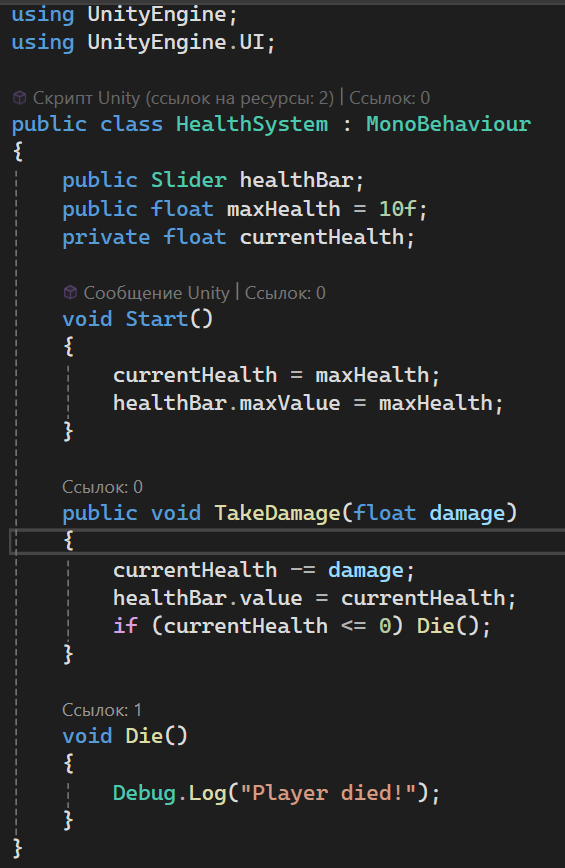
**Рисунок 3 – Реализация кнопки паузы и полоски здоровья**



**Рисунок 4 – Тестирование**

****

**Рисунок 5 – Скрипт для контроля паузы**



**Рисунок 6 – Скрипт для полоски здоровья**

**Вывод**

В ходе выполнения работы освоили основы создания пользовательского интерфейса (UI) в Unity, разработки HUD (Heads-Up Display) и управления сценами.