

Домашна задача 2

Предмет: Виртуелна реалност

Студент: Стефан Бојаџиев - 181114

Како надополнување на претходната домашна задача по предметот виртуелна реалност, дополнети се следните работи како дел од оваа домашна задача. Претходната домашна задача се состоеше од главна сцена во играта, која претставува шума во национален парк. Со цел да имплементирам движење одлучив да додадам модел за главен играч, кој ќе може да истражува и разгледува низ целата околина. Со користење на Google Cardboard модулот и скрипта Walk.cs успешно се придвижува главниот карактер во сите насоки и разгледува низ сцената.

Искористив GoogleVRForUnity_1.200.1 за самите BP функционалности, додека моделот за карактерот е од VIASS FreeCharacter Pack.

Самите функционалности се овозможени на следниот начин. На празен објект се додадени карактерот (на кој му се додадени скриптата Walk.cs, Capsule Collider и Rigid Body) и главната камера од играта (на која и е додадена компонентата GverPointerPhysicsRaycaster). Со цел да се подобри имерзијата при влегување во виртуелната околина, главната камера е поставена на главата на карактерот, при што е овозможено при поглед надолу да го видиме долниот дел од телото на карактерот и при поглед нагоре да ја видиме стреата од неговата капа.

Контролите во играта се едноставни, при притискање на екранот карактерот се движи во насоката во која што гледа, додека доколку престанеме да притискаме на екранот карактерот ќе застане. Промената на насока е овозможена со вртење на телефонот во

одредена насока, со што се менува погледот на карактерот и следствено, неговата патека на движење.






Слика 1: Поставеноста на карактерот на почетната сцена



Слика 2: Карактерот и сцената од друг агол

Користена литература:

- [1]  **Unity VR Tutorial 2018 - Player movement / fly for Google cardboard**
- [2]  **[Tutorial] Movement In Mobile VR: Look Walk**
- [3] <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Input.html>
- [4]  **Google VR Cardboard Tutorial - Unity 2019**