

VR-приложение

Перед началом

В данном видео-уроке есть некоторые неточности, но будет полезно его посмотреть для общего представления



Стартовый мир: *новый проект*

Создать пол: **Plane** на (0, 0, 0) + красный материал

Создать стол: **Cube** на (0, 0, 0) + синий материал

Поддержка VR

Edit → Project Settings → Player → XR Setting → **Virtual Reality Supported** ☒

Убедитесь, что поддержка **OpenVR** выше поддержки **Oculus** по списку

Плагин

Asset Store → **SteamVR Plugin** → Download и Import

(в окне запроса **Accept All** → **Ok** — всегда)

Телепортация

Телепортация: из Assets найти **Teleporting** и ставим на (0, 0, 0)

Область телепортации: **Plane** +5 см над полом, масштаб (0.5, 0.5, 0.5)

+ компонент для области: Add Component → **Teleport Area**

Точка телепортации: из Assets найти **TeleportPoint** ставим на точки местности

Игрок

Аватар игрока для VR: из Assets **Player** — ставим, как удобно

Контроллеры: Window → **SteamVR Input** → **Save and generate**

Камеры или другие аватары игрока надо удалить

Осязаемые предметы

Материальность: Add Component → ... **collider**

Интерактивность: Add Component → **Throwable**

Стартовые предметы: *Cube на (0, 1, 0) в масштабе (0.1, 0.1, 0.1), коллайдер уже есть, добавьте «throwable» и сделайте пару копий (Ctrl+D)*

Качество

Edit → Project Settings → Player → Resolution and Presentation → Standalone Player Options
→ **Display Resolution Dialog** → **Enabled**

Билд

Подключите сцену к билду: File → Build Settings → **Add Open Scenes**

Создание билда: кнопка «**Build**»

*Для билда нужна **новая папка** с названием латиницей, копировать **целиком***

Студентам и школьникам

Используйте данную инструкцию, как чек-лист для поиска ошибок

Если ошибку не удастся распознать — начните новый проект

**Выполняя цепочку небольших задач, важно развить навык самостоятельно
взламывать их и находить решение**