DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

Tema 11: Realidad aumentada y virtual







- Introducción a la VR
 - https://developers.google.com/vr/develop/unity/get-started-android
 - Descargar la última version del SDK
 GoogleVRForUnity_*.unitypackage from
 https://github.com/googlevr/gvr-unity-sdk/releases

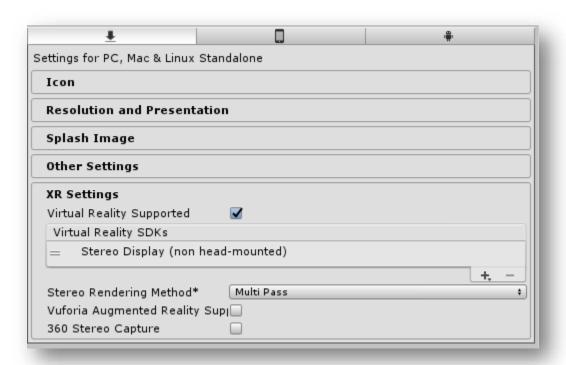
Configuración ANDROID: Android 4.4 Kit Kat (Api Level 19) min.



Icon						
Resolution and Presentation Splash Image Other Settings						
				Publishing Settings		
				XR Settings		
Virtual Reality Supported	\checkmark					
Virtual Reality SDKs						
= ▶ Cardboard						
		+,				
Stereo Rendering Method*	Multi Pass					

Identification		
Package Name	com.ejemploar.test	
Version*	0.1	
Bundle Version Code	1	
Minimum API Level	Android 4.4 'Kit Kat' (API level 19) ‡	
Target API Level	Automatic (highest installed) \$	

Configuración WINDOWS



- Interacción, interfaz de usuario y movimiento en VR
 - Movimiento de la cámara: la cámara siempre estará en el origen (0,0,0): crear un GameObject vacío que contenga la cámara y mover.
 - Interacción botones físicos Cardboard:
 - Input.touchCount > 0 && Input.GetTouch(0).phase == TouchPhase.Began
 - Interacción con GameObjects:

```
private GameObject GetSelectedGO()
    {
        GameObject selectedGO = null;
        Ray raycast = new Ray(mainCamera.transform.position, mainCamera.transform.forward);
        RaycastHit raycastHit;
        if (Physics.Raycast(raycast, out raycastHit))
        {
            selectedGO= raycastHit.transform.gameObject;
        }
        return selectedGO;
}
```

Ejercicio

- Crear un entorno espacial.
- Navegar.
- Destruir asteroides.
- Reiniciar escena al pulsar botón físico.

