

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

Tema 11: Realidad aumentada y virtual

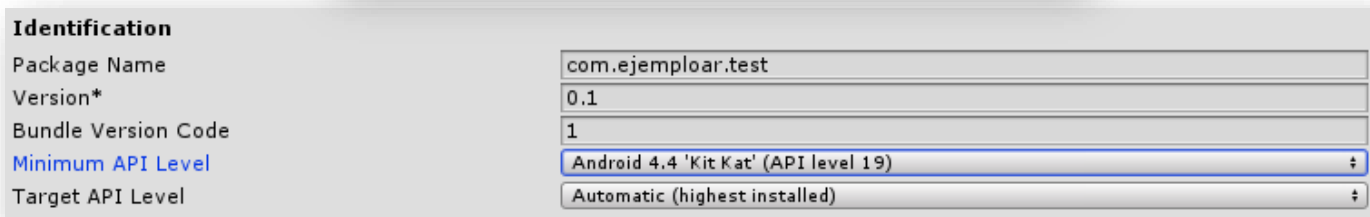
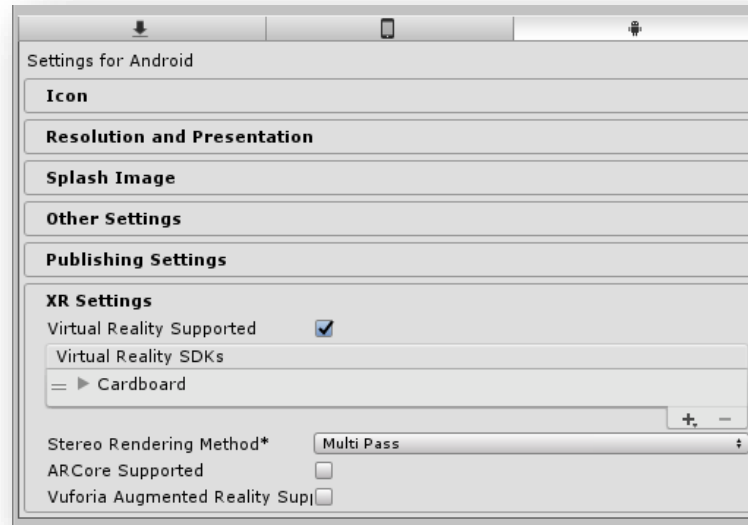


TEMA 11. REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

- 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>

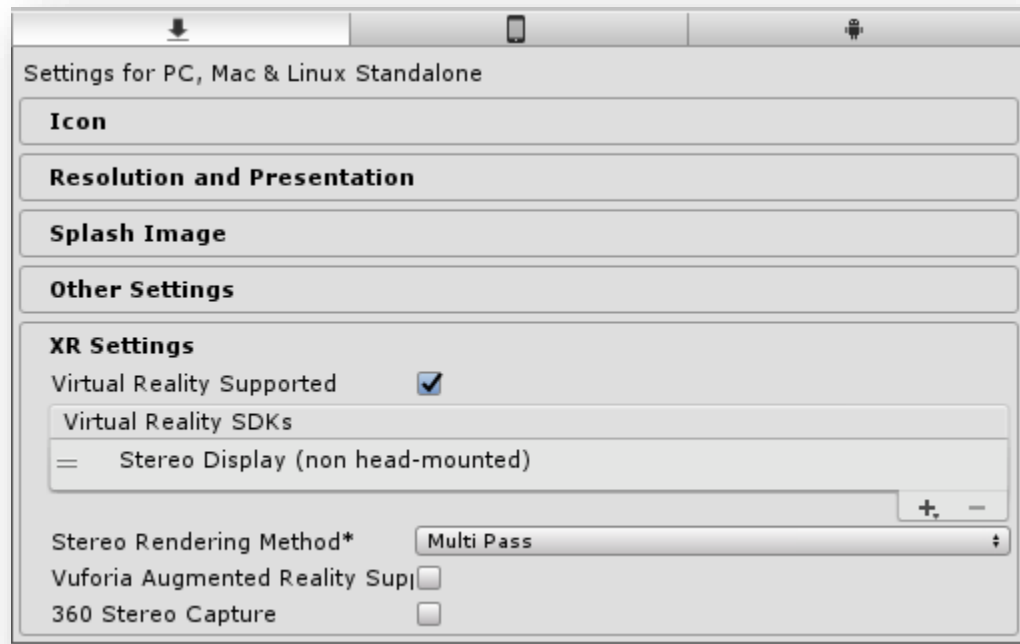
TEMA 11. REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

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



TEMA 11. REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

- Configuración WINDOWS



TEMA 11. REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

- 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;
}
```

TEMA 11. REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

■ Ejercicio

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

