

Střední průmyslová škola strojní   
a elektrotechnická a Vyšší odborná škola, Liberec 1, Masarykova 3

Unity VR hra

Maturitní práce

Autor **Filip Margitai**

Obor **Informační technologie**

Vedoucí práce **Mgr. Michal Stehlík**

Školní rok **2021/2022**

Anotace

Práce se zabývá vývojem hry ve virtuální reality (VR) za použití 3D enginu Unity.

Přináší pár hodin zábavy, ale také spoustu řešení na různé problémy, týkající se vytváření VR her v Unity, pro všechny studenty, učitele ale i veřejnost prostřednictvím platformy YouTube.

Summary

This work …

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou maturitní práci vypracoval sám a uvedl jsem veškerou použitou literaturu a bibliografické citace.

V Liberci dne

Filip Margitai

Obsah

[Úvod 1](#_Toc87610657)

[1 První kapitola 2](#_Toc87610658)

[1.1 Podkapitola první kapitoly 2](#_Toc87610659)

[1.1.1 Podkapitola první kapitoly uvnitř první kapitoly 2](#_Toc87610660)

[1.2 Seznamy 4](#_Toc87610661)

[1.2.1 Číslovaný seznam 4](#_Toc87610662)

[1.2.2 Odrážkový seznam 4](#_Toc87610663)

[1.3 Dlouhá citace 5](#_Toc87610664)

[1.4 Zdrojový kód 5](#_Toc87610665)

[2 Druhá kapitola 7](#_Toc87610666)

[2.1 Podkapitola druhé kapitoly 7](#_Toc87610667)

[2.1.1 Podkapitola první kapitoly uvnitř první kapitoly 7](#_Toc87610668)

[Závěr 8](#_Toc87610669)

[Seznam zkratek a odborných výrazů 9](#_Toc87610670)

[Seznam obrázků 10](#_Toc87610671)

[Použité zdroje 11](#_Toc87610672)

[A. Seznam přiložených souborů I](#_Toc87610673)

Úvod

Práci jsem si vybral na základě mých předchozích zkušeností, jak v enginu Unity, tak s virtuální realitou.

K práci je použit Oculus Quest 2 od společnosti Meta (Facebook).

# Teorie o VR

Text první kapitoly.

## Podkapitola první kapitoly

Text první podkapitoly

### Podkapitola první kapitoly uvnitř první kapitoly

Text něčeho, co sem nebudu psát.

#### Další úroveň nadpisů

# VR v Unity

# Moje práce

# Modely v Blenderu

# Problémy a jejich řešení

Závěr

Tak jsem se dostal až na konec.

Seznam zkratek a odborných výrazů

HTML

HyperText Markup Language – značkovací jazyk používaný pro tvorbu webových stránek.

Seznam obrázků

[Obrázek 1 Úplně bez legrace, mě tohle kotě docela děsí. 3](#_Toc86059903)

[Obrázek 2 Modré borůvky 3](#_Toc86059904)

Použité zdroje

1. **Stehlík, Michal.** *Návod k maturitním pracím 2020.* Liberec : Albatros, 2020.

2. **Unity User Manual 2021.2. *Unity3d.* [Online] https://docs.unity3d.com/2021.2/Documentation/Manual/index.html.**

1. Seznam přiložených souborů

Na přiloženém datovém nosiči se nacházejí následující soubory a složky:

* **MP2010-Novák-Jan-L4-Tepelné\_čerpadlo.docx** – editovatelná verze dokumentace maturitní práce
* **MP2010-Novák-Jan-L4-Tepelné\_čerpadlo.pdf** – tisknutelná verze dokumentace maturitní práce
* **Výkresy** – kompletní výkresová dokumentace
* **Aplikace** – zdrojové kódy