

Kod szkolenia: **GD/AR**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier wykorzystujących rozszerzoną rzeczywistość w silniku Unity**

Creating Augmented Reality Games in Unity

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie jest adresowane do osób które interesują się tworzeniem gier na platformy mobilne wykorzystujące kamerę urządzenia do wyświetlania obrazu z nałożoną wirtualną warstwą na której odbywa się rozgrywka.

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia stworzysz własną grę na platformę mobilną wykorzystującą technologię rozszerzonej rzeczywistości. Nauczysz się jak można wykorzystać znajdującą się dookoła gracza przestrzeń do renderowania grafiki i prowadzenia rozgrywki. Zapoznamy się z technikami wykorzystującymi markery oraz odczytywanie głębi sceny za pomocą kamery. W trakcie części warsztatowej każdy z uczestników stworzy grę wykorzystującą AR na podstawie własnego, autorskiego pomysłu.

Mocne strony szkolenia

Na szkoleniu każdy z uczestników wykona grę w silniku Unity wykorzystującą nowoczesną technologię Augmented Reality.

Wymagania

Podstawowa znajomość języka C#.

Specjalne wymagania techniczne

Unity (silnik do tworzenia gier), Microsoft Visual Studio.

Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 2 * 8 godzin (2 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty

Maksymalna liczba uczestników: 10



Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do Augmented Reality,
 - Czym jest AR,
 - Analiza rynku gier wykorzystujących rozszerzoną rzeczywistość,
 - Dlaczego warto zainteresować się AR,
2. Wprowadzenie do Unity,
 - Obsługa edytora,
 - Obsługa scen,
 - Pisanie skryptów w Unity,
 - Prefabs,
3. Wprowadzenie do Vuforia,
 - Instalacja pluginu Vuforia,
 - Trackowanie markerów,
 - Wyświetlanie modeli na merkerach,
4. Wprowadzenie do AR Foundation,
 - Instalacja AR Foundation i mobilnych modułów,
 - ARKit (iOS),
 - ARCore (Android),
 - Wykrywanie powierzchni za pomocą odczytu głębi sceny,
 - Wyświetlanie modeli na płaszczyznach,
5. Programowanie rozgrywki w grze AR,
 - Tworzenie sceny w wirtualnej rzeczywistości,
 - Komunikacja obiektów między sobą,
 - Fizyka w wirtualnej rzeczywistości,
 - Interfejs użytkownika w AR,
6. Warsztaty z tworzenia gier w rozszerzonej rzeczywistości.

