

Kod szkolenia: **GD/VR**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier w wirtualnej rzeczywistości w silniku Unity**

Creating Virtual Reality Games in Unity

Dni: 3

## Opis:

### Adresaci szkolenia

Szkolenie jest kierowane do osób które chciałyby tworzyć gry na nowoczesne platformy wirtualnej rzeczywistości.

### Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia dowiesz się jak wygląda tworzenie gier na platformy wirtualnej rzeczywistości. Czym różni się tworzenie takiej aplikacji od tradycyjnego tworzenia gier oraz jakie możliwości i limity dają nam headsety i kontrolery VR. Omówimy najlepsze i najgorsze praktyki stosowane w takich grach. W części warsztatowej wykonamy grę w technologii VR wspólnie ze wszystkimi uczestnikami na urządzenie HTC Vive. Gra będzie miała za zadanie pokazać nam wszystko czego się nauczyliśmy w praktyce.

### Mocne strony szkolenia

Uczestnicy będą mieli okazję poznać zasady obowiązujące przy tworzeniu gier na nowoczesne headsety VR, poznają techniki budowanie user experience na takiej platformie oraz zobaczą przykłady działania mechanik stosowanych przy takich produkcjach.

### Wymagania

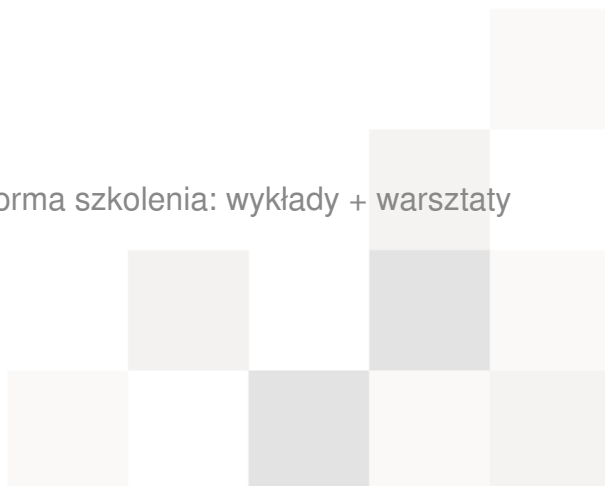
Podstawowa znajomość języka C#, Podstawowa znajomość silnika Unity.

### Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unity. Microsoft Visual Studio.

### Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 3 \* 8 godzin ( 3 \* 7 godzin netto ) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty  
Maksymalna liczba uczestników: 10



## Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do Unity,
2. Komunikacja urządzenia z silnikiem gry,
  - obsługa kontrolerów gracza,
  - obsługa pozycji głowy,
  - pozycja gracza w pomieszczeniu,
3. Przemieszczanie się w wirtualnej rzeczywistości,
  - teleportacja,
  - zaciemnienie ekranu,
  - free movement,
4. Komunikacja z otoczeniem w grze,
  - chwytanie przedmiotów za pomocą kontrolerów,
  - reakcja otoczenia na spoglądanie,
  - reakcja na zmianę położenia gracza,
  - obsługa broni w wirtualnej rzeczywistości,
5. Do's and Don't podczas tworzenia gier VR,
  - wymuszony a swobodny ruch,
  - post-procesy w VR,
  - interaktywność otoczenia,
6. Warsztaty z tworzenia gier VR.

