

Задание к лабораторной работе №2

Базовая архитектура приложения VR

Прослушав соответствующую лекцию по дисциплине, разработайте начальное состояние вашего VR-приложения. Разработанное приложение на этом этапе должно включать:

1. VR-пользователя
2. Объекты для взаимодействия
3. Включите те типы перемещения и те типы взаимодействия, которые необходимы для вашего приложения согласно ТЗ.
4. Создайте блоковый прототип сцены, которая будет использоваться в вашем приложении согласно ТЗ (с помощью ProBuilder, можно одну или несколько сцен).
5. Добавьте интерактаблы того вида, которые будут использоваться в вашем приложении согласно ТЗ (предметы прямого взаимодействия, удалённого взаимодействия, точки/зоны телепортации, объекты пользовательского интерфейса).
6. Убедитесь в работоспособности приложения на шлеме виртуальной реальности как в редакторе, так и в построенном приложении.
7. По желанию: добавьте возможность использования симулятора VR.

Отразите ход вашей работы в отчёте со скриншотами. Готовый отчёт представляется на защиту преподавателю дисциплины.

Максимальный балл за выполнение работы в срок: 15 б.