Introduzione

Qua poi aggiungere un’introduzione sul progetto, come è ambientato etc……

Per lo sviluppo del progetto mi sono concentrato sulla simulazione all’interno di Unity tramite mouse e tastiera, dato che non possiedo un visore, e di conseguenza l’uso di un visore potrebbe non funzionare oppure creare problemi che sono fuori dal mio controllo.

Character controller

Dato che l’idea iniziale del mio progetto conteneva una verticalità, ho aggiungo il componente “Character Controller” all’XR Rig, per fare in modo che i movimenti dell’utente seguano la gravità (salendo e scendendo automaticamente quando il terreno presenta dei cambi di altezza) e le collisioni degli oggetti presenti nella scena (evitando che l’utente possa passare attraverso ai muri).

Per fare questo è stato necessario aggiungere anche un “Character Controller Driver” sempre nell’XR Rig, a cui però deve essere associato un locomotion provider di movimento. Però per il movimento vengono utilizzati i comandi da tastiera (pulsanti w a s d), e non sono riuscito a trovare un modo di collegarli al driver. Di conseguenza ho aggiunto un “Continuous Mode Provider” al locomotion system di modo da collegare indirettamente i movimenti dell’utente al driver.

Questo metodo ha raggiunto il risultato previsto (in quanto a gravità e rispetto delle collisioni) ma presenta dei piccoli “scatti” che sono probabilmente dovuti alla simulazione dei comandi tramite tastiera (se provo ad andare attraverso un muro vengo fermato, venendo “teletrasportato” indietro, al posto di essere semplicemente fermato). Sono comunque riuscito ad agire sui parametri del character controller per ridurre questo fenomeno, ma non è sparito. Posso però supporre che con una corretta configurazione di un headset e con dei movement provider da usare tramite i controller del visore, questo problema sarebbe risolto.