

Anleitung für „Attention Conference“

Wir haben in unserem Projekt 5 Szenen mit verschiedenen Ansätzen um die Aufmerksamkeit von Usern auf einen Ort zu ziehen. Diese sind unter

Assets -> Szenen

zu finden. Weitere Szenen, die im Projekt vorhanden sind, kommen aus verschiedenen Assetspacks und wurden importiert.

Lädt man eine Szene, wird die erste Person, die die Szene betritt zum „Presenter“, welcher das Kontrollieren der Aufmerksamkeitssteuerung übernehmen soll, während die zweite Person die beitrifft, zum „Observer „wird.

Die User haben mithilfe des „Controlpanel“ die Steuerung über die Szene. Diese kann über die Knöpfe:

Sichtbarkeit mit A auf dem rechten Controller

Linker trigger gedrückt halten zum zielen

Buttons drücken mit X auf dem linken Controller

Geschehen.

In Szene „01_MovingWalls“ können Animationen für das Model in der Mitte gestartet und gestoppt werden, die Lichter und Bewegung der Wand und das Starten eines Tons kontrolliert werden.

In den Szenen 02-04 kann man durch das drücken von „Initialize“ die Methode um die Aufmerksamkeit zu fokussieren, starten. Dabei kann man vorher setzen, ob man dabei möchte, dass die Szene abgedunkelt wird, oder ob man einen richtungsweisenden Pfeil aktiviert haben möchte.

Auf selben weg lässt sich die Methode auf wieder deaktivieren.

Die letzte Szene „05_Arrow“ beinhaltet nur den Pfeil.

Zu beachten!

Theoretisch sollte man auch mit dem Controlpanel die Szenen wechseln können, jedoch funktioniert es in der derzeitigen Form nicht. Zwar kann der jeweilige Spieler für sich die Szene wechseln, doch wird die Photon Verbindung nicht neu und richtig aufgebaut. Daher muss jede Szene einzeln und manuell gestartet werden.

Der Pfeil funktionierte bei Abgabe des Projekts aufgrund der UI-Änderungen von normalem UI auf VR-UI nicht, jedoch habe ich versucht es zu fixen. Jedoch hatte ich keine Möglichkeit es zu testen. Ggf. muss die Platzierung korrigiert werden. In den Szenen einfach nach „GuidingArrow“ suchen. Änderungen können dann auf das Prefab angewendet werden.