

**Hochschule Osnabrück**

University of Applied Sciences

**Fakultät**

**Ingenieurwissenschaften und Informatik**

**Bachelorarbeit**

**Evaluation eines Controllers für die Fortbewegung in einer Virtual Reality anhand einer prototypischen Anwendung für mobile Endgeräte**

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor:** | Tobias Busch  tobiasbusch@live.de |
| **Fach-Professor:** | Prof. Dr. Frank M. Thiesing |
| **Zweitprüfer:** | Andree Josef |
| **Abgabedatum:** | 09.02.2015 |

1. Kurzfassung

Virtual Reality ist aktuell ein sehr großes Thema. Durch die Entwicklung von Smartphones und allgemein technologischen Fortschritten sind die möglichkeiten die reale Welt hinter sich zu lassen und in eine virtuelle realität einzutauchen vielfältiger als jemals zuvor. Die Technologien befinden sich im steten Wandel und werden immer weiter entwickelt. Was vor kurzem nur mit speziellen Geräten möglich war ist nun auch durch Smartphones möglich. Aufgrund der immer höheren Leistung können Virtual Reality Applikationen auf Smartphones umgesetzt werden und mit entsprechneden Haterungen können Nutzer ohne großen Kostenaufwand virtual reality erleben. So ist das Umsehen ohne probeleme möglich. Die Herausforderungen auf die entwickler und Umsetzer stoßen ist die Fortbewegung bei der Nutzung eines Smartphones als Ausgabegerät. Controller für Die Okulus Rift sind ohne Probleme anzuschließen, was bei smartphones nicht ohne weiteres möglich ist. So gibt es Controller, die ausschließlich per Kabel angeschlossen werden können, aber auch prototypen sind interesseant und bieten noch viel weitergehende möglichkeiten.

Diese Controller werden hier dargestellt, analysiert und anhand bestimmter kriterien bewertet. Als ergebnis steht eine Auswahl an Contorller für Smartphones und welche sich am besten eignen, sowie eine tiefergehende Analyse in Entwicklung befindlicher sowie theoretischer Ansätze, die sich für die Steuerung von virtuellen Welten an Smartphones eignen.

**Abstract**

1. Inhaltsverzeichnis

[1 Einleitung 1](#_Toc410396482)

[1.1 Einführung in die Thematik 1](#_Toc410396483)

[1.2 Ziele der Arbeit 2](#_Toc410396484)

[1.3 Vorstellung des Unternehmens 2](#_Toc410396485)

[1.4 Aufbau des Berichtes 3](#_Toc410396486)

[2 Grundlagen / Stand der Technik 4](#_Toc410396487)

[2.1 Virtual Reality 4](#_Toc410396488)

[2.1.1 Wahrnehmung von Bewegung 4](#_Toc410396489)

[2.1.2 Ausgabegeräte 5](#_Toc410396490)

[2.1.3 Eingabegeräte 6](#_Toc410396491)

[2.1.4 Bewegungskontrolle mit Eingabegeräten 9](#_Toc410396492)

[2.2 Virtual Reality für mobile Geräte 14](#_Toc410396493)

[2.2.1 Boxx3D 15](#_Toc410396494)

[2.2.2 Google Cardboard 15](#_Toc410396495)

[2.2.3 Gear VR 16](#_Toc410396496)

[2.3 Unity 16](#_Toc410396497)

[2.3.1 Programmierung über Skripte 17](#_Toc410396498)

[2.3.2 Objekte im 3D-Raum 21](#_Toc410396499)

[2.3.3 Kamera 23](#_Toc410396500)

[2.3.4 Physik 24](#_Toc410396501)

[2.3.5 Inputmöglichkeiten 25](#_Toc410396502)

[2.3.6 GUI 29](#_Toc410396503)

[2.3.7 Prefabs 31](#_Toc410396504)

[2.3.8 UnityPackage 32](#_Toc410396505)

[2.3.9 Debugging und Performance 33](#_Toc410396506)

[2.3.10 Build Prozess 35](#_Toc410396507)

[3 Analyse 36](#_Toc410396508)

[3.1 Systemidee 36](#_Toc410396509)

[3.2 Stakeholder 36](#_Toc410396510)

[3.2.1 Stakeholdermap 37](#_Toc410396511)

[3.3 Ziele 38](#_Toc410396512)

[3.3.1 Musskriterien 38](#_Toc410396513)

[3.3.2 Wunschkriterien 39](#_Toc410396514)

[3.3.3 Abgrenzungskriterien 39](#_Toc410396515)

[3.4 Funktionale Anforderungen 40](#_Toc410396516)

[3.4.1 Use-Case 40](#_Toc410396517)

[3.4.2 Anforderungen 41](#_Toc410396518)

[3.5 Nicht Funktionale Anforderungen 41](#_Toc410396519)

[3.5.1 Technologisch 42](#_Toc410396520)

[3.5.2 Qualitätsanforderungen 42](#_Toc410396521)

[3.6 Entwicklungsumgebung 43](#_Toc410396522)

[3.7 Tests 43](#_Toc410396523)

[3.7.1 Testgeräte 44](#_Toc410396524)

[3.7.2 Testszenarien 44](#_Toc410396525)

[4 Analyse der Controller 46](#_Toc410396526)

[4.1 Gamepad: Playstation 3 Controller 46](#_Toc410396527)

[4.2 Magnetfeld: Cardboard 47](#_Toc410396528)

[4.3 Inertialsensoren: Sphero und 3DRudder 49](#_Toc410396529)

[4.3.1 Sphero 49](#_Toc410396530)

[4.3.2 3DRudder 50](#_Toc410396531)

[4.4 Optisches Tracking: RGBD Kameras 51](#_Toc410396532)

[4.4.1 Leap Motion 51](#_Toc410396533)

[4.4.2 Kinect 51](#_Toc410396534)

[4.4.3 Project Tango 51](#_Toc410396535)

[4.4.4 Allgemein RGBD Kamera 51](#_Toc410396536)

[4.5 ODT: Virtuix Omni 54](#_Toc410396537)

[4.6 Theoretische Ansätze 55](#_Toc410396538)

[5 Prototypische App 56](#_Toc410396539)

[5.1 Idee 56](#_Toc410396540)

[5.2 Prefabs 56](#_Toc410396541)

[5.3 Implementierung 56](#_Toc410396542)

[5.3.1 Kameras 57](#_Toc410396543)

[5.3.2 Szenen 57](#_Toc410396544)

[5.3.3 Erreichen des Ziels 57](#_Toc410396545)

[5.3.4 Anzeigen der Zeit 57](#_Toc410396546)

[5.3.5 GUI 57](#_Toc410396547)

[6 Tests 59](#_Toc410396548)

[6.1 Schnelle Bewegungen 59](#_Toc410396549)

[6.2 Bewegungsräume bei falscher Handhabung 59](#_Toc410396550)

[6.3 Erfahrungen 59](#_Toc410396551)

[6.4 59](#_Toc410396552)

[7 Bewertung 60](#_Toc410396553)

[7.1 Mögliche Ansätze 60](#_Toc410396554)

[7.2 Theoretische Ansätze 61](#_Toc410396555)

[7.3 Übersicht 61](#_Toc410396556)

[8 Zusammenfassung und Ausblick 62](#_Toc410396557)

[8.1 Bewertung 62](#_Toc410396558)

[8.1.1 Controller 62](#_Toc410396559)

[8.1.2 Applikation 62](#_Toc410396560)

[8.2 Ausblick 62](#_Toc410396561)

[8.2.1 Prototypen von Controllern, was kommt ist in Arbeit 62](#_Toc410396562)

[A Referenzen 63](#_Toc410396563)

[B Inhalt der CD 66](#_Toc410396564)

1. Abbildungsverzeichnis

[Abb. 2.1 Prinzipielle Bestandteile eines HMDs [Dör13] 6](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396565)

[Abb. 2.2 Mögliche Fehler bei der Datenaufnahme der Position eines bewegten Objektes (schwarze Linie): Aufnahme mit Latenz (blau), mit Drift (Orange), mit Rauschen (grün) dargestellt über die Zeit (horizontale Achse) [Dör13] 8](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396566)

[Abb. 2.3 Ansicht von Kinect und Leap Motion 10](#_Toc410396567)

[Abb. 2.4 ODT mit Halterung für den Nutzer 11](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396568)

[Abb. 2.5 Spehro und 3D Rudder 13](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396569)

[Abb. 2.7 Playstation 3 Controller 14](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396570)

[Abb. 2.8 Verschiedene Ansichten der Boxx3D 15](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396571)

[Abb. 2.9 Verschiedene Ansichten der Cardbox 15](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396572)

[Abb. 2.10 Ansicht der Gear VR 16](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396573)

[Abb. 2.11 Inspectoransicht nach Zuweisung einer public-Variablen 19](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396574)

[Abb. 2.12 Ansicht des Input-Managers 26](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396575)

[Abb. 2.12 Beispiel einer GUI im Scene und Game View 30](#_Toc410396576)

[Abb. 2.14 Anchor-Vorgaben 31](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396577)

[Abb. 2.15 Ansicht des Profilers: Darstellung der Performance eines Tesgerätes 34](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396578)

[Abb. 2.16 Ansicht der Build Settings für Android 35](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396579)

[Abb. 3.1 Use-Case Diagramm 40](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396580)

[Abb. 4.1 Magnetic Switch des Cardboard 47](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396581)

1. Tabellenverzeichnis

[Tabelle 3.1 Übersicht der Stakeholder 37](#_Toc410396582)

[Tabelle 3.2 Stakeholdermap 37](file:///C:\Users\Tobi\SkyDrive\Aktuell\bachelor\_ba\doc\documentation\ba_0.16.docx#_Toc410396583)

[Tabelle 3.3 Musskriterien 39](#_Toc410396584)

[Tabelle 3.4 Wunschkriterien 39](#_Toc410396585)

[Tabelle 3.5 Funktionale Anforderungen nach Rupp [RS14] 41](#_Toc410396586)

[Tabelle 3.6 Qualitätsanforderungen 42](#_Toc410396587)

[Tabelle 3.7 Übersicht der Testgeräte 44](#_Toc410396588)

[Tabelle 3.8 Testszenarien 45](#_Toc410396589)

[Tabelle B.1 Inhalt der CD 66](#_Toc410396590)

1. Listings

[Listing 2.1 Grundgerüst eines C#-Skripts 18](#_Toc410396591)

[Listing 2.2 Zugriff auf eigene Komponente eines Objektes 18](#_Toc410396592)

[Listing 2.3 Inspector Zuweisung einer public Variablen 19](#_Toc410396593)

[Listing 2.4 Aufbau einer Coroutine 19](#_Toc410396594)

[Listing 2.5 Beispiel Invoke 20](#_Toc410396595)

[Listing 2.6 Speichern von Daten 20](#_Toc410396596)

[Listing 2.7 Laden von Daten 21](#_Toc410396597)

[Listing 2.8 Debug-Möglichkeiten 21](#_Toc410396598)

[Listing 2.9 Beispiele für die Erzeugung eines Vektors 22](#_Toc410396599)

[Listing 2.10 Zugriff auf Eingaben durch GetAxis 28](#_Toc410396600)

[Listing 2.11 Zugriff auf Eingaben mit GetButton [Sei14] 28](#_Toc410396601)

[Listing 2.12 Zugriff auf Eingaben mit GetKey 29](#_Toc410396602)

[Listing 2.13 Beispiel für Input.acceleration 29](#_Toc410396603)

[Listing 2.14 Instanzerzeugung über Code 32](#_Toc410396604)

[Listing 2.15 Logging über adb logcat 34](#_Toc410396605)

[Listing 4.1 Beispiel für den Zugriff auf den Magnetic Switch 48](#_Toc410396606)

[Listing 4.2 Aktiviert die Übertragung der Sensorwerte 49](#_Toc410396607)

[Listing 4.3 Auszug aus dem Zugriff auf Sensorwerte [@Sph2] 50](#_Toc410396608)

1. Abkürzungsverzeichnis / Glossar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Abk. | Begriff | Erklärung |
| - | Controller | bezeichnet ein Eingabegerät für die Steuerung von Computerspielen, in diesem Fall alle Eingabegeräte, die eine Bewegungssteuerung in einer Virtual Reality ermöglichen |
| - | Drift | sich aufaddierende Fehler |
| - | Gyroskop | Kreiselkompass, dient der genauen Lagebestimmung |
| - | Namespace | Organisationsstrukturen, die Klassen nach Zusammengehörigkeit gliedern und zusammenfassen |
| - | RGBD-Kamera | eine Kombination aus Farb- und Tiefenkamera |
| - | Rotation | Drehung eines Objektes über drei Winkel |
| - | Translation | Verschiebung eines Objektes über drei Achsen im Raum |
| ADB | Android Debug Bridge |  |
| App | mobile Anwendung | Eine Anwendung für mobile Geräte, wie Smartphones oder Tablets |
| DOF | Degrees of Freedom/Freiheitsgrad | beschreibt die Bewegungsmöglichkeiten eines Körpers |
| FPP | First-person perspective/Egoperspektive | Darstellung der Spielwelt durch die Augen der Spielfigur |
| GUI | Graphical Unser Interface/grafische Benutzeroberfläche | Die Oberfläche, die dem Nutzer Echtzeitinformationen gibt, wird auch für Menüs genutzt |
| HMD | Head-Mounted Display | ein auf dem Kopf des Nutzers befestigtes Gerät welche einen Bildschirm enthält der vor die Augen des Nutzers platziert ist |
| ODT | Omnidirectional Treadmill | ein Laufband, was die Bewegung in mehrere Richtungen erlaubt |
| VR | Virtual Reality/virtuelle Realität | eine virtuelle Welt, die dem Nutzer das Gefühl der Immersion gibt |

1. Danksagung

Etagen

Prof

Mitbewohner für die Motivation

Meiner Oma für Geduld und die Zeit die sich sich nimmt

# Einleitung

Die Entwicklung von Anwendungen für mobile Endgeräte, die dem Nutzer die Möglichkeit bieten in einer virtuellen Realität (VR) einzutauchen, ist mit aktuellen Smartphones und Entwicklungsumgebungen möglich. Herausforderungen, die bei der Weiterentwicklung und der Erzeugung immersiver Nutzererfahrungen entstehen, liegen in der Interaktion mit Elementen in der VR sowie die Umsetzung von intuitiven Möglichkeiten der Fortbewegung.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Thematik der Fortbewegung in einer VR und welche Möglichkeiten und Hardware aktuell vorhanden sind, um eine Steuerung zu ermöglichen. Diese Ansätze werden hier vorgestellt und verglichen.

## Einführung in die Thematik

Mit der wachsenden Zahl an Anwendungen, die die Möglichkeit bieten in VR einzutauchen, steigt auch die Nachfrage an VR-ermöglichenden Geräten. Diese sollen auf der einen Seite fähig sein ein Gefühl der Immersion zu erzeugen, aber auch möglichst kostengünstig sein.

Mit der Entwicklung immer leistungsfähigerer Smartphones ist es nun möglich eine VR zu erzeugen und diese auf dem mobilen Gerät darzustellen. Mithilfe von entsprechenden Gehäusen, die das Smartphone halten und weitestgehend Einflüsse von der Realität ausblenden, ist es möglich ein immersives Gefühl zu erzeugen.

Im Gegensatz zu Head-Mounted Displays sind keine Bildschirme im Gehäuse integriert sondern, das Smartphone wird für die Darstellung genutzt. Des Weiteren wird auf die integrierten Sensoren des Smartphones zurückgegriffen, um Rotationsbewegungen des Kopfes festzustellen und in die VR zu übertragen.

Es ist also möglich sich in einer VR umzuschauen. Die Herausforderung liegt in der Fortbewegung. Lösungen dafür werden aktuell entwickelt und getestet. Dabei gibt es verschiedene Ansätze wie gängige Gamecontroller, Laufbänder oder das Verfolgen des Nutzers mit Kameras.

## Ziele der Arbeit

Die Arbeit soll Einblick in aktuelle Technologien in Bezug auf VR geben. Erstes Ziel ist die Evaluation eines Controllers anhand von einer festgelegten Bewertungsskala. Der Controller muss bestimmte Kriterien erfüllen, damit eine Nutzung ermöglich ist. Der Controller soll möglichst intuitiv zu nutzen und einfach mit dem Smartphone zu verbinden sein.

Das zweite Ziel ist die Anbindung des Controllers an ein Smartphone. Dieses soll die Eingaben des Controllers entgegennehmen und in die VR übersetzen. Dabei sollen die Herausforderungen bei der Verbindungsherstellung hervorgehoben und benötigte Software vorgestellt werden.

Das dritte Ziel ist die Erstellung einer prototypischen VR Applikation, um Funktionalitäten des evaluierten Controllers zu testen und die Usability zu überprüfen.

## Vorstellung des Unternehmens

Die Etagen GmbH ist eine Full-Service Werbeagentur mit Hauptsitz in Osnabrück die 1998 gegründet wurde.

Neben dem Hauptsitz existieren noch zwei Standorte in Hamburg und Berlin. Der Standort Berlin ist die Effekt-Etage und realisiert 3D-, Installations- und Film-Projekte und ist mehr im Bereich der visuellen Medien anzusiedeln. Der Schwerpunkt in Osnabrück und Hamburg ist die Erstellung komplexer Kommunikationsmodelle im Gebiet der Digitalen Medien und klassischem Corporate Design.

Im Speziellen bieten sie Leistungen in den Bereichen Corporate Design, Brand Identity, Klassische Kommunikation, Webapplikationen, Mobile Applications, Augmented Reality und E-Commerce an.

Das Unternehmen beschäftigt 40 Mitarbeiter in unterschiedlichen Abteilungen. Zu diesen gehören Projektleitung, Animation, Klassik/Digital Design und Programmierung.

## Aufbau des Berichtes

Der Bericht lässt sich in fünf Teile gliedern. Der erste Teil behandelt die Grundlagen und den aktuellen Stand der Technik. Hier werden Begriffe erläutert, die Entwicklungsumgebung und Arten von Controller vorgestellt und weitere genutzte Werkzeuge aufgezeigt.

Der zweite Teil beschäftigt sich mit der Analyse der Anforderungen an den Controller und die VR Applikation.

Im dritten Teil findet eine Analyse der Controller statt. Verfügbare Eingabegeräte werden dabei vorgestellt und im darauffolgenden Schritt bewertet.

Der vierte Teil beschäftigt sich mit der Umsetzung der VR Applikation und die Anbindung des Controllers an das Smartphone. Des Weiteren werden durchgeführte Tests vorgestellt und die Ergebnisse aufgezeigt.

Der letzte Teil fasst alle Ergebnisse zusammen und gibt einen Ausblick auf mögliche zukünftige sowie in Entwicklung befindliche Technologien.

# Grundlagen / Stand der Technik

Dieses Kapitel dient der Schaffung von Grundlagen sowie einem Verständnis der genutzen Werkzeuge. Es findet eine detailierte Einführung in diese statt und auftretende Begriffe werden erläutert. Es werden aktuelle sowie als Prototyp vorhandene Technologien vorgestellt und näher beleuchtet. Dabei wird auf den im Projekbericht gewonnenen Erkenntnissen aufgebaut.

## Virtual Reality

VR ist die Ersetzung der Realität [Dör13]. Der nächste Schritt, nachdem die Realität ersetzt worden ist, besteht in der Schaffung einer möglichst glaubhaften VR, die dem Nutzer das Gefühl gibt in einer neuen Umgebung zu sein. Dafür müssen erst bestimmte Kriterien erfüllt sein. Zwei Kriterien sind die Wahrnehmung von Bewegung und die Bewegungskontrolle. Beide im Zusammenspiel steigern das Gefühl der Immersion für den Nutzer enorm.

### Wahrnehmung von Bewegung

Für die Wahrnehmung von Bewegung muss die VR so verändert werden, dass dem Nutzer ein Gefühl der z.B. Vorwärtsbewegung vermittelt wird.

Aus physikalischer Sicht ist Bewegung definiert als Ortsveränderung über einen bestimmten Zeitraum. Für den Menschen bedeutet das, dass ein auf der Netzhaut auftreffendes Bild verschoben wird und so der entsprechende Reiz entsteht. Neben dieser so genannten retinalen Verschiebung werden Bewegungen mit einer bestimmten Geschwindigkeit in eine bestimmte Richtung wahrgenommen, was als physikalische Geschwindigkeit definiert ist. Eine weitere Art der Wahrnehmung ist der vestibuläre Sinn, der Gleichgewichtsinn. Dieser sorgt dafür, dass lineare Beschleunigungen und Drehbeschleunigungen wahrgenommen werden können [Dör13].

Um jetzt einem Nutzer das Gefühl der Bewegung zu vermitteln müssten im Idealfall alle diese Sinne angesprochen werden. So gibt es Bewegungssimulatoren die es ermöglichen den vestibulären Sinn zu beeinflussen. Für die Illusion einer Eigenbewegung ist meist schon die Stimulation der visuellen Wahrnehmung ausreichend. Als Beispiel ist hier das Betrachten eines anfahrenden Zuges aus einem stehenden aufzuführen [Dör13].

Durch diese Stimuli können dementsprechend VR Anwendungen umgesetzt werden, die ohne eigene Steuerung auskommen. Die Bewegung wird hier durch visuelle Stimuli von Eigenbewegung hervorgerufen.

Durch die selbständige Steuerung eines Nutzers idealerweise durch Eigenbewegung ist es möglich einen noch höheren Grad der Immersion zu erreichen. Die dafür benötigten und verfügbaren Eingabegeräte sowie Voraussetzungen werden im Folgenden näher beleuchtet.

### Ausgabegeräte

Um überhaupt dem Nutzer das Eintauchen in eine virtuelle Welt zu ermöglichen, werden entsprechende Ausgabegeräte benötigt. Diese müssen so gebaut sein, dass eine möglichst hohe Immersion erreicht wird und der Nutzer sich präsent in der VR fühlt. Des Weiteren müssen diese auf Positionsveränderung oder Rotationsbewegungen des Nutzers reagieren [Dör13].

Allgemein kann eine Klassifikation zwischen kabelgebundenen und kabellosen Ausgabegeräten erfolgen. In diesem Fall werden nur kabellose näher betrachtet. Die visuelle Ausgabe erfolgt über ein Displaysystem welches ein Monitor sein kann oder mehrere zusammengesetzten Monitore. Das hier gewählte Ausgabegerät ist eine Art eines Head-Mounted Displays (HMD). Die genutzten Ausgabegeräte werden in Abschnitt 2.2 näher betrachtet. Grundlegende Bestandteile eines HMD sind in Abbildung 2.1 zu sehen.

Um nun dem Nutzer ein Gefühl der Immersion zu geben, werden erzeugte virtuelle Inhalte durch zwei leicht voneinander versetzte virtuelle Kameras erfasst und am HMD ausgegeben. Dabei ist darauf zu achten das eine korrekte Berechnung der Stereobildpaare stattfindet und entsprechende Einstellungen der virtuellen Kameras gemacht werden [Dör13].



Abb. . Prinzipielle Bestandteile eines HMDs [Dör13]

### Eingabegeräte

Eingabegeräte ermöglichen die Erkennung von Nutzerinteraktionen über Sensoren. Die dadurch gesammelten Daten werden an die VR übertragen und dort entsprechend ausgewertet und als Bewegung in der VR übersetzt. Dabei kann sich die Nutzerinteraktion auf unterschiedliche Arten wiederspiegeln. Der einfachste Fall ist das Betätigen eines Knopfes, was dann ein einmaliges Ereignis auslöst. Komplexere Systeme registrieren Bewegungen der Hand oder sogar des ganzen Körpers um eine Interaktion mit der VR zu ermöglichen. Dieser Vorgang wird als Tracking bezeichnet. Das Tracking beschreibt den Vorgang der kontinuierlichen Verfolgung durch ein Eingabegerät. Dabei werden Position und Orientierung eines Objektes bestimmt [Dör13].

Das Ziel des Tracking ist es, die Werte entsprechend von Freiheitsgraden (engl. Degrees of Freedom, DOF) der verfolgten Körper für die kontinuierliche Interaktion zu bestimmen bzw. zu schätzen. Dadurch wird die Interaktion mit der virtuellen Welt möglich. Die Datenaufnahme erfolgt meist im Bezugssystem des jeweiligen Trackingsystems. Kommen mehrere oder gar unterschiedliche Systeme zum Einsatz, so müssen die Trackingdaten in ein gemeinsames Bezugssystem überführt werden [Dör13].

Die Grundlagen für solche Eingabegeräte lassen sich nach [Dör13] in zehn Kriterien unterteilen, um eine gute Beschreibung von Eingabegeräten zu ermöglichen.

Freiheitsgrad

Der DOF bezeichnet die voneinander unabhängige Bewegungsmöglichkeit eines physikalischen Systems. Dabei kann die Bewegung eines starren Objektes in eine Verschiebung im Raum (Translation) und eine Drehung (Rotation) resultieren. Entsprechend der drei Koordinaten als Position und der drei Winkel zur Beschreibung der Orientierung hat ein starrer Körper 6 DOF. Es ist wünschenswert diese Anzahl der DOF mit einem Eingabegerät zu erreichen, um ein möglichst immersives Gefühl zu vermitteln [Dör13].

Gleichzeitig verfolgte Körper

Hierbei ist es wichtig wie viele Objekte gleichzeitig verfolgt werden sollen. So soll neben der Blickverfolgung auch das Eingabegerät verfolgt und die Daten ausgewertet werden. Hierbei ist eine eindeutige Zuteilung der Objekte nützlich, um den Überblick zu bewahren [Dör13].

Größe der überwachten Fläche

Hier ist eine sehr große Differenz der Fläche möglich je nachdem welches Eingabegerät genutzt wird. Es muss den Eingabegeräten ein entsprechend großer Bereich zur Verfügung gestellt sein, um den kompletten Funktionsumfang nutzen zu können [Dör13].

Als Beispiel unterscheidet sich die Größe der überwachten Fläche bei der Nutzung einer Kamera als Eingabegerät deutlich von der eines Spielecontrollers (Controller), bei dem keine Fläche überwacht werden muss.

Genauigkeit

Die Genauigkeit richtet sich oft nach der Frage des Kostenaufwands. Bessere Kameras liefern bessere Bilder, bessere Controller können eine genauere Steuerung ermöglichen [Dör13].

Wiederholrate

Die Wiederholrate beschreibt das Auflösungsvermögen eines Eingabegeräts im anhand der Zeit. Sie beschreibt die Anzahl der Messpunkte einer Bewegung pro Sekunde. Je höher die Wiederholrate, desto mehr Messpunkte sind vorhanden [Dör13].

Latenz

Die Latenz ist die Zeitspanne die ein Eingabegerät zum Reagieren braucht. Diese verschobene Reaktion kann durch das Abarbeiten von Algorithmen oder durch Laufzeiten von Signalen in Kabeln ausgelöst werden [Dör13].

Drift

Eine Drift, auch Messfehler, kann durch sich immer weiter aufaddierende Fehler entstehen. Wenn Eingabegeräte relative Änderungen aufnehmen (z. B. Positionsänderung gegenüber der vorherigen Abtastung bzw. dem vorherigen Messpunkt), dann können Fehler sich über die Zeit aufaddieren, woraus ein fortwährender und anwachsender Fehler folgt [Dör13].

Abb. . Mögliche Fehler bei der Datenaufnahme der Position eines bewegten Objektes (schwarze Linie): Aufnahme mit Latenz (blau), mit Drift (Orange), mit Rauschen (grün) dargestellt über die Zeit (horizontale Achse) [Dör13]

Äußere Rahmenbedingungen

Äußere Rahmenbedingungen wie Licht, Temperatur oder die Möblierung eines Raumes, können je nach Eingabegerät Einfluss haben auf die Funktionalität. Optische Verfahren können bei gleichmäßiger Beleuchtung besser arbeiten. Bei Verfahren die den Schall nutzen spielen unterschiedliche Temperaturen oder Luftdrücke eine Rolle. Elektromagnetische Verfahren werden von magnetischen Stoffen oder elektromagnetischen Feldern gestört [Dör13].

Kalibrierung

Die Kalibrierung behandelt den Abgleich von Messwerten. Hier werden Einstellungen vorgenommen, um verfolgte reale Bewegungen den Maßen der virtuellen Welt anzupassen und umzuwandeln. Dadurch fühlt sich die Steuerung intuitiv an [Dör13].

Usability

Usability kann vor allem durch die Freiheiten, die das Eingabegerät den Nutzer gibt, beschrieben werden. So sind zum einen Einschränkungen durch das Tragen von bestimmten Sensoren oder das Halten eines Controllers gegeben. Des Weiteren sind über Funk verbundene Eingabegeräte benutzerfreundlicher als über Kabel verbundene. Bei optischen Verfahren, die den Nutzer über Kameras verfolgen ist der Interaktionsradius ausschlaggebend für das Maß der Usability [Dör13].

### Bewegungskontrolle mit Eingabegeräten

Allgemein können Bewegungen durch Eingabegeräte gesteuert werden. Ob Touchscreen, Tastatur, Controller oder anderes Eingabegerät, es werden Eingabedaten geliefert, welche verarbeitet und übertragen und in Bewegung in der virtuellen Welt umgewandelt werden. Im Folgenden werden mögliche Arten von Eingabegräten und Verfahren zur Kontroller von Bewegung vorgestellt.

Durch Software

Bewegungskontrolle kann ohne externes Eingabegerät durch Software erzeugt werden. Dabei dienen bestimmte Punkte in der VR als Bewegungsauslöser. Diese lösen nach einer bestimmten Zeit, in der sie angeschaut werden müssen, eine Bewegung aus und bewegen die virtuelle Kamera in eine bestimmte Richtung oder lassen diese rotieren.

Optisches Tracking

Optische Trackingverfahren verfolgen die Idee eine Positionierung und Orientierung von Objekten im Raum festzustellen. Diese Feststellung findet anhand von Tiefen- und Farbkameras (RGBD-Kamera) statt. Diese können über ein mit Infrarot projiziertes Muster oder über die Berechnung der Laufzeiten des reflektierten Lichts (Time of Flight, TOF) eine Tiefenerkennung durchführen und Bewegungen erkennen.

Aktuelle Hardware, die diese Technik anwendet, ist die Kinect von Microsoft, die es einem Nutzer erlaubt, ohne einen Controller Bewegungen in eine virtuelle Welt zu übertragen [Dör13] sowie die Leap Motion, die im Gegensatz zur Kinect nicht den ganzen Körper aufnimmt, sondern nur die Hände des Nutzers [@Leap]. Eine noch in der Entwicklung befindliche Hardware ist Project Tango von Google, was Ähnlichkeiten zu einem Android-Smartphone besitzt und es ermöglicht 3D Bewegungen, was auch die Translation mit einbezieht, innerhalb eines Raumes zu verfolgen [@Tan].



Abb. . Ansicht von Kinect und Leap Motion

Bewegungsplattformen

Bewegungsplattformen ermöglichen dem Nutzer die Fortbewegung in einer VR. Durch Laufen oder laufähnliche Bewegungen wird diese in die VR übertragen. Als Eingabegerät dienen hier Laufbänder, die eine omnidirektionale Bewegung, d.h. eine Bewegung in alle Richtungen ermöglichen. Solche omnidirektionalen Laufbänder (omnidirectional treadmill, ODT) können aus mehreren kleinen Laufbändern bestehen, die orthogonal zur Hauptrichtung angeordnet sind. Über Tracking wird die Geschwindigkeit der Laufbänder so gesteuert, dass sich der Nutzer immer in der Mitte der ODT befindet. Eine günstigere Alternative zum Tracking ist das fixieren des Nutzers durch eine Halterung, wie in Abb. 2.4 [Dör13].

Eine weitere Möglichkeit ist die Nutzung von entsprechend gelagerten Kugeln, in denen sich ein Nutzer bewegen kann und auf der Stelle bleibt. Hierbei wird das Laufen erschwert, da dem Nutzer kein ebener Boden zur Verfügung steht. Als Beispiel ist hier die Cybersphere zu nennen [FRE03].



Abb. . ODT mit Halterung für den Nutzer

Akustisches Tracking

Das akustische Tracking nutzt Unterschiede in der Laufzeit oder Phase von Schallwellen. Dabei wird Ultraschall verwendet und mithilfe eines Senders und Empfängers wird eine Abstandsbestimmung durchgeführt. Der Sender wird am zu überwachenden Objekt angebracht. Durch die so gesammelten Daten können Bewegungen in die VR übertragen werden. Je mehr Sender und Empfänger genutzt werden, desto höher sind die DOF die erreicht werden können [Dör13].

„Durch Hinzufügen eines zweiten Senders oder eines zweiten Empfängers kann die Position bereits auf eine Kreisbahn (als Schnittpunkt von zwei Kugeln) eingegrenzt werden. Die Erweiterung eines dritten Senders oder Empfängers schränkt dann die Position auf zwei Punkte ein (als Schnittpunkte von drei Kugeln bzw. als Schnittpunkte von zwei Kreisen). Mittels Plausibilitätsüberprüfung wird aus diesen beiden die Position bestimmt.“ [Dör13]

So können mit einem Sender und drei Empfängern die drei DOF der Translation erreicht werden und mit drei Sendern sogar sechs DOF.

Der Vorteil liegt hier in den günstigen Anschaffungskosten. Diese stehen aber einem großen Nachteil gegenüber. Dieser Nachteil besteht in der Empfindlichkeit des Systems in Bezug auf Temperatur- oder Luftdruckänderungen. Eine solche Änderung hat jedes Mal eine Neukalibrierung des Systems zur Folge.

Inertial Tracking

Das Inertial Tracking nutzt Sensoren, die die Beschleunigung messen. Diese werden auch Trägheits- oder Beschleunigungssensoren genannt. Diese können in lineare Inertialsensoren und Beschleunigungssensoren unterteilt werden. Erstere messen die Beschleunigung anhand einer Achse und letztere erfassen die Winkelbeschleunigung um eine Achse und werden auch Gyrosensoren genannt aufgrund des ähnlichem Verhaltens zu einem Gyroskop. Die linearen Beschleunigungssensoren werden im Ruhezustand zur Lagebestimmung genutzt [Dör13].

„Dann kann auf Basis der Erdbeschleunigung die Neigung zu deren Richtung (d. h. der Senkrechten) gemessen werden. Da die Ausrichtung in der Horizontalen (y-Achse) senkrecht zur Gravitation liegt, kann diese mit linearen Inertialsensoren nicht erfasst werden. Es werden somit maximal Rotationen um die beiden in der horizontalen Ebene liegenden Achsen (x-Achse und z-Achse) erfasst.“ [Dör13]

Neben der Lageerfassung kann auch eine Positionsbestimmung stattfinden. Diese ist aufgrund der geringen Genauigkeit bei der Umwandlung von analogen Messwerten zu digitalen Werten aber nicht optimal und kann zu Drifteffekten führen. Dasselbe gilt für die Messung der Winkelgeschwindigkeit um einen Rotationswinkel zu erhalten [Dör13].

Als Beispiel ist hier Sphero [@Sph] und 3DRudder [@Rud] aufzuführen. Sphero ist eine Kugel mit entsprechenden Sensoren, die mit einer Hand bedient werden kann und 3DRudder wird mit den Füßen bedient. Auf diese beiden Controller wird im weiteren Verlauf der Arbeit noch genauer eingegangen.



Abb. . Spehro und 3D Rudder



Magnet

Eine weitere Möglichkeit der Steuerung in einer VR ist über einen Magneten. So können bestimmte mobile Geräte Dockingstationen oder Abdeckungen anhand der eingebauten Magnetsensoren erkennen. Durch die Veränderung der Position eines Magneten im Radius dieser Sensoren kann ein vorher implementierter Vorgang ausgelöst werden, wie z.B. eine Vorwärtsbewegung. Somit kann die Veränderung des magnetischen Feldes um ein mobiles Gerät registriert werden [@Car].

Eine weitere Möglichkeit ist, dass Position und Orientierung eines Controllers durch ein Elektromagnetisches Feld bestimmt wird. In diesem Fall besteht keine Gefahr eines Drifts, da hier keine Lage- oder Beschleunigungssensoren genutzt werden [@Six].

Gamepad

Das Gamepad ist einer der gängigsten genutzten Controller. Dieses wird oft zur Steuerung von Videospielen an Konsolen und Computer verwendet. Hier ermöglicht die Eingabe mit Daumen und Zeigefingern die Bewegungssteuerung und Interaktion in einer virtuellen Welt. Dabei ist es möglich über verschiedene Knöpfe sowie Miniaturjoysticks eine Eingabe zu tätigen, welche in an die Konsole oder den Computer übertragen wird. Heutige Gamepads ermöglichen eine kabellose Verbindung über Bluetooth und besitzen meist mehrere Knöpfe oder bis hin zu Touchscreens [Fch10].

Als Beispiel sind hier die Controller aktueller Konsolen wie die Playstation 4 und Xbox One zu nennen.



Abb. . Playstation 3 Controller

## Virtual Reality für mobile Geräte

Virtual Reality lässt sich relativ einfach über ein HMD erzeugen. Aktuelle Geräte wie die Oculus Rift haben aber hohe Anschaffungskosten und sind per Kabel an einen PC angeschlossen. Dieser PC ist auch unabdingbar, da hier die Spiele oder virtuelle Welten erzeugt werden [@Ocu].

Aufgrund dieser Einschränkungen wurden kostengünstige Instrumente entwickelt, die aktuelle Eigenschaften von Smartphones nutzen und somit eine Verbindung zu einem PC überflüssig machen, da die virtuellen Inhalte vom Smartphone selbst berechnet werden. Diese Instrumente sind Behälter in die das Smartphone hineingelegt werden kann. Grundlegend besitzen alle Behälter zwei Linsen, um das Sichtfeld des Nutzers auf den Handybildschirm zu reduzieren und teilen das Sichtfeld durch eine Trennwand innerhalb des Behälters. Dadurch kann für jedes Auge ein separates Bild erzeugt werden und dem Nutzer ein immersives Gefühl vermittelt werden. Im folgenden Abschnitt werden aktuelle VR-erzeugenden Instrumente für mobile Geräte vorgestellt.

### Boxx3D

Die Boxx3D von der Firma Die Etagen ist eine Halterung für Smartphones, um eine immersive VR zu erzeugen. Sie besitzt die Grundlegenden Eigenschaften und unterstützt unterschiedliche Smartphone Größen [Bus14].



Abb. . Verschiedene Ansichten der Boxx3D

### Google Cardboard

Cardboard von Google entwickelt ist ähnlich zu der Boxx3D. Auch hier kann ein Smartphone hineingelegt werden und es wird ein immersiver Eindruck vermittelt. Neben den grundlegenden Eigenschaften besitzt Cardboard eine zusätzliche Funktionalität – einen an der Seite befindlichen Schalter. Dieser besteht aus zwei Magneten. Einer ist an der Außenseite und ein weiterer an der Innenseite des Gehäuses befestigt. Durch das Herunterziehen des Schalters und das darauf folgende Zurückschnellen des äußeren Magneten, wird das Magnetfeld beeinflusst. Dieses wiederum kann von bestimmten Smartphones registriert werden und dann bestimmte Aktionen auslösen [@Car].

Abb. . Verschiedene Ansichten der Cardbox

### Gear VR

Die Gear VR ist durch eine Kollaboration von Samsung Electronics und Oculus VR entstanden. Im Gegensatz zu der Boxx3D und Cardboard besitzt diese eine Kopfbefestigung.



Abb. . Ansicht der Gear VR

Die Kosten sind gegenüber den anderen beiden vorgestellten Instrumenten deutlich höher, da das Gehäuse der Gear VR hochwertiger ist und Anschlüsse innerhalb des Gehäuses verbaut sind. Außerdem kann die Gear VR nur mit einem bestimmten Smartphone benutzt werden, was wieder Kosten verursachen kann [@Gear].

## Unity

Unity wird als Entwicklungsumgebung genutzt, um die prototypische Anwendung umzusetzen. Unity ist besonders für Anwendungen im Bereich VR geeignet, da Unity das Programmieren auf Objekte ermöglicht und die Platzierung von virtuellen Kameras trivial gestaltet. Des Weiteren können die Anwendungen auf verschiedene Plattformen veröffentlicht werden, ohne unterschiedliche Implementierungen vorzunehmen [Sei14]. Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Funktionen und Werkzeuge die genutzt werden und stellt verwendete Plugins vor.

Es wird mit Version 4.6 gearbeitet, die zum Vorgänger Änderungen am GUI-System hat und allgemein eine höhere Leistung aufweist [@Uni].

### Programmierung über Skripte

Unity hat für das Programmieren von Skripten eine eigene Entwicklungsumgebung. Diese ist MonoDevelop, welche Open-Source ist und unter dem Aspekt entstand ein leichteres Debuggen von Unity Projekten zu ermöglichen. Verfügbare Programmiersprachen sind C#, JavaScript und Boo. In dieser Arbeit wird mit C# gearbeitet. Skripte sind als eigene Klassen aufzufassen, die als Komponente an Objekte angehängt und dadurch erst genutzt werden können. Jedes Skript muss von der Klasse MonoBehaviour erben, um die Funktionalität eines Skripts als Komponente ermöglicht. Skripte lassen sich über das Hauptmenü erstellen oder können direkt als Komponenten eines Objektes zugewiesen werden [Sei14].

Ein neu erstelltes C#-Skript enthält über using eingebundene Namespaces, um bestimmte Grundlegende Funktionalitäten zur Verfügung zu stellen. Nach den Namespaces kommen die Klassendefinition und die MonoBehaviour-Erbung. Diese Erbung erhält jedes Skript Standardmäßig da hier auch die Start- und Update-Methoden bereitgestellt werden [Sei14].

Event-Methoden

Die Start-Methode wird einmalig ausgeführt, und dient der Initialisierung von Variablen. Sobald eine Skript-Instanz aktiviert ist, wird als erstes die Start-Methode ausgeführt. Dadurch ist es möglich die Reihenfolge von Initialisierungen zu bestimmen [Sei14].

Die Update-Methode zählt zu den wichtigsten Methoden in Unity. Update wird jedes Mal aufgerufen bevor ein Frame gerendert wird. Hier ist es z.B. möglich einem Objekt Bewegungen zuzufügen durch das Verändern der Positionsparameter [Sei14].

Neben diesen beiden Methoden gibt es noch weitere Grundlegende Methoden die je nach Notwendigkeit genutzt, aber hier nicht näher beleuchtet werden.

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class NewScript : MonoBehaviour {

// Use this for initialization

void Start () {

}

// Update is called once per frame

void Update () {

}

}

Listing . Grundgerüst eines C#-Skripts

Komponenten

Der nächste wichtige Aspekt ist die Komponentenprogrammierung. Diese erlaubt es ein Skript zu erstellen, welches an beliebig viele Objekte angehängt werden kann.

„Ein wichtiger Grundsatz von Unity ist, dass jedes GameObject seine eigenen Components

besitzt. Sie programmieren also keine Lebensverwaltung, die die Lebensstärke aller Gegner

verwaltet, sondern ein Skript, das lediglich die Gesundheit eines einzelnen Gegners verwaltet. Dieses Skript wird dann aber wieder jedem Gegner zugefügt, sodass jeder Gegner seine

eigene Verwaltung hat.“ [Sei14]

So ist es möglich über die Variable gameObject auf Komponenten des eigenen Objektes zuzugreifen, um Parameter zu verändern.

Transform transform = gameObject.GetComponent<Transform>();

Listing . Zugriff auf eigene Komponente eines Objektes

public class ComponentExample : MonoBehaviour {

public GameObject user;

}

Listing . Inspector Zuweisung einer public Variablen

Der Zugriff auf andere Objekte erfolgt über den Inspector. In einem Skript werden public-Variablen gesetzt, die im Inspector erscheinen und in die per Drag&Drop Objekte gezogen werden können [Sei14].

C:\projects\_ba\doc\img\public_Variable.PNG

Abb. . Inspectoransicht nach Zuweisung einer public-Variablen

Diese Form um auf andere Objekte zuzugreifen ist die performanteste und wird bei der Erstellung der prototypischen App verwendet. Hierbei findet der Zugriff zur Entwicklungszeit statt. Auch zur Laufzeit ist es möglich auf Objekte zuzugreifen. Diese Methode kostet aber mehr Ressourcen, da Unity erst das passende Objekt finden muss und bei einer großen Menge von Objekten alle durchgelaufen werden, bis das entsprechende gefunden wurde [Sei14].

Coroutine und Invoke

Ein weiteres wichtiges Element ist das parallele Ausführen von Code. Über sogenannte Coroutines können Codeblöcke parallel zu Update-Aufrufen ausgeführt werden und sich über beliebig viele Frames erstrecken [Sei14].

IEnumerator Message(){

yield return new WaitForSeconds(1);

message=“1“;

}

Listing . Aufbau einer Coroutine

Das gezeigte Beispiel in Code 2.4 wartet eine Sekunde, um dann dem String message einen neuen Wert zuzuweisen. Die Methode WaitForSeconds sorgt dafür, dass die Ausführung der Coroutine, um die angegebene Zeit unterbrochen wird [Sei14].

Um eine Coroutine zu implementieren wird die Schnittstellendefinition IEnumerator sowie der Befehl yield return benötigt. Ersteres ermöglicht das Durchführen der Methode über mehrere Frames und letzteres speichert den aktuellen Stand der Routine. Das ist notwendig, um die Methode beim nächsten Frame an gleicher Stelle fortsetzen zu können. Um eine Coroutine dann ausführen zu können wird der Befehl StartCoroutine genutzt [Sei14].

void Start(){

StartCoroutine(Message());

}

Des Weiteren gibt es verzögerte Funktionsaufrufe, die über den Invoke-Befehl erreicht werden. Hier wird eine Funktion und ein Sekundenwert angegeben. Das führt dazu, dass die angegebene Methode mit bestimmter Verzögerung nach der Start-Methode ausgeführt wird. Dabei ist darauf zu achten, dass sich die Methode im selben Skript befindet [Sei14].

Invoke („ExampleFunction“,2.5f);

Listing . Beispiel Invoke

Laden und Speichern

Eine weitere wichtige Grundlage ist das Laden und Speichern von Daten, um Werte unabhängig vom System zu speichern. Dazu stellt Unity die PlayerPrefs-Methoden zur Verfügung. Diese erhalten zu speichernde Werte und Unity kümmert sich um die Verarbeitung und das Speichern dieser Daten. So können bei unerwartetem Beenden der App Spielstände wiederhergestellt werden und der Nutzer muss bei einem Spiel nicht immer wieder von vorne anfangen. Dafür stellt PlayerPrefs drei Methoden zur Verfügung. Hier können Werte als int, float oder string gespeichert werden [Sei14].

PlayerPrefs.SetInt("Points",2);

PlayerPrefs.SetFloat("Power",1.2f);

PlayerPrefs.SetString("Name","Max");

Listing . Speichern von Daten

Der erste Parameter ist die ID des Wertes, der zweite der eigentliche Wert. Wie beim Speichern gibt es auch beim Laden von Werten die Möglichkeit int, float oder string-Werte zu laden. Dafür wird die zuvor gespeicherte ID übergeben [Sei14].

int points = PlayerPrefs.GetInt("Points");

float power = PlayerPrefs.GetFloat("Power");

string name = PlayerPrefs.GetString("Name");

Listing . Laden von Daten

Debug

Um Fehler und Warnungen zu überprüfen besitzt Unity die Console. Diese werden dort angezeigt und geben Hinweise um aufzutretende Fehler zu beheben. Über die Klasse Debug besteht die Möglichkeit eigene Meldungen auszugegeben, um z.B. bestimmte Ausgaben von Funktionen zu überprüfen. Die Varianten LogError, LogException und LogWarning geben die entsprechenden Meldung aus und werden zusätzlich noch entsprechend gekennzeichnet [Sei14].

Debug.Log("Success");

Debug.LogError("Error");

Debug.LogException("Exception");

Debug.LogWarning("Warning");

Listing . Debug-Möglichkeiten

### Objekte im 3D-Raum

Virtuelle Objekte können in Unity in einer Szene platziert werden. Es ist möglich platzierte Objekte zu skalieren, rotieren oder zu verschieben, um so eine virtuelle Welt für den Nutzer zu erzeugen.

Für die Darstellung von Objekten wird ein linkshändiges Koordinatensystem genutzt. Die Darstellung erfolgt anhand von Punkten, die im dreidimensionalen Raum durch Vektoren beschrieben sind. Unity hat dafür den Typ Vector3, über den die Parameter x, y, z eines Vektors verändert werden können. Neben der Beschreibung von Punkten werden Vektoren auch für die Richtungsbeschreibung und Abfragen von Kollisionen eingesetzt [Sei14].

Vector3 v1 = new Vector3(1, 1, 1);

Vector3 v2 = new Vector3();

v2.x = 1;

v2.y = 1;

v2.z = 1;

Listing . Beispiele für die Erzeugung eines Vektors

Viele einzelne Vektoren zusammen ergeben dann ein 3D-Modell. Diese einzelnen Vektoren heißen auch Vertices und drei beieinander liegende Vertices, die eine dreieckige Fläche ergeben, nennt man Polygone. Komplexere 3D-Modelle bestehen also aus vielen Polygonen. Diese Struktur wird oft als Polygonnetz oder Mesh bezeichnet. In Unity wird der Begriff Mesh genutzt. Umso mehr Polygone ein Objekt besitzt desto höher sind die Anforderungen an die Performance. Daher sollte immer darauf geachtet werden möglichst wenige Polygone pro Objekt zu haben, insbesondere wenn Anwendungen für mobile Geräte (Apps) umgesetzt werden [Sei14] [Bla11].

Jedes Objekt in einer Szene in Unity wird als GameObject bezeichnet. Ein GameObject kann mithilfe von Komponenten ein Mesh darstellen. Die erste Komponente ist der MeshFilter, damit das GameObject das Mesh aufnehmen kann. Für das Anzeigen des eigentlichen 3D-Objektes ist im nächsten Schritt der MeshRenderer zuständig. Die Erzeugung der Komponenten findet automatisch statt, wenn ein 3D-Modell aus dem Project Browser in die Szene hineingezogen wird. Es besteht die Möglichkeit alle Komponenten per Code zu verändern und anzupassen [Sei14].

Eine weitere Komponente, die jedes GameObject erhält, ist die Transform-Komponente. Diese sorgt dafür, dass ein Objekt skaliert, rotiert und verschoben werden kann. Die zugehörigen Parameter können direkt in der Szene über die Transform-Tools geändert oder im Inspector in die entsprechenden Felder eingetragen werden. Der Inspector gibt eine Übersicht der Komponenten eines einzelnen Objektes und der Nutzer hat die Möglichkeit Werte anzupassen. Diese Anpassung kann auch mit Hilfe von Code erfolgen durch den Zugriff auf die Transform-Klasse. Diese stellt Eigenschaften und Methoden bereit um das Objekt zu transformieren [Sei14].

Da ein Mesh ein aus Polygonen bestehendes Netz ist, bietet Unity die Möglichkeit durch Materials die Oberfläche eines solchen Drahtgitters zu verändern. So können Eigenschaften wie die Textur, die Farbe und die Reaktion auf äußere Einflüsse wie Licht festgelegt werden. Die Berechnung des Aussehens findet mit Hilfe von Shadern statt. Shader bestimmen wie Materialien auf Oberflächen gerendert werden sollen. Hier muss bei Apps wieder darauf geachtet werden spezielle mobile Shader zu verwenden, um eine hohe Performance zu erreichen [Sei14].

Das Hinzufügen von 3D-Modellen erfolgt wie erwähnt über den Project Browser. Hier stellt Unity schon vorgefertigte Grundobjekte wie Kugeln oder Würfel zur Verfügung. Diese werden oft als Hilfsmittel genutzt. Komplexere 3D-Modelle werden in einem dafür entsprechenden Programm erstellt und in Unity importiert. Die importierten Modelle werden als Prefab angelegt und erhalten sobald sie in die Szene gezogen werden, die notwendigen Komponenten [Sei14]. Auf Prefabs wird im Abschnitt 2.3.7 näher eingegangen.

### Kamera

Die Kameras geben dem Nutzer die Möglichkeit das Spiel zu sehen und geben je nach Position der Kamera und Sichtweite ein ganz individuelles Nutzererlebnis. Insbesondere für das Erstellen der VR ist die Kamera sehr wichtig. Hier werden Parameter festgelegt, um dem Nutzer ein möglichst hohes immersives Gefühl zu vermitteln.

Damit ein GameObject zur Kamera wird benötigt es das CameraComponent. Diese Komponente ermöglicht es der Kamera zu sehen und besitzt verschiedene Parameter. Die für das Erzeugen einer Kamera benötigten Parameter werden im Folgenden kurz beschrieben [Sei14]:

* **Clear Flags** sorgt dafür wie der Hintergrund aussieht. Hintergrund bezeichnet alles wo keine Objekte gerendert werden. Das kann eine einfach Farbe oder ein Himmel mithilfe einer Skybox sein. Eine Skybox ist ein aus sechs Bildern bestehender Würfel der sich um die gesamte Szene legt und so den Eindruck eines umgebenden Himmels vermittelt.
* **Background** lässt den Nutzer die Hintergrundfarbe auswählen falls dieses bei Clear Flags angegeben wurde.
* **Projection** bestimmt die Ansicht der Kamera. Hier kann zwischen einer dreidimensionalen, perspektivischen oder einer orthogonalen Ansicht gewählt werden.
* **Field of View** legt die Größe des Sichtbereiches fest. Hier muss durch Testen ein Wert ermittelt werden der für VR optimal ist.
* **Clipping Planes** legt den Abstand von gerenderten Objekten fest. Das heißt Objekte die zu nah dran sind oder zu weit weg werden nicht gerendert.
* **Normalized View Port Rect** passt den Raum den das Kamerabild auf dem Bildschirm des Nutzers einnimmt an. Bei VR müssen zwei Kameras platziert sein und an dieser Stelle die Breite der beiden Kamerabilder auf die Hälfte reduziert werden, damit zwei nebeneinander liegende Kamerabilder entstehen.

Da Kameras auch GameObjects sind, lassen sich auch hier Skripte an diese anhängen. Insbesondere die Steuerung der Kameras muss in der VR synchron erfolgen. Diese Funktionalität wird über mehrere Plugins gelöst, die im Abschnitt 2.3.7 vorgestellt werden.

### Physik

Die Physik-Engine in Unity wird in dieser Arbeit nur genutzt, um Schwerkraft auf den Nutzer in der virtuellen Welt auszuüben und um ihn mit anderen Objekten interagieren zu lassen. Wichtigste Komponente ist dabei die Rigidbody-Komponente. Mit deren Hilfe kann einem GameObject eine Kraft zugefügt werden, wie z.B. die Erdanziehungskraft [Sei14].

Eine weitere Komponente sind sogenannte Collider. Collider registrieren Kollisionen und können dadruch bestimmte Events auslösen. In dieser Arbeit wird der Mesh-Collider verwendet, der sich an die Form des jeweiligen Meshs anpasst[Sei14].

Eine Kombination aus Rigidbody und Collider stellt der Character Controller dar. Dieser fügt einem Objekt einen kapselförmigen Collider zu und ermöglicht es diesen zu bewegen und zu steuern. In Verbindung mit einer Kamera kann der Nutzer aus der Egoperspketive (first-person perspective, FPP) die VR erkunden [Sei14].

### Inputmöglichkeiten

Dieser Abschnitt beschreibt die Möglichkeiten, die Unity bietet um Eingabegräte anzuschließen und zu konfigurieren. Eingabegeräte sind ein wichtiger Bestandteil von VR, da sie es dem Nutzer ermöglichen mit der VR zu interagieren und sich in dieser zu bewegen. Eingabegeräte sind neben den schon beschriebenen, auch Tastatur und Maus sowie Touch-Eingaben. Diese werden hier nicht näher beleuchtet, da auf der einen Seite Touch-Eingaben nicht möglich sind, da sich das mobile Gerät in einer Box befindet und Tastatur und Maus das immersive Gefühl vermindern. Auch das Auswerten von Beschleunigungssensoren oder Kompass eines mobilen Gerätes ist möglich [Sei14].

Virtuelle Achsen und Tasten

Unity bietet die Möglichkeit virtuelle Achsen und Tasten zu belegen. Das führt dazu, dass zwischen verschiedenen Eingabegeräten gewechselt werden kann, ohne die Belegung dieser zu verändern. Dieses modulare Mapping von Achsen und Tasten erfolgt über den sogenannten Input Manager [Sei14].

Input-Manager

Der Input-Manager bietet die Möglichkeit Achsen und Tasten in einem Unity-Projekt zu ändern, erweitern oder zu löschen. Standardmäßig sind bei der Erstellung eines neuen Unity-Projekts die wichtigsten Eingaben schon belegt. Diese belaufen sich auf die Navigation, das Schießen und Springen [Sei14].

Abb. . Ansicht des Input-Managers



Die Bedeutung und Einstellungsmöglichkeiten der einzelnen Parameter werden im Folgenden kurz beschrieben und als Beispiel wird auf die horizontale Steuerung in Abb. 2.9 mit Maus und Tastatur eingegangen. Diese Steuerung beschreibt Bewegungen nach rechts und links [Sei14].

* **Name** ist die Bezeichnung der Abfrage eines Wertes. Hier sollte darauf geachtet werden die Funktionalität möglichst gut zu beschreiben, um eine gute Code-Lesbarkeit zu erreichen.
* **Descriptive Name und Descriptive Negative Name** enthalten den Beschreibungstext für die positive sowie negative Achsenbeschreibung.
* **Negative Button und Positive Button** sind die positiven sowie negativen Tasten für den Achsenwert. In diesem Fall für die Bewegung nach links *left* und für die Bewegung nach rechts *right*. Diese stehen für die Pfeiltasten auf der Tastatur.
* **Alt Negative Button und Alt Positive Button** sind alternative Belegungen für den positiven sowie negativen Achsenwert.
* **Gravity** beschreibt die Zeit in der der Wert auf 0 zurück fällt nach einem Tastenanschlag
* **Dead** enthält den Wert ab dem Achsenwerte auf 0 gesetzt werden.
* **Sensitivity** beschreibt die Zeit in der der Wert auf den Zielwert ansteigt.
* **Snap** setzt den Achsenwert auf 0 zurück, wenn die entgegengesetzte Richtung gedrückt wird.
* **Invert** invertiert alle Werte.
* **Type** bestimmt den Eingabetyp, also Taste, Maustaste oder Joystick Achse
* **Axis** gibt die Möglichkeit bei angeschlossenem externem Eingabegerät die entsprechende Achse auszuwählen.
* **Joy Num** ist wichtig wenn mehrere externe Eingabegeräte angeschlossen sind. Dann muss an dieser Stelle das entsprechende Eingabegerät ausgewählt werden.

Der Unterschied zwischen virtuellen Achsen und virtuellen Tasten besteht darin, dass Unity diese verschieden auswertet. So werden Achsen über zwei Tasten gesteuert und dabei kann die eine Taste einen Wertebereich von 0 bis -1 annehmen und die anderen einen zwischen 0 und +1. Virtuelle Tasten dagegen enthalten nur eine Taste, die einen Wertebereich zwischen 0 und +1 annimmt [Sei14].

Da es bei Eingabegeräten sehr viele Unterschiede gibt, bietet Unity mit den Joystick-Inputs eine Möglichkeit um externe Eingabegeräte anschließen zu können. Diese müssen aufgrund der Unterschiedlichkeit oft einmalig justiert werden.

Folgende Parameter sind dabei zu beachten [Sei14]:

* **Type** muss auf Joystick Axis gestellt sein.
* **Axis** muss auf die entsprechende Achse gestellt sein.
* **Joy Num** muss auf den entsprechenden Controller gestellt sein.

Neue Inputs lassen sich über den Input-Manager anlegen, indem die Zahl bei Size erhöht wird [Sei14].

Auswertung von Eingaben

Die Auswertung von Eingaben lässt sich über die Klasse Input realisieren. Diese enthält Methoden mit denen die Abfrage von Eingaben ermöglicht wird. Hierbei können neben den virtuellen Achsen und Tasten auch Tastatur- und Maustasten, Toucheingaben und Beschleunigungssensoren abgefragt werden [Sei14].

Im Folgenden werden entsprechende Methoden kurz vorgestellt und anhand von Beispielen erklärt.

* **GetAxis** gibt den Wert einer Achse zurück

float horizontalSpeed = Input.GetAxis(„Horizontal“);

Listing . Zugriff auf Eingaben durch GetAxis

* **GetButton** gibt True oder False zurück, wenn eine Taste gedrückt wird. Dabei wird die ganze Zeit True zurück gegeben, während entsprechende Taste gedrückt wird
* **GetButtonDown** gibt True in dem Frame zurück in dem die Tasten gedrückt sind.
* **GetButtonUp** gibtTrue zurück, wenn die Taste losgelassen wird.

public bool autoFire = false;

void Update(){

autoFire = false;

if (Input.GetButtonDown(„Fire1“))

audio.Play();

if (Input.GetButton(„Fire1))

autoFire = true;

if (Input.GetButtonUp(„Fire1))

audio.Stop();

}

Listing . Zugriff auf Eingaben mit GetButton [Sei14]

* **GetKey** funktioniert wie die GetButton-Methode, benötigt aber einen KeyCode oder den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur. Auch hier gibt es wieder eine GetKeyDown sowie GetKeyUp-Methode, die wie die entsprechenden Gegenstücke bei GetButton funktionieren.

…

If (Input.GetKey(„a“))

autoFire = true;

…

Listing . Zugriff auf Eingaben mit GetKey

Auswertung des Beschleunigungssensors

Beschleunigungssensoren sind in fast jedem Smartphone oder Tablet zu finden. Diese können für die Steuerung und Orientierung genutzt werden. Unity bietet mit der acceleration-Variable Zugriff auf die Werte des Beschleunigungssensors in Form eines Vector3-Objektes. Der Zugriff erfolgt dabei über die entsprechenden x, y und z-Achsen [Sei14]. Man kann so ein Objekt mit einem Beschleunigungssensor steuern werden, was im folgenden Beispiel zu sehen ist.

void Update() {

transform.Translate(Input.acceleration.x \* 10,0 ,0);

}

Listing . Beispiel für Input.acceleration

Objekte die dieses Skript angehängt bekommen, lassen sich durch den Beschleunigungssensor in x-Richtung verschieben.

### GUI

Dieser Abschnitt soll einen groben Überblick über die Möglichkeiten der Gestaltung einer grafischen Benutzeroberfläche (Graphical User Interface, GUI) geben. Es wird nicht im Detail darauf eingegangen, da nur elementare Grundlagen aus Unity genutzt werden. Da ab der Version 4.6 Unity ein neues GUI-System nutzt, wird auch dieses hier vorgestellt. Dieses neue System erlaubt es direkt in der Szene die GUI zu verändern und Arbeit mit 2D-Objekten, was vorher nur über Skripte möglich war [Sei14].

Das Hauptelement, um die GUI nutzen zu können ist das Canvas. Das Canvas muss von jeder GUI-Komponente das Eltern-Objekt sein. Es ist ein zwei dimensionales Rechteck, was sich je nach Render Mode selbständig dem Bildschirm des Ausgabegerätes anpassen kann und vor allen anderen Objekten liegt.



Abb. . Beispiel einer GUI im Scene und Game View

Die verschiedenen Render Modes auf welche Art das Canvas gerendert wird [Sei14]:

* **Screen Space – Overlay** passt das Canvas der aktuellen Bildschirmgröße an und legt alle im Canvas enthaltenen Objekte über das Bild der Kamera
* **Screen Space – Camera** passt das Canvas auch dem Bildschirm an. Hier kann zusätzlich aber eine Kamera zugewiesen werden, die für die Darstellung der GUI zuständig ist.
* **World Space** ermöglicht es das GUI innerhalb der Szene zu platzieren. Das bedeutet, dass die GUI nicht über das Bild der Kamera gelegt wird, sondern als GameObject platziert werden kann.

Innerhalb des Canvas lassen sich GUI-Elemente platzieren. Diese besitzen keine herkömmliche Transform-Komponente sondern eine RectTransform-Komponente. Diese besitzt zusätzliche Eigenschaften, um die Breite und Höhe der GUI-Komponente zu verändern. Des Weiteren gibt es einen Pivot-Punkt, der für Orientierung oder Skalierung als Ausgangspunkt genommen wird. Eine weitere Komponente sind Anchors. Diese können festlegen, wie sich ein GUI-Element zum Canvas verhalten soll. So soll z.B. bei Vergrößerung des Canvas die Anzeige für Lebenspunkte immer unten links sein. Unity hält dafür schon Vorgaben bereit, die man verwenden kann.

Abb. . Anchor-Vorgaben



Wie schon erwähnt gibt es noch deutlich mehr Möglichkeiten und Funktionalitäten. Diese werden im Rahmen dieser Arbeit nicht genutzt und daher auch nicht näher betrachtet.

### Prefabs

Prefabs sind im eigentlichen Sinne Vorlagen. Diese verkörpern GameObjects, die mit Komponenten bestückt und angepasst wurden. Durch Prefabs ist es möglich beliebig viele Instanzen zur Laufzeit von einem GameObject zu erzeugen. Ein gutes Beispiel ist das Erstellen von Projektilen oder Gegnern, die zufällig in der Spielwelt erzeugt werden sollen [Sei14].

Um ein Prefab zu erzeugen, muss ein GameObject aus der Hierarchy einer Szene in der Project Browser gezogen werden. Unity sorgt dann dafür, dass aus dem GameObject ein Prefab erstellt wird, welches Materialien, Texturen, Collider, usw. enthält. Diese Prefab erscheint dann im Project Browser [Sei14].

Instanzen kann man dann auf zwei Arten erstellen. Zum einen gibt es die Möglichkeit per Drag&Drop ein Prefab in die Szene zu ziehen. So können beliebig viele Instanzen in eine Szene platziert und auch verändert werden. Dabei wird das Original, also das Prefab nicht verändert [Sei14].

Die zweite Möglichkeit ist die Erstellung von Instanzen per Code. Das Stichwort ist hier Instantiate. Instantiate erzeugt eine Instanz von dem ihm übergebenen Prefab. Das Erzeugen so einer Prefab-Instanz sieht wie folgt aus:

public GameObject newPrefab;

void Start() {

Instantiate(newPrefab, new Vector3(10,0,0),Quaternion.identity);

}

Listing . Instanzerzeugung über Code

Neben dem Prefab wird Instantiate noch eine Positionsangabe sowie Drehung im Quaternion Format übergeben. Quaternion ist ein Datentyp für Rotation. Quaternion.identity bedeutet, dass in diesem Fall die Instanz nicht noch zusätzlich gedreht werden soll [Sei14].

### UnityPackage

UnityPackages sind Container, die man für den Austausch von Elementen zwischen verschiedenen Projekten verwendet. So kann z.B. eine konfigurierte Spielerfigur von einem Projekt in das andere übernommen und an dieser Stelle dann für das Projekt angepasst werden [Sei14]. Im Folgenden werden zwei genutzte UnityPackages kurz vorgestellt.

Durovis Dive

Das UnityPackage von Durovis Dive erleichtert die Platzierung von Kameras und den Zugriff auf die Sensoren des Smartphones. So wird ein Dive FPS Player Prefab zur Verfügung gestellt, welches in einer Szene platziert wird und neben einem steuerbaren Spieler-Objekt, auch zwei Kameras und die entsprechenden Skripte für den Zugriff auf die Sensoren enthält [@Dur].

Cardboard SDK für Unity

Das Cardboard SDK wird für den Vergleich zum Package von Durovis Dive hinzugezogen und ermöglicht für Unity neben dem vereinfachten Erstellen von VR-Kameras den Zugriff auf den Magnet-Schalter von Carboard. Dadurch ist es möglich durch das Betätigen des Schalters bestimmte vorher implementierte Ereignisse auszulösen. Des Weiteren liefert die SDK noch weitere Skripte die für die Entwicklung einer App für Cardboard benötigt werden können [@Car].

### Debugging und Performance

Das Debugging oder auch Fehlersuche kann in Unity über MonoDevelop erfolgen. Hier kann wie auch in anderen Entwicklungsumgebungen über das Setzen von Breakpoints und dem Beobachten von Variablen eine Fehlersuche erfolgen [Sei14].

Um eine Echtzeitanalyse auf Endgeräten durchzuführen, bietet Unity aber noch weitere Werkzeuge. Diese dienen dazu die ausgeführte Anwendung z.B. auf dem Smartphone zu testen, Verhalten zu beobachten und Ausgaben zu analysieren. Dafür muss das mobile Gerät und der Entwickler-PC im gleichen WLAN sein und bestimmte Parameter aktiviert werden, damit MonoDevelop auf die Ausführung auf dem Gerät reagiert und der Debugger gestartet wird [Sei14].

Des Weiteren können neben Fehlern auch Performance-Probleme auftreten, die sich erst bei der Ausführung auf der Endanwender-Umgebung bemerkbar machen. Das Werkzeug welches Unity dem Entwickler hier an die Hand legt ist der Profiler. Dieser gibt Auskunft über die Performance, was z.B. die CPU- oder GPU-Nutzung betrifft. Auch die Analyse von ausgeführten Skripten ist hier möglich [Sei14].



Abb. . Ansicht des Profilers: Darstellung der Performance eines Tesgerätes

Da sich die Entwicklung der prototypischen App auf Android konzentriert bietet sich eine weitere Möglichkeit der Analyse von einer laufenden Anwendung. Die Android Debug Bridge (ADB) erlaubt eine Fehlersuche und Ausgaben zur Laufzeit der App. So kann über einen Aufruf in der Windows Kommandozeile eine Echzeitüberwachung und Ausgabe gestartet werden. Dieser Aufruf erfolgt mithilfe von logcat, dem Logging System von Android. Diese gibt dann alles aus, was auf dem Gerät passiert und lässt sich über bestimmte Parameter auf Ausgaben von Unity reduzieren [Fin13][@ADB][@Cat].

adb logcat

adb logcat –s Unity

adb logcat –s Unity ActivityManager PackageManager dalvikvm DEBUG

Listing . Logging über adb logcat

### Build Prozess

Um eine fertige App nun zu Erstellen und auf ein mobiles Gerät zu bringen, werden die Build Settings genutzt. Man kann hier Einstellungen bezüglich des Zielbetriebssystems vornehmen. Bei mobilen Geräten muss dieses per USB an den PC angeschlossen sein [Sei14].



Abb. . Ansicht der Build Settings für Android

In den Build Settings können neben der Zielplattform auch die zu nutzenden Szenen sowie Einstellungen für das Debuggen und die Performancebeobachtung gemacht werden. Um eine App am Beispiel von Android nun auf das Testgerät zu übertragen, wird Build and Run betätigt. Dadurch erzeugt Unity eine entsprechende Datei, bei Android .apk, auf dem PC und überträgt dieselbe auf das Testgerät [Sei14].

# Analyse

In diesem Abschnitt findet eine Analyse der umzusetzenden prototypischen Applikation sowie des Controllers statt. Die Evaluation des Controllers ist in den Abschnitten 4 und 5 zu finden. Dieser Teil soll der Abgrenzung dienen und einen Überblick über die Anforderungen an das umzusetzende Produkt geben. Dabei wird auf die Erkenntnisse aus dem Vorbericht [Bus14] aufgebaut.

## Systemidee

Die Idee ist es einen Controller zu evaluieren, der eine prototypische VR-App aus Sicht des Nutzers steuern kann. Weiterhin sollen mögliche in der Entwicklung befindliche oder theoretische Ansätze betrachtet und mit einbezogen werden.

## Stakeholder

Die Rolle der Stakeholder ist minimal, da die gewonnenen Erkenntnisse in kein aktuelles in der Entwicklung befindliches Projekt miteinfließen. Folgende Tabelle stellt eine Übersicht über vorhandene Stakeholder und deren Einfluss dar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rolle | Beschreibung | Wissen | Relevanz |
| Betreuer im Unternehmen | Ansprechpartner, gibt Ziele vor | Kennt sich mit der Thematik aus | Interesse an den gewonnen Erkenntnissen, Nutzung der gewonnenen Erkenntnisse |
| Betreuer an der Hochschule | Ansprechpartner, hilft bei möglichen Problemen | Grundwissen vorhanden | Prüft die Ergebnisse |
| Firma | Stellt Entwicklungsumgebung | Grundwissen vorhanden | Interesse an Ideen oder dem Prototypen der Umsetzung, Nutzung dieser |
| Anwender | Ist ein Benutzer des Systems | Kein Wissen vorhanden | möglicher Tester der prototypischen App |

Tabelle . Übersicht der Stakeholder

### Stakeholdermap

Einfluss

Interesse

Tabelle . Stakeholdermap

|  |  |
| --- | --- |
| **Zufriedenstellen** | **Um enge und erfolgreiche Zusammenarbeit bemühen** |
| **Beobachten** | **Auf dem Laufenden halten** |

Die Stakeholdermap verschafft eine Übersicht wie mit Stakeholdern umgegangen werden sollte. Je mehr Einfluss und Interesse ein Stakeholder hat, desto größer muss die Zusammenarbeit sein. Da in diesem Fall die Anzahl der Stakeholder überschaubar ist, findet hier nur eine kurze Einteilung statt.

* Der **Betreuer im Unternehmen** hat ein großes Interesse an den Erkenntnissen, da diese für eine mögliche zukünftige Umsetzung von Anwendung nutzbar sein können. Der Einfluss ist im mittleren Bereiche anzusiedeln, da die Aufgabe sehr frei bearbeitet werden kann und die Benotung der Arbeit auch mit einfließt. Daher muss der Betreuer im Unternehmen **auf dem Laufenden** gehalten werden.
* Der **Betreuer an der Hochschule** hat ein mittleres Interesse und einen hohen Einfluss, der sich in der Benotung der Arbeit wiederspiegelt. Daher ist der Betreuer an der Hochschule **zufriedenzustellen und auf dem Laufenden zu halten**.
* Die **Firma** hat die gleichen Interessen und Einfluss wie der Betreuer und ist daher auch im gleichen Bereich anzusiedeln.
* Der **Anwender** hat wenig Interesse und einen mittleren Einfluss, der sich durch das Testen der App durch diesen wiederspiegelt. Daher ist der Anwender eher im Bereich **Beobachten** anzusiedeln und in der Funktion als Tester, die beobachteten Erkenntnisse mit einfließen zu lassen.

## Ziele

Die Ziele sind unterteilt in muss, kann und wird nicht umgesetzt werden. Es wird weiterhing eine weitere Unterteilung in App und Controller vorgenommen.

### Musskriterien

1. VR-App
   1. Umsetzung für Android
   2. Umsetzung für aktuelle Smartphones
   3. Steuerung durch Controller
   4. Erzeugt immersiven Eindruck durch virtuelle Kameras
2. Controller
   1. Evaluation von verfügbaren und in der Entwicklung befindlichen oder theoretischen Controllern
   2. Steuert App
   3. Ermöglicht Bewegungssteuerung nach vorne, hinten, links und rechts

Tabelle . Musskriterien

### Wunschkriterien

1. VR-App
   1. Implementation von einer einfachen Spiellogik
2. Controller
   1. Bewegungssteuerung erweitert durch die Möglichkeit von Sprüngen und in die Hocke gehen
   2. Kabellose Steuerung
   3. Steuerung ohne Hände

Tabelle . Wunschkriterien

### Abgrenzungskriterien

Hier ist zu sagen, dass die zu implementierende App keine fertige App sein wird, sondern dem Zweck der Evaluation der Controller dienen soll. Des Weiteren können nicht alle genannten Controller im Zusammenspiel mit der App getestet werden, da mancher erst in einer prototypischen Ausführung vorhanden oder die Anschaffungskosten zu hoch sind.

## Funktionale Anforderungen

Die funktionalen Anforderungen beschreiben Anforderungen an die App und an den Controller. Für einen besseren Überblick wurde ein Use-Case-Diagramm aufgestellt und Anforderungen nach Rupp [RS14] abgeleitet.

### Use-Case



Abb. . Use-Case Diagramm

### Anforderungen

1. VR-App
   1. Sobald die App gestartet ist muss diese dem Nutzer die Möglichkeit geben sich in der VR umzuschauen
   2. Sobald ein Controller mit der App oder dem mobilen Gerät verbunden ist muss diese dem Nutzer die Möglichkeit geben sich in der VR nach vorne, hinten, links und rechts zu bewegen
   3. Falls kein Controller mit der App verbunden ist sollte die App den Nutzer auffordern einen Controller zu verbinden
   4. Solange die App mit einem Controller verbunden ist, muss eine Steuerung in der VR möglich sein
2. Controller
   1. Der Controller bietet die Funktionalität eine Bewegung nach vorne, hinten, links und rechts an die App zu senden
   2. Sobald der Controller eine Verbindung mit dem mobilen Gerät hergestellt hat, muss diese Verbindung bestehen bleiben
   3. Der Controller sollte mit einer Hand steuerbar sein
   4. Der Controller sollte eine drahtlose Verbindung mit dem mobilen Gerät herstellen können
   5. Der Controller wird ohne Hände steuerbar sein

Tabelle . Funktionale Anforderungen nach Rupp [RS14]

## Nicht Funktionale Anforderungen

Dieser Abschnitt geht auf die nichtfunktionalen Anforderungen ein. Diese setzen sich aus mehreren Kategorien zusammen und sind nach Pohl und Rupp [PR11] als Anforderungen und Randbedingungen an die Qualität des Produktes definiert.

### Technologisch

Der Controller muss für die Kommunikation mit dem mobilen Gerät Bluetooth unterstützen oder per Micro-USB Kabel an das mobile Gerät angeschlossen werden können. Dabei ist eine Verbindung per Bluetooth vorzuziehen, um dem Nutzer mehr Freiheit zu geben.

### Qualitätsanforderungen

1. Benutzbarkeit
   1. Die Steuerung sollte für den Nutzer intuitiv und einfach zu erlernen sein
   2. Ist ein kabelloser Controller vorhanden sollte die Verbindung automatisch hergestellt werden
   3. Die VR bietet dem Nutzer ein immersives Gefühl
2. Effizienz
   1. Die VR-App muss so gestaltet sein, dass ein Betrieb auf einem mobilen Gerät möglich ist
   2. Die Eingaben des Controllers sollten ohne Verzögerung an die VR-App übertragen werden
3. Übertragbarkeit
   1. Eine Verbindung des Controllers mit der App sollte unabhängig vom mobilen Gerät sein
   2. Die Installation der App sollte auf unterschiedlichen unterstützten Geräten möglich sein
4. Zuverlässigkeit
   1. Bei ordnungsgemäßer Benutzung sollte der Controller nach dem Verbinden mit der App die Verbindung bestehen bleiben

Tabelle . Qualitätsanforderungen

## Entwicklungsumgebung

Die Nutzung von Werkzeugen zur Entwicklung ergibt sich aus dem Projektbericht [Bus14] und den Erkenntnissen bei der Ermittlung geeigneter Controller. Des Weiteren findet eine Versionierung der App und des Projektes über GitHub statt. In folgender Übersicht sind alle genutzten Werkzeuge aufgelistet und das Zielsystem festgelegt.

Entwicklung

* Unity
* MonoDevelop/SublimeText
* C#, Java
* Google Cardboard SDK
* Durovis Dive SDK
* ADB
* GitHub, Git

Zielsystem

* Android

## Tests

In diesem Abschnitt werden die Testgeräte und mögliche Testszenarien festgehalten, um die Funktionalität eines Controllers zu testen und mögliches Fehlverhalten oder Verbindungsabbrüche zu kompensieren. Die Tests werden mit Hilfe der nachfolgend aufgeführten testgeräte durchgeführt.

### Testgeräte

Als Testgeräte werden aktuelle und ältere Android-Smartphones genutzt. Um alle möglichen Controller testen zu können und einen möglichst breites Testresultat zu erhalten, werden Geräte verschiedener Hersteller mit unterschiedlichen Android-Versionen verwendet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Testgerät | Android-Version | Jahr |
| Oneplus One | 4.4.4 | 2014 |
| Samsung Galaxy S3 | 4.0.4 | 2012 |
| Samsung Galaxy S4 | 4.2.2 | 2013 |
| Sony Xperia Z3 | 4.4.4 | 2014 |

Tabelle . Übersicht der Testgeräte

### Testszenarien

1. VR-App
   1. Bewegungssteuerung funktioniert, Controller verbunden
   2. Bewegungssteuerung funktioniert nicht, Controller nicht verbunden
   3. Umschauen funktioniert, Sensoren des mobilen Gerätes funktionieren
   4. Umschauen funktioniert nicht, Sensoren des mobilen Gerätes funktionieren nicht
   5. Übersetzung von schnellen Bewegungen des HMDs
   6. Übersetzung von schnellen Eingaben des Controllers
   7. Übersetzung von schnellen Bewegungen des Controllers
   8. Verbindungsaufbau
   9. Verbindungsabbruch
2. Controller
   1. Verbindungsaufbau
   2. Verbindungsabbruch
   3. Reichweite
   4. Verbindungsaufbau nach Verbindungsabbruch ermöglich Bewegungssteuerung

Tabelle . Testszenarien

# Analyse der Controller

Dieser Abschnitt dient der Analyse und genaueren Betrachtung der ermittelten Controller. Dabei wird noch keine Wertung vorgenommen. Diese findet im Abschnit 6 statt. Die hier behandelten Controller setzen sich aus verfügbaren, sowie nicht verfügbaren Prototypen und theoretischen Überlegungen zusammen. Die Analyse nicht vorhandener Controller und Prototypen findet auf Basis der Erkenntnisse aus bereits existieren Apps, Produktbeschreibungen und –spezifikationen statt.

## Gamepad: Playstation 3 Controller

Gamepads, insbesondere Playstation und Xbox Controller, bieten sich für die Steuerung von VR-Applikationen an, da der Anschluss an Konsolen oder Computer einfach ist und meist das Verbinden per Kabel ausreicht, um eine Verbindung herzustellen. So werden diese auch schon für die Nutzung von anderen HMDs wie die Oculus Rift über einen Computer genutzt. Da in diesem Fall der Anschluss mit einem mobilen Gerät erfolgen soll, wird der Controller der Playstation 3 näher betrachtet.

Der Controller der Playstation 3 eignet sich, da er über die nötigen Eingabemechanismen für eine Bewegungssteuerung verfügt und des Weiteren eine kabellose Verbindung mit einem mobilen Gerät zulässt. Des Weiteren ist es möglich Tests der App direkt am Computer durchzuführen bevor diese auf das mobile Gerät gespielt wird, da auch hier eine Verbindung möglich ist.

Die Verbindung zu einem mobilen Gerät erfolgt über eine externe Applikation, Sixaxis Controller, die es ermöglicht den Controller als natives Gamepad zu simulieren. Hier können auch Tastenbelegungen geändert und angepasst werden. Erforderlich für die Nutzung der App ist Root-Zugriff. Durch das Rooten erhält der Nutzer Administratoren-Rechte auf dem mobilen Gerät.

Für die Verbindung muss der Controller einmalig mit dem mobilen Gerät verbunden und gekoppelt werden. Danach ist eine kabellose Verbindung möglich.

Durch die Minijoysticks auf dem Gamepad ist eine präzise Steuerung möglich und durch die insgesamt hohe Anzahl an Knöpfen können noch weitere Eingaben implementiert und genutzt werden.

## Magnetfeld: Cardboard

Cardboard von Google verfolgt eine andere Herangehensweise als das Gamepad. Hier werden Eingaben nicht über Joysticks oder Knöpfe erfasst, sondern über den Magnetischen Schalter (engl. Magnetic Switch) der am Gehäuse des Cardboard befestigt ist. Dieser funktioniert kabellos und ohne Bluetooth, lässt sich mit einer Hand bedienen und durch die Cardboard SDK kann ein Betätigen des Magnetic Switch registriert und verarbeitet werden.



Abb. . Magnetic Switch des Cardboard

Als Einschränkung ist zu nennen, dass mindestens Android 4.1 benötigt wird und das mobile Gerät in der Lage sein muss Veränderungen des Magnetfeldes zu registrieren.

Für die Umsetzung in Unity liefert Google eigene Prefabs mit, die in das Projekt eingebaut werden können. Die Prefabs enthalten folgende Skripte, um das Head Tracking und den Zugriff auf den Magnetic Switch zu gewährleisten.

* Cardboard.cs – Verbindung zur Cardboard SDK
* CardboardEye.cs – Ist für die virtuellen Kameras zuständig
* CardboardHead.cs – Reduziert Latenz und verbessert Head Tracking
* StereoController.cs – Ermöglicht Stereo sehen, verwaltet virtuelle Kameras

Die Cardboard SDK ermöglicht den Zugriff auf das Betätigen des Schalters durch die Variable CardboardTriggered. Diese boolsche Variable wird auf true gesetzt, wenn der Magnetic Switch betätigt wurde und bleibt genau einen ganzen Frame in diesem Zustand. Danach wird sie wieder auf false gesetzt. Der Zugriff auf diese Variable kann durch Unity aus jedem anderen Skript erfolgen und ermöglicht so diese Variable abzufragen und bestimmte Ereignisse auszuführen wie im Listing 4.1 beispielhaft dargestellt ist.

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class CharacterController : MonoBehaviour {

void Start () {

//Hier Variablen initialisieren

}

void Update () {

if(Cardboard.SDK.CardboardTriggered){

this.transform.Translate(Vector3(0,0,1));

}

}

Listing . Beispiel für den Zugriff auf den Magnetic Switch

Wird dieses Skript an ein Kamera-Objekt angehängt, wird durch das Betätigen des Magnetic Switch, das Kamera-Objekt um eine Einheit in Z-Richtung verschoben. Bei einer Bewegungserzeugung ist hier darauf zu achten eine gleichmäßige Verschiebung in die Richtung, in die die Kamera schaut zu implementieren und durch erneutes Betätigen des Magnetic Switch muss die Bewegung anhalten.

Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Kamera nur bewegt wird, wenn der Magnetic Switch nach unten gezogen und gehalten wird. Lässt man diesen wieder los, wird auch die Bewegung gestoppt und lässt sich nur durch erneutes Ziehen und Halten wieder starten. Eine detailliertere Betrachtung der möglichen Funktionen findet sich in Abschnitt 5, wo auf die Implementation der prototypischen App genauer eingegangen wird.

## Inertialsensoren: Sphero und 3DRudder

Dieser Abschnitt behandelt zwei Controller, die beide Intertialsensoren verwenden, um Bewegung in VR zu übertragen. Beide Controller können nur theoretisch behandelt werden und nicht getestet, da der Anschaffungspreis für Sphero zu hoch ist und der 3DRudder nur als Prototyp vorhanden ist und noch nicht zum freien Verkauf zur Verfügung steht (Stand 28. Januar 2015).

### Sphero

Sphero ist ein Ball der aus Plastik besteht und mit Gyroskop- sowie Beschleunigungssensoren ausgestattet ist. Er lässt sich über Bluetooth mit einem mobilen Gerät verbinden und über eine App steuern.

Umgekehrt ist es möglich den Ball als Controller für VR Apps auf mobilen Geräten zu verwenden. Sphero unterstützt asynchrones Übertragen von Daten, wodurch die Nutzung als Controller erst möglich gemacht wird. Durch das Kippen, Schütteln und Rotieren des Balles ist es möglich Eingaben zu simulieren und entsprechend umgewandelt an das mobile Gerät und die App zu übertragen. Dieser Zugriff wird durch ein vom Hersteller zur Verfügung gestelltes Unity-Plugin erleichtert. Mithilfe dieses Plugins ermöglicht das Abfangen von Daten des Controllers an das mobile Gerät und die Auswertung dieser. Ist eine Verbindung hergestellt, wird das Übertragen der Daten aktiviert und die Werte der Beschleunigungs-, Rotations- und Winkelbeschleunigungssensoren können ausgewertet werden.

m\_Sphero.EnableControllerStreaming(20, 1,

SpheroDataStreamingMask.AccelerometerFilteredAll |

SpheroDataStreamingMask.QuaternionAll |

SpheroDataStreamingMask.IMUAnglesFilteredAll);

Listing . Aktiviert die Übertragung der Sensorwerte

Für das Steuern eines GameObject, in diesem Falle der Kamera, muss ein Skript an eine Kamera angehängt werden. Über dieses Skript können dann die Sensorwerte abgefragt werden und dadurch kann die Position und auch Rotation, was in diesem Fall nicht benötigt wird, verändert werden.

//Event Handler

SpheroDeviceSensorsAsyncData message =

(SpheroDeviceSensorsAsyncData)eventArgs.Message;

SpheroDeviceSensorsData sensorsData = message.Frames[0];

float xAcceleration = sensorsData.AccelerometerData.Normalized.X;

float yAcceleration = sensorsData.AccelerometerData.Normalized.Y;

Vector3 currentPosition = transform.position;

// Create a new position by filtering the accelerometer data using the low pass

// filtering formula (alpha \* filteredValue + (1 - alpha) \* newValue)

position = new Vector3((0.9f \* currentPosition.x + 0.1f \* xAcceleration), (0.9f \* currentPosition.y + 0.1f \* yAcceleration), 0.0f);

Listing . Auszug aus dem Zugriff auf Sensorwerte [@Sph2]

Die Entstehung von Drift ist möglich, da durch schnelle Steuerungsbewegungen, sich auf addierende Messfehler der Sensoren entstehen können.

### 3DRudder

Der 3DRudder ist ein Controller, der bis jetzt nur als Prototyp vorhanden ist, aber einen anderen Ansatz für die Steuerung von Anwendungen verfolgt. Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Controllern, bei denen die Eingabe mit den Händen erfolgte, werden hier die Füße genutzt. Für die Nutzung liegt der Controller auf dem Boden und die Füße werden darauf gestellt. Die eingebauten Sensoren können dann Neigungen des Controllers nach vorne, hinten, links und rechts sowie Rotationsbewegungen erkennen und über Kabel an ein entsprechend konfiguriertes Gerät bzw. eine App senden.

## Optisches Tracking: RGBD Kameras

Das optische Tracking durch Tiefe erfassende Kameras bietet aktuell das größte und interessanteste Feld für die Steuerung in VR. Wichtigster Aspekt ist hier der hohe Grad der Immersion, da kein immersionsstörender Faktor wie ein Controller präsent ist ,der mit den Händen oder Füßen bedient werden muss.

### LeapMotion

LeapMotion ist darauf optimiert Finger und Handbewegungen zu verfolgen. Der LeapMotion Controller kann per USB an ein Gerät angeschlossen werden. Er verfolgt im Gegensatz zur Kinect, die auf Ganzkörper-Verfolgung ausgelegt ist, nur einen kleinen Bereich bis zu einem Meter über dem Controller. Da LeapMotion hauptsächlich über die Verfolgung von Fingern und Händen funktioniert, ist es notwendig bestimmte Gesten oder Bewegungen für die Bewegungssteuerung in einer VR-App zu implementieren, damit eine Bewegung erzeugt wird, wenn eine bestimmte Geste erfolgt. Des Weiteren ist eine Montag an das Gerät nötig, um eine benutzerfreundlichere Interaktion mit dem Controller zu ermöglichen und nicht nur im Sitzen, wenn der LeapMotion Controller auf einem Tisch liegt, diesen nutzen zu können.

Über eine nicht für die Öffentlichkeit verfügbare SDK kann LeapMotion an einem mobilen Gerät betrieben werden. Diese befindet sich aktuell noch im Alpha-Stadium.

### Kinect

Tiefensensor, Computer als schnittstelle dazwischen, nicht kabellos, da hohe datenübertragung, ist möglich über tcp server befehle zu verschicken, braucht aber feststehende kinect, nutzer ha keinen bewegungsfreiraum

Tracking mit einer Kamera die auf den Nutzer gerichtet ist, Kinect, benötigt wird Verarbeitungseinheit, wie pc der Daten an das Handy schickt. Handy wiederum benötigt einen Empfänger der die Menge an Daten auswerten kann.

Bedingt kabellos möglich, pc benötigt, latenz kann hoch sein

### Project Tango

Tango ist erweiterung von kinect in form eines android tablets oder phones. Hat tiefenkamera, da fest integriert kann es bewegungen aufnehmen, durch abstandsmessung kann in räumen bewegungen in alle richtungen festgestellt werden

### Allgemein RGBD Kamera

## ODT: Virtuix Omni

Laufband benötigt, nimmt viel Platz weg, kabellose Verbindung nicht ohne weiteres möglich da eine Menge von Daten weitergebgen werden muss, immersiv da durch reale Bewegung virtuelle Bewegung entsteht

## Theoretische Ansätze

# Prototypische App

## Idee

Die Idee für die prototypische App ist die Umsetzung eines Labyrinths, um dort die Bewegungsrichtungen zu testen. Der Nutzer muss dieses durchqueren und erhält nach Erreichen des Ausgangs eine Benachrichtigung über die erreichte Zeit und das Erreichen des Ausgangs. Dabei hat der Nutzer die Möglichkeit sich umzuschauen und in alle Richtungen zu bewegen.

## Prefabs

Die Wände und der Boden des Labyrinths sind modulare Prefabs, die sich aneinander reihen lassen. Dadurch ist es möglich ein Labyrinth aufzubauen, ohne zu implementieren.

## Implementierung

### Controller: Gamepad und Cardboard

### Kameras

### Szenen

### Erreichen des Ziels

Hitboxen werden abgefragt, wenn bestimmte linie überschritten wird. Wird dem Nutzer angezeigt, dass er den Ausgang erreicht hat und das Spiel wird neu gestartet.

CodeSchnipsel und vielleicht in welchen Dateien zu finden?

### Anzeigen der Zeit

Zeit wird währendessen angezieg t

### GUI

Highscores speichern

# Tests

## Schnelle Bewegungen

## Bewegungsräume bei falscher Handhabung

## Erfahrungen

## 

# Bewertung

Aus Nutzersicht wäre ein markenloses Outside-In-verfahren natürlich wünschenswert, da

hierbei die Einschränkungen für den Nutzer am geringsten sind. Nutzer müssen nichts in

den Händen halten, brauchen keine Markierungen auf der Kleidung und können sich frei

bewegen und auch frei durch den Raum gehen. In der Praxis zeigt sich allerdings, dass

markenlose Tracking-Systeme gegenüber markenbasierten zum einen anfälliger gegen-

über Störungen (z. B. weitere Personen im Raum oder sich wechselnde Lichtverhältnisse) sind und zum anderen, dass die Genauigkeit bei markenbasierten Systemen höher ist.

Auch weisen Outside-In-verfahren den Nachteil auf, dass die Interaktionsfläche durch die

Kamerapositionen begrenzt ist. Der Interaktionsbereich kann zwar durch den Einsatz von

zusätzlichen Kameras vergrößert werden, dennoch bedeutet ein größerer Interaktionsraum entweder Mehrkosten (für die zusätzlichen Kameras) oder durch den größeren Abstand zu den Kameras eine größere Ungenauigkeit.

Bewertungsskala erstellen, Punktesystem aufstellen danach dann Controller auswählen

Bewertungsskala anhand der Grundlagen aus [Dör13], Freiheitsgrad etc.

Beachten ist für mobile Geräte also wird etwas kleines handliches gebraucht, am besten tango da integrierte camera und so eine Indoor Abstandsmessung möglich ist, und daher auchBewegungn entsprechend gut umgewandelt werden können, nachteil ist hier das man von der umgebung in der man sich befindet abhängig ist.

## Mögliche Ansätze

## Theoretische Ansätze

## Übersicht

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Cardboard | Gamepad | gyro | kinect | tango | leap motion | theorethisch | odt |
| ohne kabel | x | x | x | x | x |  | x | x |
| einhändig | x | x | x | x | x |  | x | x |
| ohne Hände |  |  |  |  |  |  |  |  |
| weitere Software |  |  |  |  |  |  |  |  |
| kein drift |  |  |  |  |  |  |  |  |
| keine latenz |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DOF |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Zusammenfassung und Ausblick

Text

## Bewertung

### Controller

### Applikation

asdasd

## Ausblick

### Prototypen von Controllern, was kommt ist in Arbeit

# Referenzen

**Berichte**

[Bus14] T. Busch: „Einarbeitung in Virtual Reality und Augmented Reality durch die Umsetzung von prototypischen Applikationen“, Osnabrück, November 2014

[Kam12] F. Kammergruber et al.: „Navigation in Virtual Reality using Microsoft Kinect”, Taipei, November 2012

**Bücher**

[Bla11] S. Blackman: „Beginning 3D Game Development with Unity: The World’s most widely used multiplatform game engine“, Apress, New York, Mai 2011

[Dör13] R. Dörner et al. (Hrsg): „Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität“, 1.Auflage, Springer Verlag, Berlin Heidelberg, September 2013

[Fch10] M. Füchsl: „Innovative Bedienkonzepte: Betrachtung der Marktsituation verschiedener Produkte mit Kundenbefragung von Microsoft Surface im Bezug auf zukünftige Erwartungen und Anwendungsfälle“, 1.Auflage, diplom.de-Verlag, April 2010

[Fin13] T. Finnegan: „Unity Android Game Development by Example Beginner’s Guide“,1. Auflage, Packt Publishing, Birmingham, Dezember 2013

[PR11] K. Pohl, C. Rupp: „Basiswissen und Requirements Engineering: Aus- und Weiterbildung zum Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level nach IREB-Standard”, 2. Auflage, dpunkt-Verlag, Heidelberg, Juni 2011

[RS14] C. Rupp, die SOPHISTen: „Requirements-Engineering und -Management: Aus der Praxis von klassisch bis agil“,6. Auflage, Carl Hanser Verlag, München, Oktober 2014

[Sei14] C. Seifert: „Spiele entwickeln mit Unity: 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile“, 1. Auflage, Carl Hanser Verlag, München, September 2014

**Magazine**

[FRE03] K.J. Fernandes, V. Raja, J. Eyre: „Cybersphere: the fully immersive spherical projection system“, Communications of the ACM 46 Nr. 9, ACM, New York, September 2003

**Webseiten**

zuletzt am 01.02.2015 abgerufen.

[@Adb] Android Debug Bridge, <http://developer.android.com/tools/help/adb.html>

[@Car] Google Cardboard Developer Documentation, <https://developers.google.com/cardboard/overview>

[@Cat] ADB Logcat, <http://developer.android.com/tools/help/logcat.html>

[@Dur] Durovis Dive SDK, <https://www.durovis.com/sdk.html>

[@Ext] Git Extensions Manual, <https://git-extensions-documentation.readthedocs.org/en/latest/https://git-extensions-documentation.readthedocs.org/en/latest/>

[@Gear] Gear VR, <http://www.samsung.com/global/microsite/gearvr/index.html>

[@Git] Git Documentation, <http://git-scm.com/doc>

[@Hub] GitHub, <https://github.com/>

[@Leap] Leap Motion Forum, <https://forums.leapmotion.com/>

[@Mag] Magnet Button for Cardboard, <https://www.quora.com/How-does-the-magnet-select-button-for-Android-Cardboard-work>

[@Ocu] Oculus Rift Support, <https://support.oculus.com>

[@Rud] 3DRudder, <http://www.3drudder.com/>

[@Six] Sixense STEM System, <http://sixense.com/wireless>

[@Sph] Sphero, <http://www.gosphero.com/de/>

[@Sph2] Sphero Unity Plugin: Sensor Streaming, <https://github.com/orbotix/UNITY-PLUGIN/tree/master/ExampleProject/SensorStreaming>

[@Tan] Project Tango, <https://www.google.com/atap/projecttango/#project>

[@Uni] Unity Documentation, <http://unity3d.com/learn/documentation>

**Bildquellen**

[Com] Wikimedia Commons: Eine freie Sammlung von Bildern, [www.commons.wikimedia.org](http://www.commons.wikimedia.org)

[Bus] Bilder von Tobias Busch

# Inhalt der CD

In der beigefügten CD sind folgende Ordner und Dateien enthalten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ordnerverzeichnis | Dateien | Beschreibung |
| \Bachelorarbeit | Bachelorarbeit\_BuschTobias.pdf | Die Bachelorarbeit im Portable Document Format (PDF) |
| Bachelorarbeit\_BuschTobias.docx | Die Bachelorarbeit im Microsoft Word Format |
| \Quellen | \*.pdf | benutzte Internetseiten |
| \Bilder | \*.jpg, \*.png | verwendete Bilder in größerem Format |
| \unity-project | \*.\*  \builds\\*.apk | enthält Testapplikation, die mit Unity erstellt wurde |
| \Videos | \*.mp4 | Videos der getesteten Controller |

Tabelle . Inhalt der CD

**Erklärung**

Hiermit versichere ich, dass ich meinen Projektbericht selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Datum: ……......................................................

(Unterschrift)