

# 1. Übung zur Vorlesung Virtual Reality Ames-Raum



## Aufgabenteil (a)

- Erstellen eines Ames-Raums in Unity.
- Verstärkung der Illusion durch die Bewegung der Charaktere.
- Auflösung der Illusion durch eine Kamerafahrt.

# Kamerafahrt (Version 1)

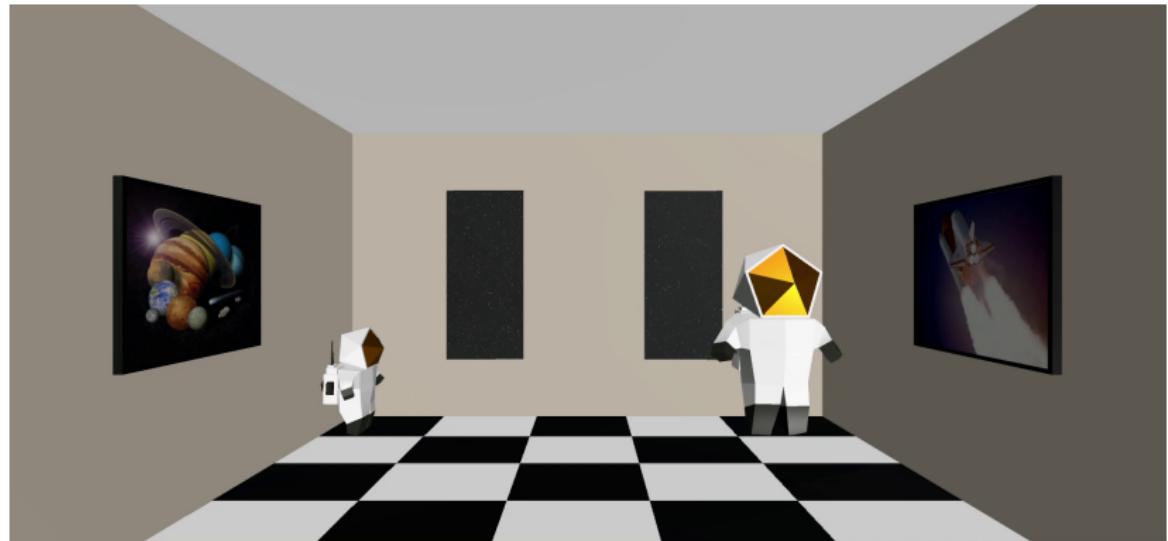


Abbildung: Kamerafahrt im Unity Editor ohne Wand

# Kamerafahrt (Version 2)

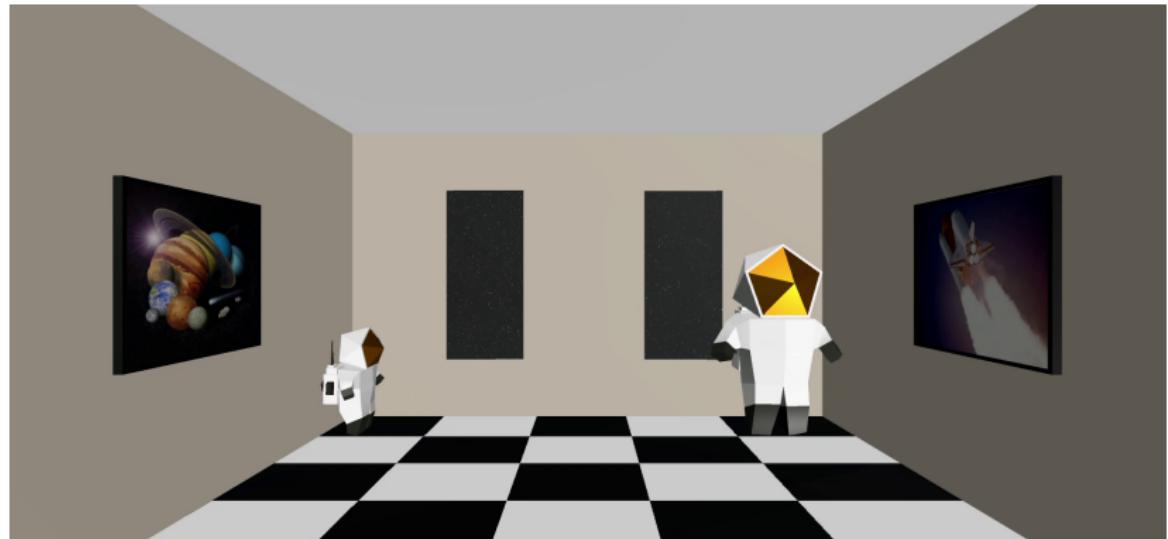


Abbildung: Kamerafahrt im Unity Editor mit Wand

# Aufbau der vorderen Wand

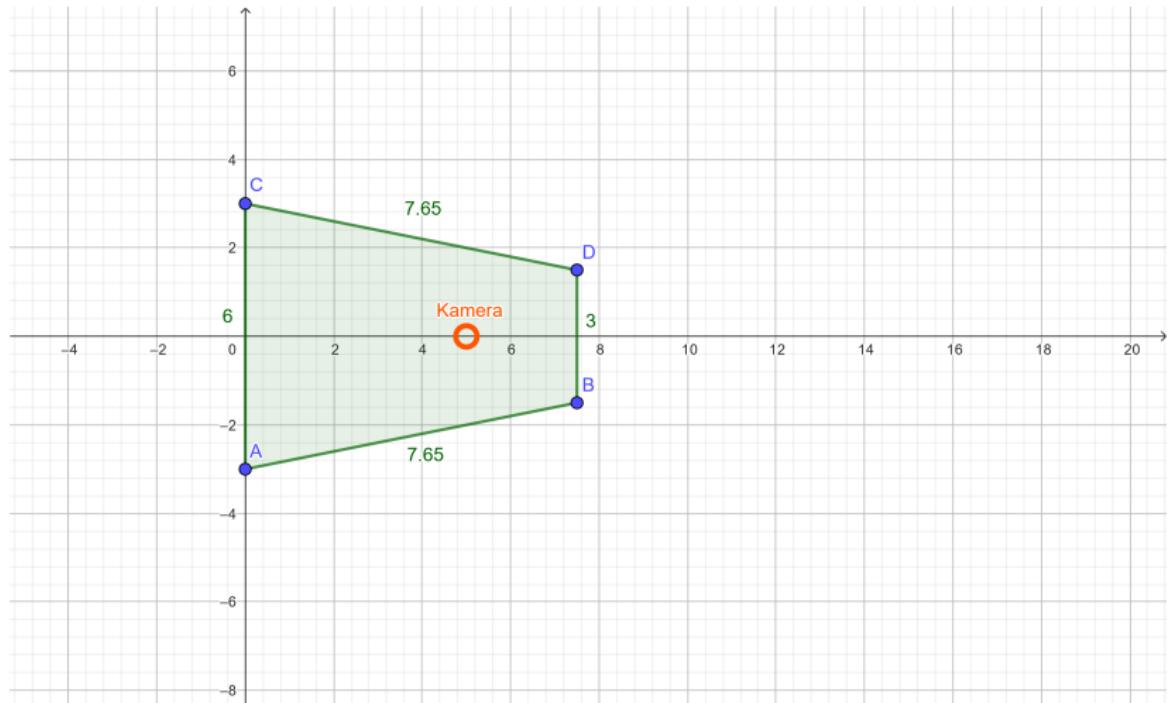


Abbildung: Maße der vorderen Wand

# Aufbau des Bodens

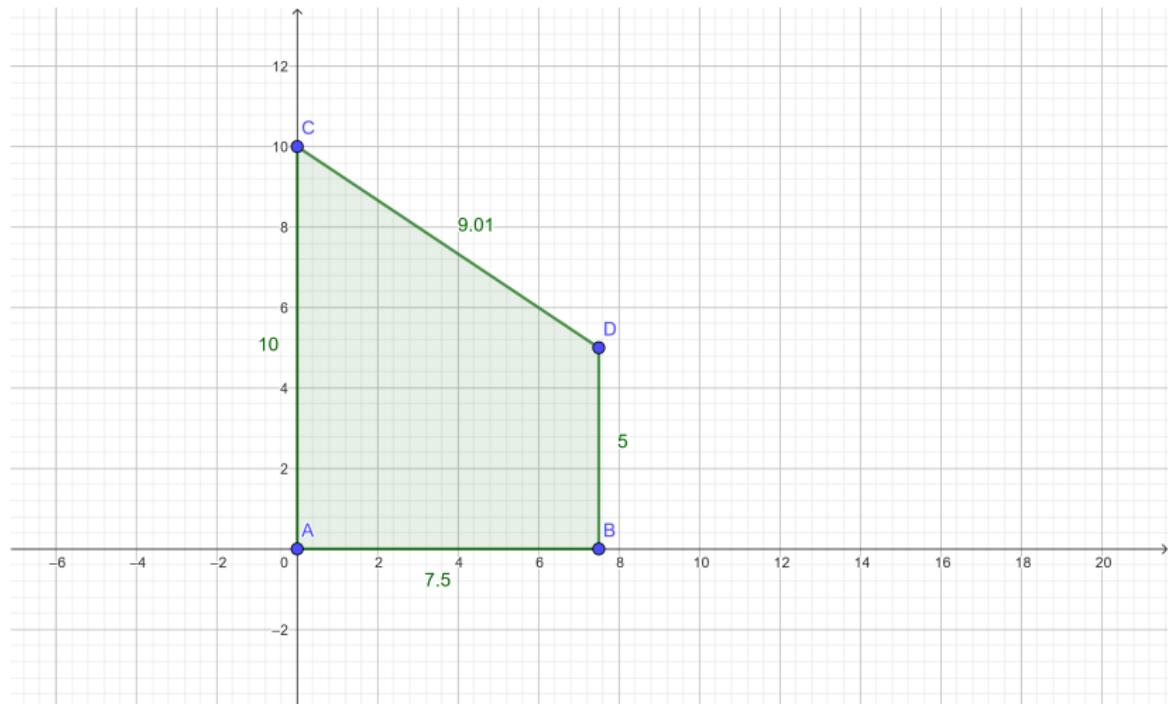


Abbildung: Maße des Bodens

# Hinzufügen der Bodentextur

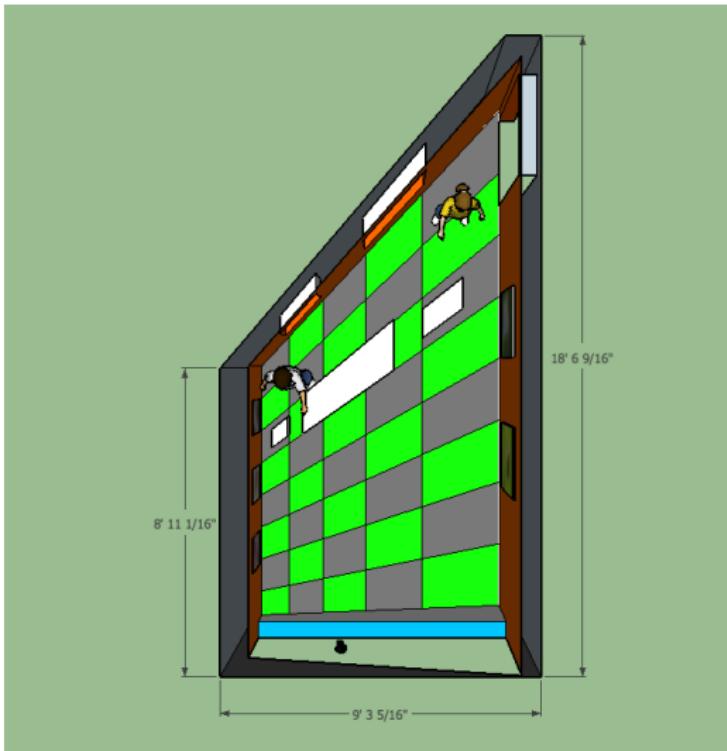


Abbildung: Checkerboard Boden

# Prototyp

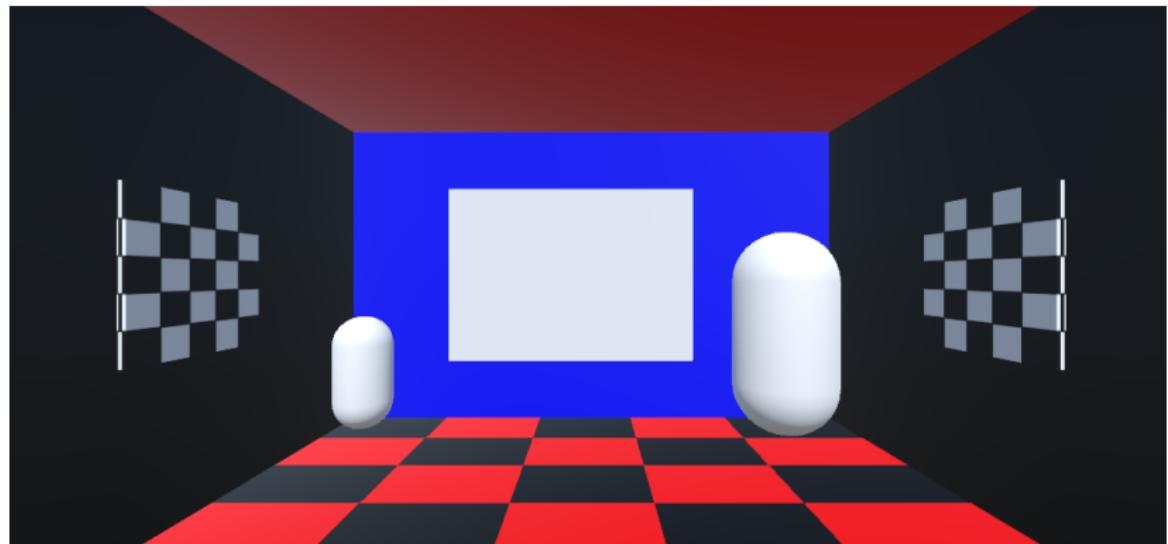


Abbildung: Ames-Raum Prototyp

# Thematisierung



Abbildung: Astronaut Asset

# Thematisierung

- Ersetzen der Beans mit dem Astronaut Asset.

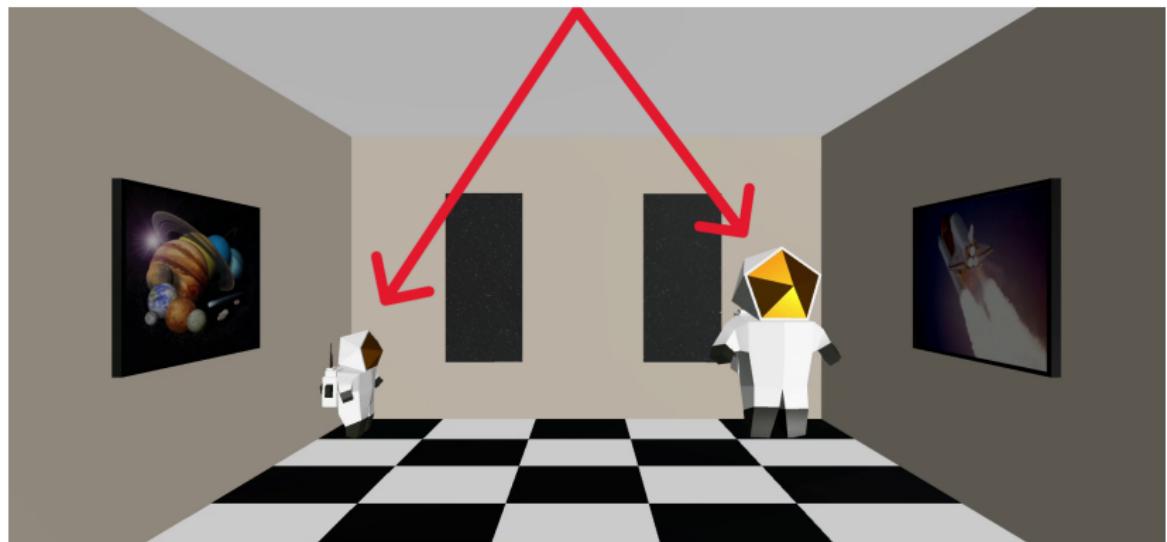


Abbildung: Astronaut Asset

# Thematisierung

- Ersetzen der Prototyp Bilder mit Planeten und Raketen.



Abbildung: Bilder

# Thematisierung

- Anpassung der Farben an das Thema.

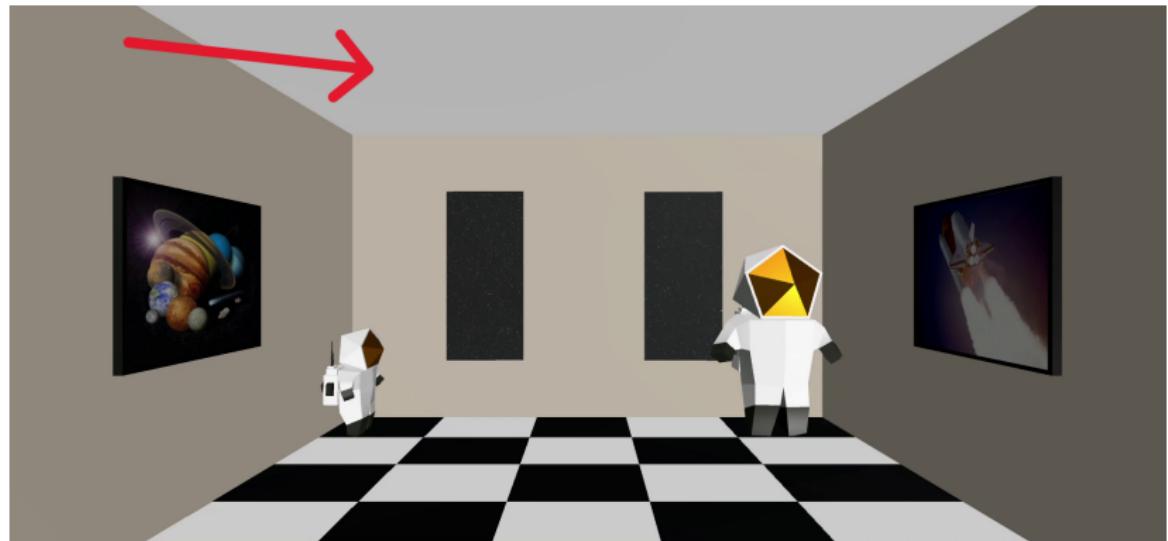


Abbildung: Farbgebung

# Thematisierung

- Hinzufügen eines sich bewegenden Sternenhimmels.

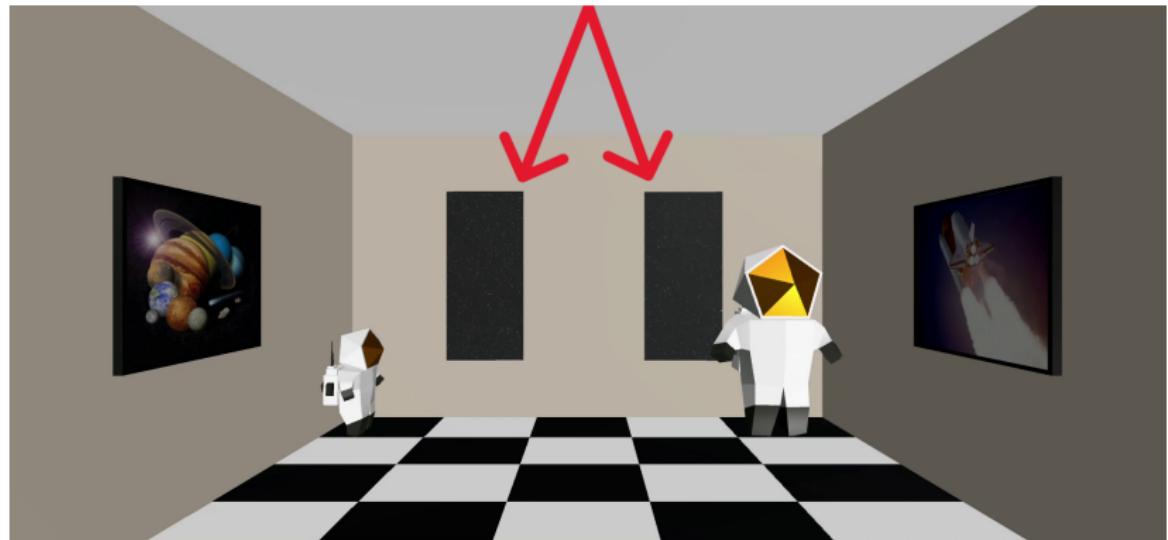


Abbildung: Sternenhimmel

# Hinzufügen von Skripten

- Für die Astronauten.
- Für die Kamerafahrt.
- Für den Sternenhimmel.

## Aufgabenteil (b)

- Illusion in VR erzeugen.
- Illusion durch Bewegung auflösen.
- Illusion durch Werfen von Objekten auflösen.

# VR Illusion



# Werfen

