

Dokumentation VR Visualisierung

Virtual Reality, Master Informatik

Matthias Haselmeier, Andreas M. Brunnet

Abstract *Im Rahmen der Veranstaltung [\[vr\]](#) wurde eine VR-Anwendung entwickelt, mit deren Hilfe eine Betrachtung von Machine Learning Daten im Raum ermöglicht wird. Hierbei hat der Anwender die Möglichkeit innerhalb der als Scatterplots visualisierten Daten umher zu wandern. Darüber hinaus lässt sich ein für den Nutzer interessanter Datenpunkt mittels VR üblicher Selektiergestik auswählen. Die Attribute und Werte des selektierten Datenpunkts werden relativ zu seiner Position dem Nutzer dargestellt. Über das Hervorheben des selektierten Punktes in sämtlichen Scatterplot-Matrizen hat der Anwender direkte Übersicht über die Verteilung des Punktes innerhalb des Datensets.*

Vorbereitung

Verwendete Software und Bibliotheken

Neben dem Unity Editor und der gleichnamigen 3D-Engine, wurden weitere Komponenten verwendet. Die Anbindung der Anwendung an entsprechende VR-Hardware (speziell der HTC Vive Pro) wurde mit Hilfe der Middleware MiddleVR realisiert. Diese liefert eine Basiskonfiguration zur Verwendung der bla

Installation

Benutzung