

Virtual Reality in Unity 3D

Linya Ruan

SRH Fachschulen

Stuttgart, 04. Juli, 2023









Linya Ruan

ruanlinya@gmail.com



Zeitplan für den Kurs

Tag 1 (04.07.2023)	•	Begriffserklärungen: Augmented Reality, Mixed Reality und Virtual Reality
		Vorstellung des Projekts (Klausur)
	•	Verbindung von Oculus Quest mit Unity 3D



Augmented Reality (AR)

- wenn eine physische, reale
 Umgebung durch technologische
 Elemente wie Videos, Grafiken
 oder GPS-Daten virtuell verstärkt
 wird.
- https://www.youtube.com/watch?v
 =QeJyX8h7DZk





Virtual Reality (VR)

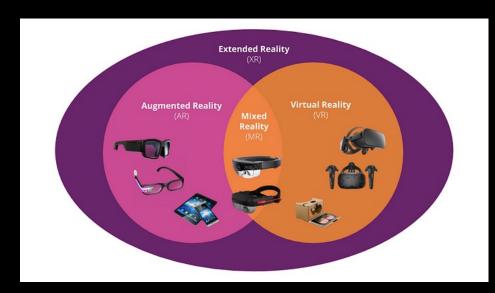
- Der Begriff bezieht sich auf Sinneswahrnehmungen, die man in einer vollständig simulierten Umgebung erfährt. Dafür ist es nötig, Geräte wie 3D-Brillen, Helme, Handschuhe oder Headsets zu trag.
- https://www.youtube.com/watch?v=uMr TanwaTjQ





Mixted Reality (MR)

- moderne Technologien, die Realität und Virtualität miteinander verbinden und eine Erweiterung von vorhandenen Räumen mit haptischen Elementen ermöglichen.
- Sie schließt also Virtual Reality und Augmented Reality mit ein und erweitert die natürliche um die künstlich erzeugte Welt.
- https://www.youtube.com/watch?v=Inw7B SDJfz4



Projekt



> Thema: Hogwarts Legacy in Virtual Reality

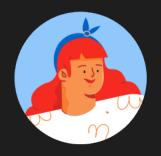
https://www.youtube.com/watch?v=pKrR6HC4vog

Projekt

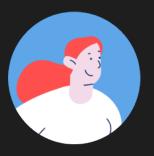


4 Personen als eine Gruppe









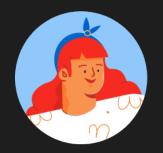
Project_3DE
https://docs.google.com/spreadsheets/d/12JSsYT9AKKTAXiDgykRpfBLErpVTsVD99yY_fb47U_U/edit?usp=sharing

Projekt

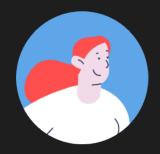


5 Personen als eine Gruppe











Project_GME

https://docs.google.com/spreadsheets/d/17VX33Pc26wou5DF1jk0kCcRdwGqsV-Rfid-GcWorD1Q/edit#gid=0

Szenario 1: Palace





Szenario 2: Quidditch

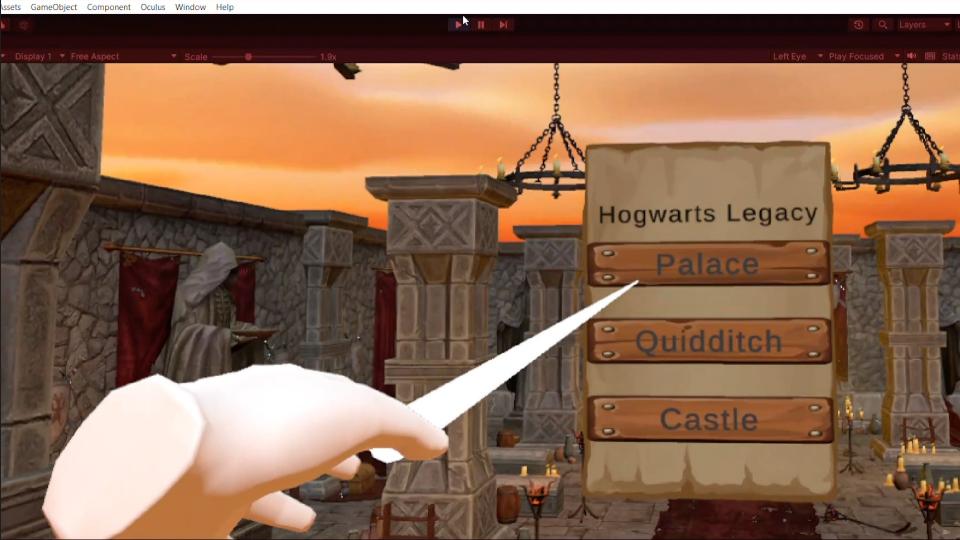












Projekt (Thema: Hogwarts Legacy in Virtual Reality)



Bewertung	Pkt Max
Qualität 3D Assets	10
Interfacedesign (GUI, HUD, UX)	20
Leveldesign	10
Umfang und Aufwand	30
Korrektheit und Robustheit (Code)	10
Technische Umsetzung, Code	20
Gesamt	100
Bonus (Architekturprojekte)	10

Szenario: Quidditch





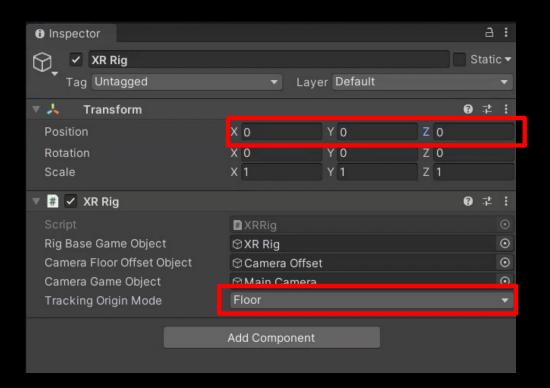


- Quidditch-VR-Game-assets-unity-package https://ldrv.ms/u/s!At2Y2Np4SXyvheZYPT6orVnIxHN8Aw?e=CZH2ap
- Fantasy Skybox FREE (Asset Store)(Windows -> Rendering -> Lighting -> Environment -> Skybox Material)

https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/fantasyskybox-free-18353



XR-Interaction-Toolkit-Blogpost (Deviced-based ->XR Origin)
https://blogs.unity3d.com/2019/12/17/xr-interaction-toolkit-preview-packageis-here/





- Oculus-Unity-Settings
- File -> Build Settings -> Add Open Secenes -> Android Switch Platform
- Player Settings -> Install XR Plugin Management -> Windows settings Oculus + Android setting Oculus
- Player -> Android setting -> Other Settings -> Color Space Linear->
 Graphic APIs OpenGLES3 -> Package Name
 (com.DefaultCompany.Quidditch_VR_Project) -> Minimum API Level (Android 6.0 Marshmallow (API level 23) -> Target API Level (Automatic (highest installed)) -> Install Location (Automatic)

https://developer.oculus.com/documentation/unity/unity-conf-settings/

Doculus-Link-Kabel
https://www.meta.com/de/quest/setup/?utm_source=www.meta.com&utm_medium=dolly
redirect

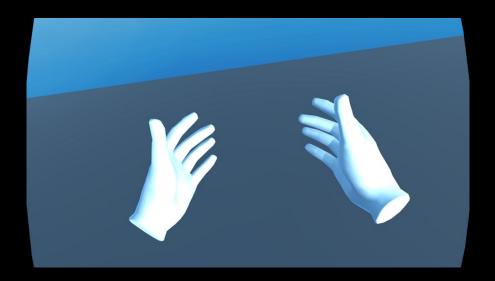


Oculus Integration

https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/oculus-integration82022

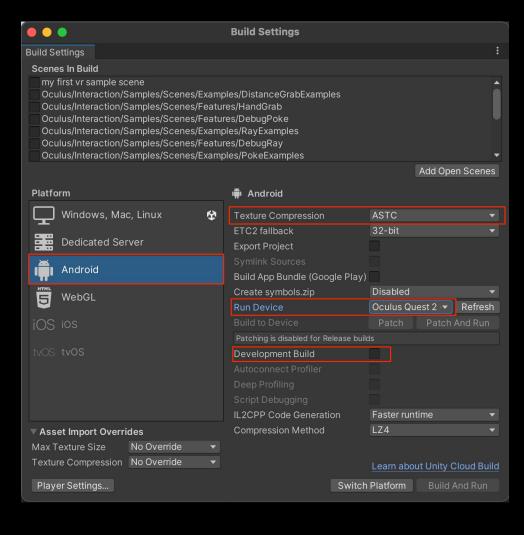
Oculus CustomHands

https://developer.oculus.com/documentation/unity/unity-sf-customhands/





build





ιιμ

- SideQuest
- Instll APK file from folder on computer
- App Library -> ALL -> Unknown Souces -> Quidditch

https://sidequestvr.com/setup-howto



Finish Part 1!







