

AR-Visualisierungen mit Unity II

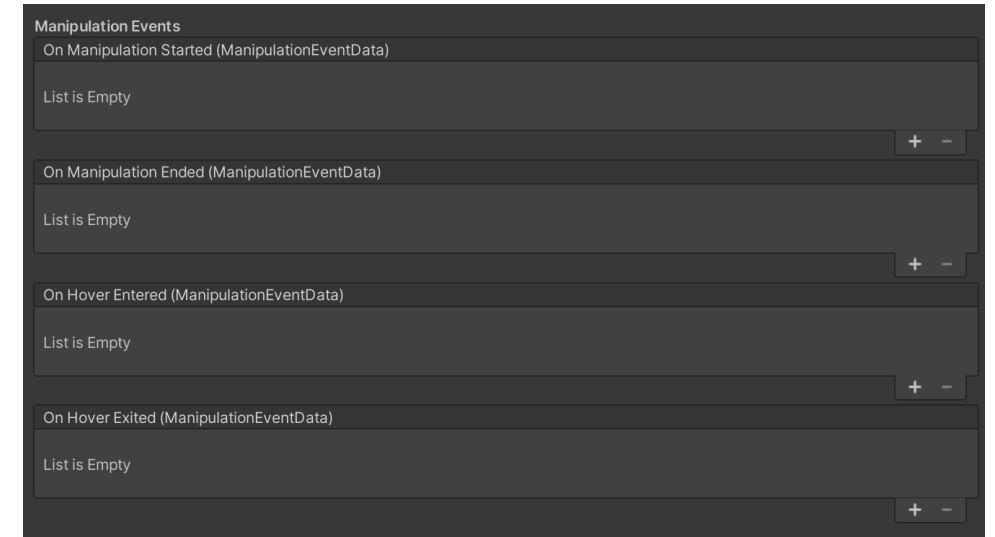
Fortgeschrittene Softwaretechnik WS 2024/25

Praxistermin II

GameObjects greifen

Folgende Skripte hinzufügen:

- Object Manipulator
- NearInteractionGrabbable
- BoxCollider



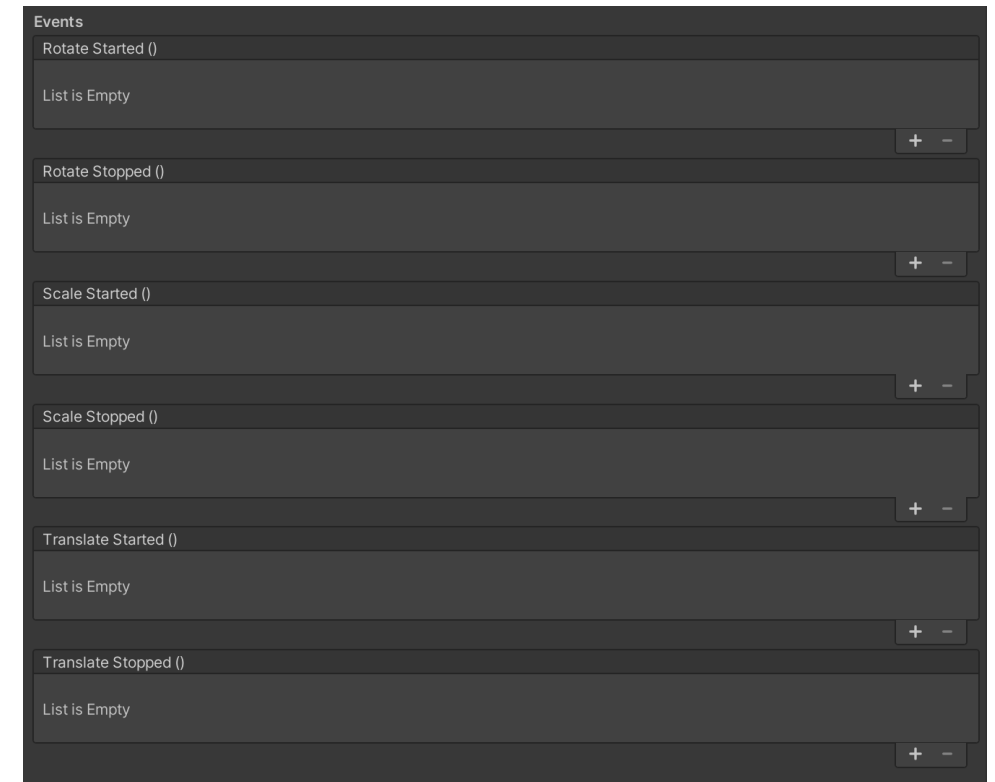
Verfügbare Events

Praxistermin II

GameObjects manipulieren

Folgende Skripte hinzufügen:

- Bounds Control

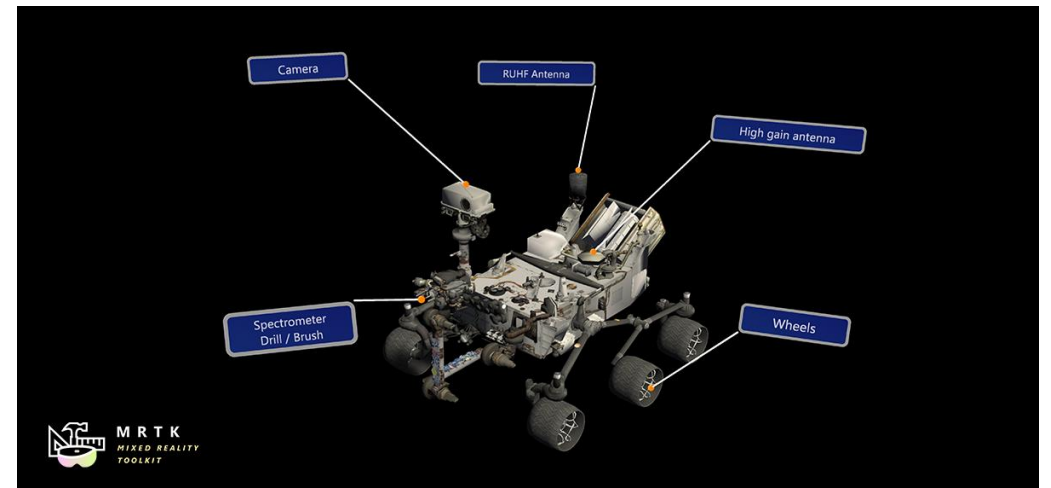


Verfügbare Events

Praxistermin II

ToolTip anzeigen

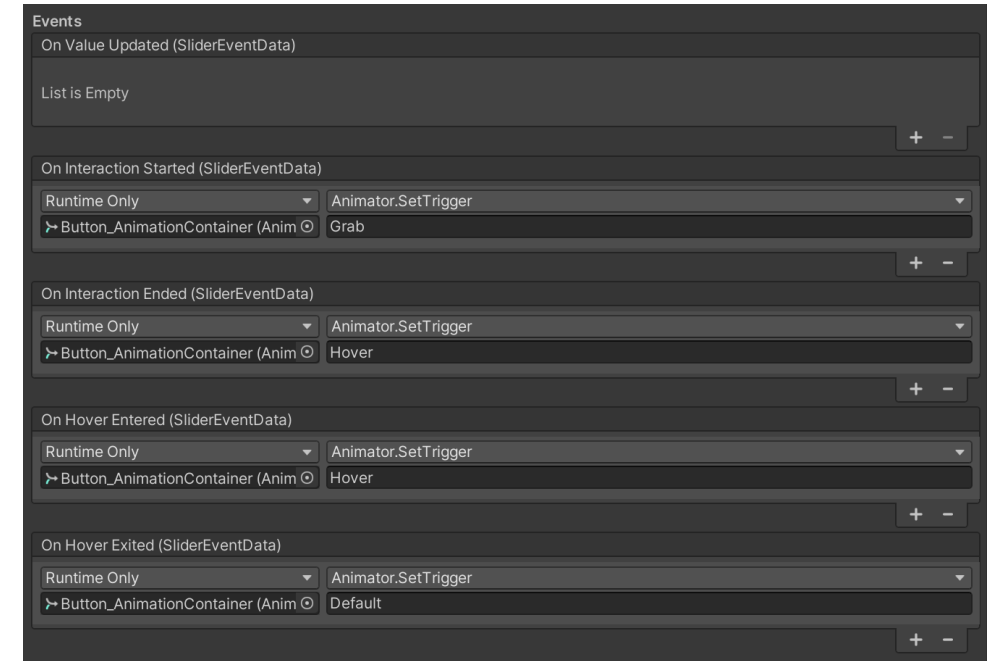
1. Prefab „ToolTip“ suchen
2. ToolTip auswählen und im Inspector unter ToolTipConnector -> Target das GameObject auswählen, an welches das ToolTip angehangen werden soll



Praxistermin II

Slider hinzufügen

1. Prefab „PinchSlider“ oder „StepSlider“ suchen
2. Slider Start/End Distance wählen



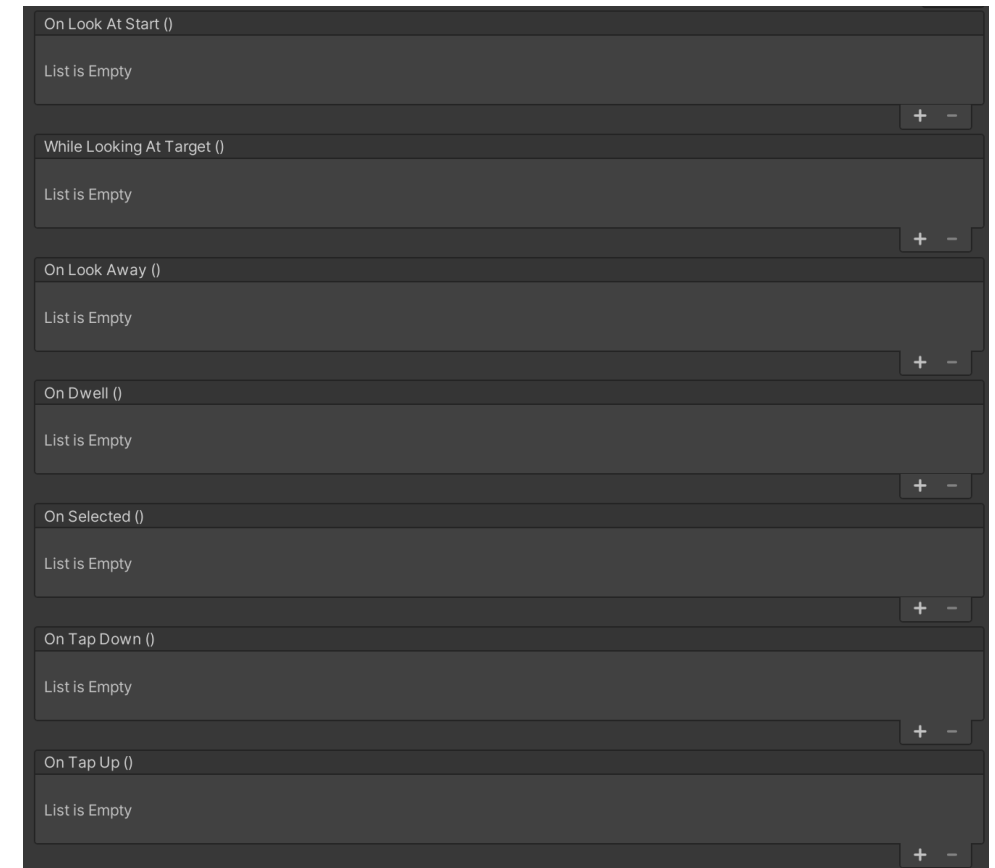
Verfügbare Events

Praxistermin II

EyeTracking nutzen

Folgende Skripte hinzufügen:

- EyeTrackingTarget



Verfügbare Events

Praxistermin II

Berührungen erkennen

Folgende Skripte hinzufügen:

- NearInteractionTouchable
- Events To Receive auf „Touch“ stellen
- Im Skript „IMixedRealityTouchHandler“ implementieren

```
public class Touch : MonoBehaviour, IMixedRealityTouchHandler
{
    public void OnTouchStarted(HandTrackingInputEventData eventData)
    {
        Debug.Log(message: "Touch");
    }

    public void OnTouchCompleted(HandTrackingInputEventData eventData)
    {
    }

    public void OnTouchUpdated(HandTrackingInputEventData eventData)
    {
    }
}
```

Verfügbare Events

Praxistermin II

