

Virtuelle Realität und Animation

Sommersemester 2023

Prof. Dr. Carsten Lecon, Stefan Wehrenberg

Miniprojekt „Unity/ VR“ [60 Punkte]

In Gruppenarbeit soll eine VR-Anwendung (Spiel) mit der Unity-Engine erstellt werden. Alle Assets sind erlaubt (mit Quellenangaben!). Es muss dokumentiert werden, welche Assets benutzt werden (Abgrenzung zu eigenen Assets).

Es soll mindestens eine Spielmechanik implementiert werden, die Feedback in Form von UI-Elementen (Punktestand, Treffermarkierung, Controller-Vibration, ...) bietet. Es muss ein grundlegendes Menü gestaltet werden, das mindestens das Verlassen der Anwendung ermöglicht.

Bei der Gestaltung der Anwendung dürfen Objekte aus dem Blender-Projekt einbezogen werden. Weitere Objekte müssen nicht zwangsläufig im höchsten Detaillierungsgrad vorliegen; es reicht, wenn die Form/ Funktion erkennbar ist.

Das Thema der Anwendung kann frei gewählt werden, muss aber mit dem Dozenten abgesprochen werden (Termin siehe unten).

Dieses Projekt darf im Team bearbeitet werden (idealweise 2-4 Personen - interdisziplinär). Pro Gruppe sollte nur eine Abgabe erfolgen (mit Angabe der Gruppenmitglieder).

Die Abgabe erfolgt über Git (notfalls über BwSync&Share) und besteht aus:

- Kurze „Spielanleitung“
- Dokumentation
- Unity-Projekt mit allen Dateien
- Kurzes Demo-Video ihres Spiels (z.B. mit OBS aufgenommen)
- Im Labor lauffähiger Windows/Android-Build der Anwendung (Testen Sie die Applikation rechtzeitig!)

Termine (Pflichtveranstaltungen)

- Bis Donnerstag, 25.05.2023, 8:00h, G2 0.37: Abstimmung der Idee (mit dem Dozenten)
- Donnerstag, 15.06.2023, 8:00h, G2 0.37: Zwischenpräsentation
- Donnerstag, 29.06.2023, 8:00h, G2 0.37: Abschlusspräsentation
- **Mittwoch, 12.07.2023, 23:55h: Abgabe Projekt**

An den anderen Nicht-Vorlesungsterminen findet betreute Projektarbeit im Hörsaal G2 0.37 und im Labor G2 0.31 statt.