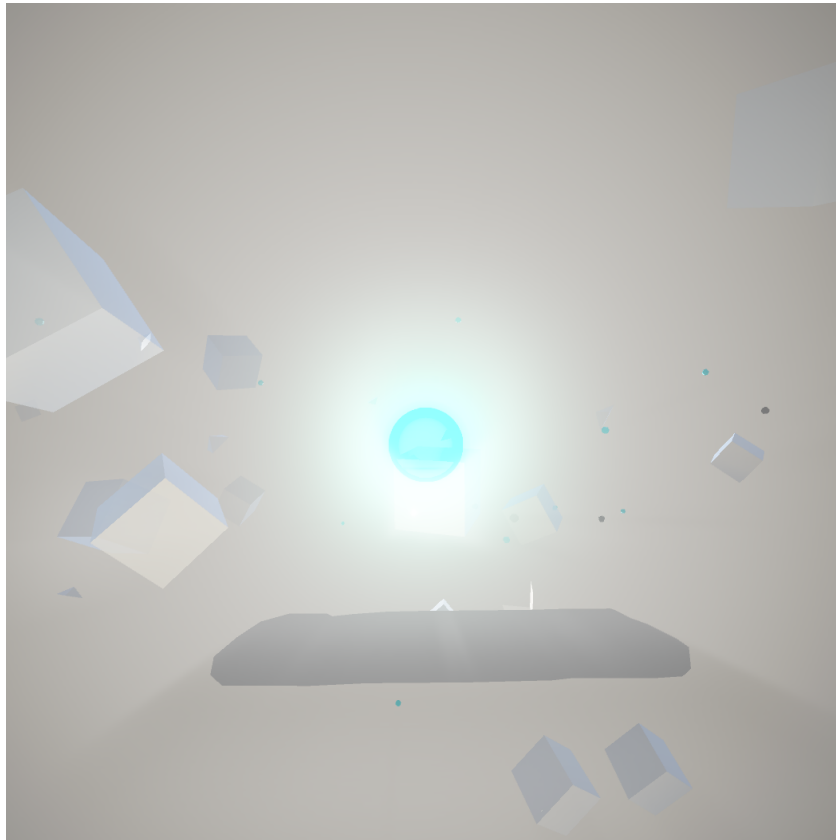


# QuietVR(基本版) demo指南

---



有关QuietVR的详细信息和指南请到<https://github.com/diglungdig/QuietVR>

邮件请送到 [purduepvc@gmail.com](mailto:purduepvc@gmail.com)

## QuietVR是什么

一个VR里安静的地方。在这里你将是唯一的噪音，你的噪音能够召唤各种各样的事物。这些事物会短暂地停留在你身边。

## 安装和系统要求

每一个QuietVR的包裹，包括之后会发布的版本，都会以两种形式出现。第一种是VR兼容版，可在Vive和Rift的VR头盔上使用。另一种则是普通版，通过鼠标来控制玩家角度。

QuietVR要求系统为Windows 10操作系统，并且配备GTX970以上的显卡。（同等级A卡也可）

同时，QuietVR需要有音频识别装置，比如麦克风或带麦克的耳机。推荐使用带麦克风的耳机。

# 构思和动机

这个项目受启发于一个音乐视频。

一开始的构思想法是把玩家放到一个由基础几何图形环绕的中心。在几轮迭代构思之后，逐渐发展成一个注重音频输入的VR体验。

从研发角度来讲，整个项目的初心是想去探寻VR和音频之间的关联性，并且如何通过音频互动来搭建一个更好的VR体验。

# 运行环境

请在一个安静的环境中运行QuietVR。

QuietVR的游戏机制依凭声音输入，为此请在开启demo前确保麦克风一类的声音识别设备在电脑上可以运行。

# 游戏机制

QuietVR当下可以识别两种类型的声音行为。

1. 短音（比如一个响指）
2. 长音（比如长喊或者歌唱）

当进入游戏时，要在空中找到一个白色的圆环。圆环的作用是为你的声音输入提供视觉鉴别信息。

根据以上的声音行为的不同，圆环可以召唤各种各样的事物。

这些被召唤过来的事物会一直停留环绕在你的身边，直到他们被后来者而替代。

当下有三个种类的事物可以被召唤：

1. 基础几何（被短音召唤，总共有三种。）
2. 进阶3D模型（被长音召唤，最多同时存留两个，总共有十八种）
3. 动画生物（被长达30秒+的长音召唤，总共有两种）

# 额外指令

按ESC键退出游戏

# 第三方贡献

当下，QuietVR的音频处理的核心功能依凭于著名视觉艺术家，Unity工程师Keijiro Takahashi的Lasp项目。

Lasp可在github上找到，为持MIT执照的开源企划。Lasp的特点在于其音频处理的低延迟性，这对于在VR中创造真实感和临场感相当重要。

Lasp之外，QuietVR也运用了来自sketchfab的第三方3D模型资源。这些第三方资源全部具有CC license（创作公用授权条款）。

下面是名单和链接：

1. [low poly head free! by hexonian\(licensed under CC Attribution\)](#)
2. [low poly space ship by chrisonciuconcepts\(licensed under CC Attribution\)](#)
3. [Flamingo by ryemartin\(licensed under CC Attribution\)](#)
4. [\[3D Printable\] Bricktown Low-Poly Collection #6 by Y3DS\(licensed under CC Attribution\)](#)
5. [Killer Whale by dandi\(licensed under CC Attribution\)](#)
6. [Stingray by dandi\(licensed under CC Attribution\)](#)
7. Background Music by Tomppabeats - [You're Cute](#)

## 艺术设计理念和核心程序架构

有关这两方面的详细信息请转<https://github.com/diglungdig/QuietVR>

## 局限性和未来扩展性

QuietVR当下是一个有大约10分钟可玩性的简单demo。它提取简单的音频信息，然后从一个提前打包好的集里提取3D模型。

它的本心是要成为一个对于VR音频输入和其扩展性的测试基准。

这些扩展性的大方向有：

1. 语音识别
2. 程序化内容生成，借助音频分析
3. VR教育，运用声音和语音

从游戏性角度，以下内容有可能会被逐步导入QuietVR：

1. 音频的深层分析及其对应的指令扩展
2. 相比于如今本地式的生成图形，运用后端服务器使用户能自己上传模型，并将这些模型分享给所有其他用户。

短期目标有自定义背景音乐和更好的界面。

## 知识产权许可

QuietVR的源代码可在其github找到。QuietVR是一个以[MIT许可](#)为前提的开源项目，允许第三方的修改和扩展。