PAWI Bericht Vortex-Tunnel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Version** | **Beschreibung** | **Bearbeiter** |
| 1.0 | Erster Entwurf des Berichts | Marc Nussbaumer |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Inhalt

[Voraussetzungen für den Aufbau 3](#_Toc499716106)

[Mögliche Stolpersteine beim Einrichten 3](#_Toc499716107)

[Einrichtung der VR-Umgebung 4](#_Toc499716108)

[Konfiguration des Tunnels über die XML-Datei 7](#_Toc499716109)

[Standort der XML-Datei 7](#_Toc499716110)

[XML-Struktur 8](#_Toc499716111)

[Erklärung Parameter 9](#_Toc499716112)

[Vortex-Tunnel 9](#_Toc499716113)

[Abschnitte 9](#_Toc499716114)

[Abschnitt 10](#_Toc499716115)

[Wandmuster 10](#_Toc499716116)

[Textur 11](#_Toc499716117)

[Lichter 12](#_Toc499716118)

[Farbe 13](#_Toc499716119)

# Abstract

# Zielsetzung

Behandelte Fragestellung

Wie können Personen an das Thema Virtual Reality herangeführt werden mittels Gleichgewichtsverlust-Simulation eines Vortex-Tunnels?

Projektziele / Scope

* Eine Simulation eines Vortex-Tunnels in Virtual Reality
* Konfiguration des Tunnels

Ausserhalb des Scope

Daraus zu erarbeitende Resultate:

* Versuchsaufbau zur Erreichung des maximalen Effekts auf den Gleichgewichtssinn der Probenden
* Erstellung Softwarekonzept und Testkonzept
* Softwareprototyp mit Unity3d und Oculus Rift oder HTC Vive
* Testresultate mit den Probanden und Diskussion der erarbeiteten Ergebnisse
* Code, Dokumentation und HowTo’s auf GitLab.

# Planung

# Organisation

Durchführung

Ausblick

# Neues Wissen

Rückblick