**Sitzungszeitpunkt:**  
08. November 2017 12:00 – 13:00  
  
**Ort:**  
S41.205, Rotkreuz

**Anwesend:**

Marc Nussbaumer, MN  
Philipp Gröbelbauer, PG  
Martin Biallas, MB  
Roger Diehl, RD

**Wird informiert:**

Protokoll Sitzung Vortex-Tunnel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sitzungspunkt | Zeit | Zuständig |
| Begrüssung | 5‘ | Alle |
| Allgemeines | 5‘ | Alle |
| Präsentation Prototyp | 15‘ | MN,PG |
| Feedback / Verbesserungen Prototyp | 5‘ | MB,RD |
| Interaktive Dokumentation / Tutorials | 15’ | Alle |
| Sprintreview / Meilensteinbesprechung | 10‘ | Alle |
| Nächster Sitzungstermin | 5‘ | Alle |

# Allgemeines

* Ist die Aufgabenstellung angepasst und für uns verfügbar?

***Herr Diehl wird diese noch anpassen und uns zukommen lassen***

* Aufgetretene Problemstellungen

***Es kam zu einem Unity-Bug in welchem die Spotlights nicht über ca. 20m per Skript verschoben werden konnten.***

***Zusätzlich kam es zu GIT-Problemen aufgrund einer aufgebrauchten Quota***

# Präsentation Prototyp

* Live-Demo mit HTC Vive

***Es wurden zwei Prototypen vorgeführt, einer mit bewegenden Lichtern und ein zweiter mit bewegender Textur. Dabei hat sich der Gleichgewichtsverlust-Effekt gemäss allen Sitzungsteilnehmern stärker bei der sich bewegenden Textur eingestellt.***

# Feedback / Verbesserungen Prototyp

* Entspricht der Prototyp den Vorstellungen / ist der Effekt eingetreten?

***Der Effekt trat bei beiden Prototypen ein, jedoch bei der Textur stärker. Im physikalischen Vorbild ist der Effekt jedoch noch stärker. Es soll daher noch geforscht werden wie der Effekt verstärkt werden kann.***

* Allgemeine Rückmeldungen / Verbesserungspotential

***Folgende Szenarien wurden in einem kurzen Workshop erdacht um den Effekt zu verstärken:***

* ***Bild einer Landschaft verwenden anstatt nur Textur***
* ***Bild eines Büros (bekannte Umgebung) verwenden***
* ***Veränderung der Stegbreite (so eng, dass man die Füsse nicht nebeneinander haben kann)***
* ***Durchsichtiger / Glass-Steg***
* ***Mehrere drehende Segmente die in andere Richtung drehen***

Noch geplant:

* Intro-Umgebung für Angewöhnung VR-Welt

# Interaktive Dokumentation

* Präsentation Entwurf der interaktiven Dokumentation

# Tutorials

* Vorstellung Tutorial an Beispiel «Einbindung VR in Unity»
* Geplante Tutorials:
  + VR-Einbindung Unity
  + Importierung externer Game-Assets
  + Prefabs-Tutorial
  + Getting Started (Links zu «Grundwissen»)
  + XML Einlesen in Unity
  + ~~3D Model Lichtquelle ignorieren~~
  + ***Verwendung von Lichtquellen in Unity (mit Bug-Erklärung für Spotlights)***

# Meilensteinbesprechung

* Meilensteinbericht

# Zusätzliches

***Es wurde der Rahmenplan angepasst um den letzten Sprintabschluss eine Woche vor Semesterende zu haben. Die letzte Woche ist für Abschlussarbeiten gedacht.***

# Nächster Sitzungstermin

***Die nächste Sitzung wurde auf KW 48 verschoben, dies da die Ergebnisse des Versuchsaufbaus diskutiert werden sollen.***