

UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

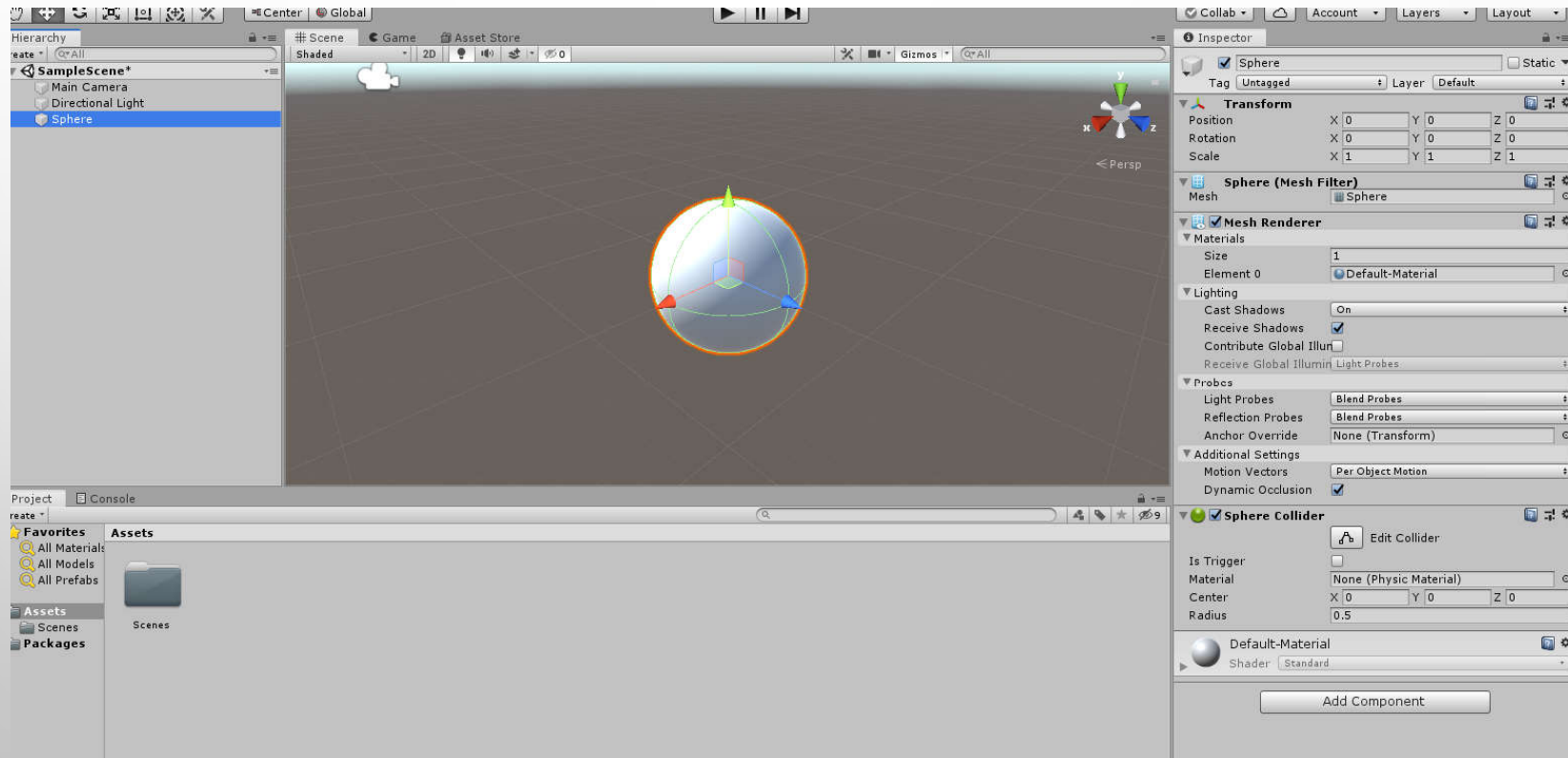
UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

Bir küre iç cephesine 360 derece çekilmiş bir videonun shader (FlipNormal) yardımı ile oynatılması.

<https://www.youtube.com/watch?v=eaqwszsH6Jg>

- ☐ Öncelikle sahneye bir küre eklenecek
- ☐ Daha önceden indirilmiş bir 360 video projeye dahil edilecek.
- ☐ FlipNormal.shader kodu kürenin render texture olarak ayarlanacak.

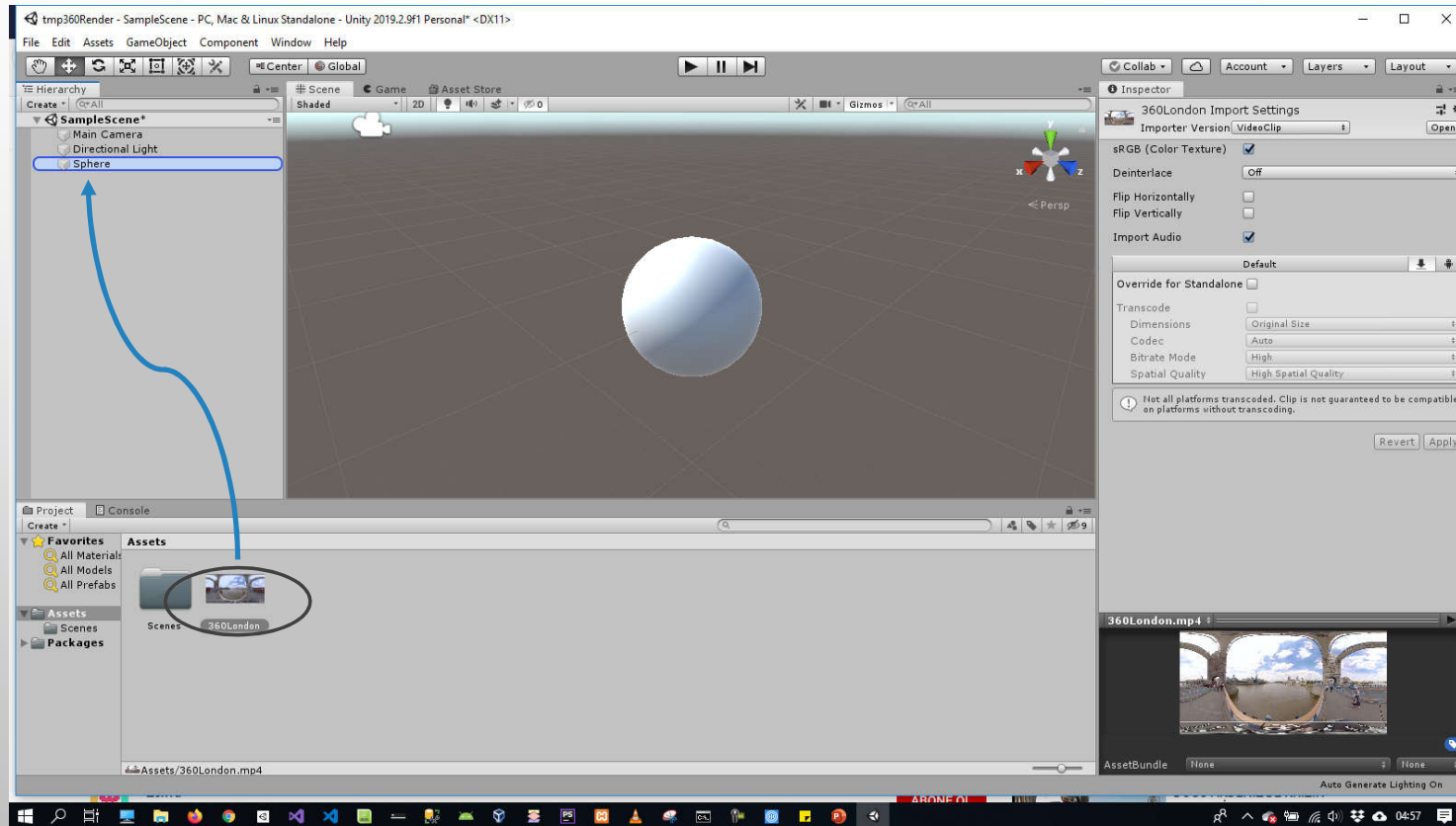
UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO



Videonun oynatılacağı küre(sphere) eklenir

UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

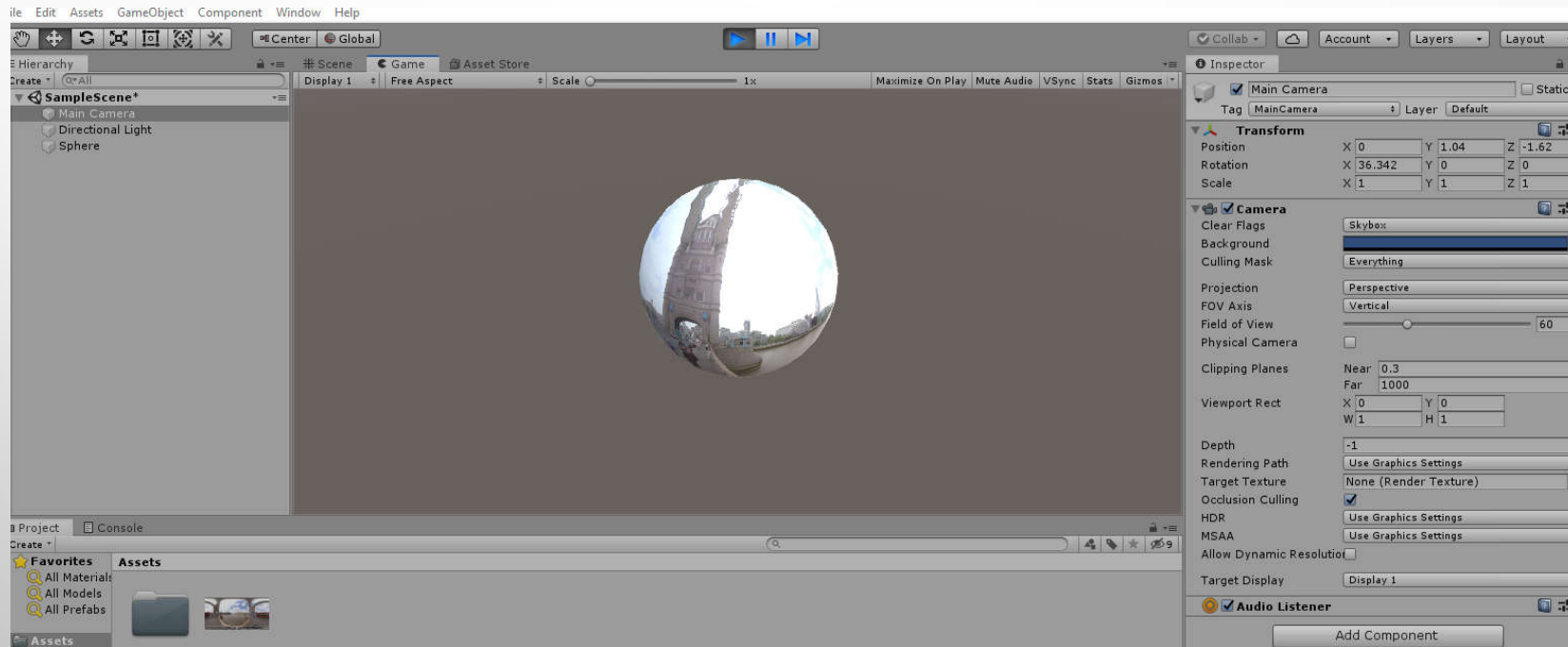
Örnek bir video dosyası proje içine sürüklenir. Daire içine alınmış video.



Videonun oynatılacağı küre(sphere) üzerine örnek video sürüklenir.

UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

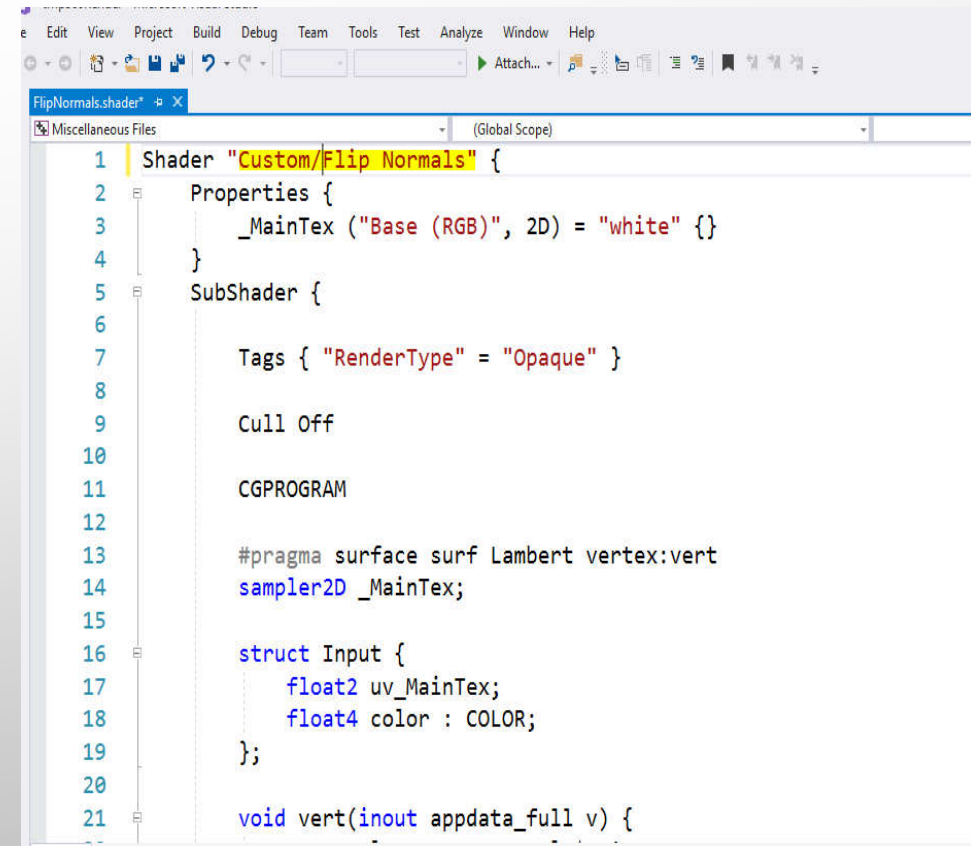
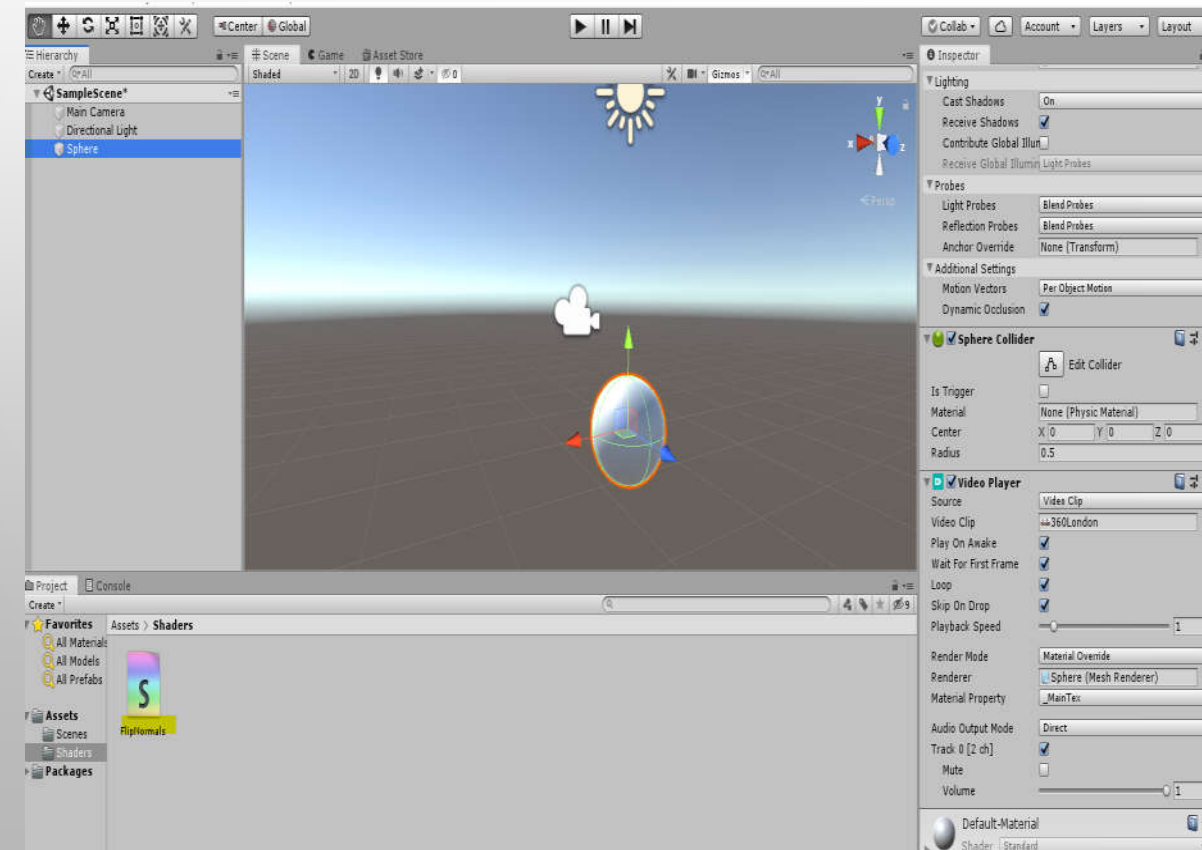
Sürüklenen video kürenin dış yüzeyinde oynatılıyor. Biz bunu iç yüzeye yansıtıp oynatmak istiyoruz.



Kürenin içine girince video görülmeyecek çünkü **Backface Culling** yapılıyor

UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

Küre içine yansıtma için yüzeydeki **Normal vektörleri** terse çevirip iç yüzeyde videoyu oynatacağız. Bunun için [FlipNormals.shader](#) dosyasını Shader isimli bir klasöre yükleyeceğiz. Burada script içinde "Custom/Flip Normals" şeklinde düzeltiyoruz. Shader'ı seçerken Custom altında arayacağız.



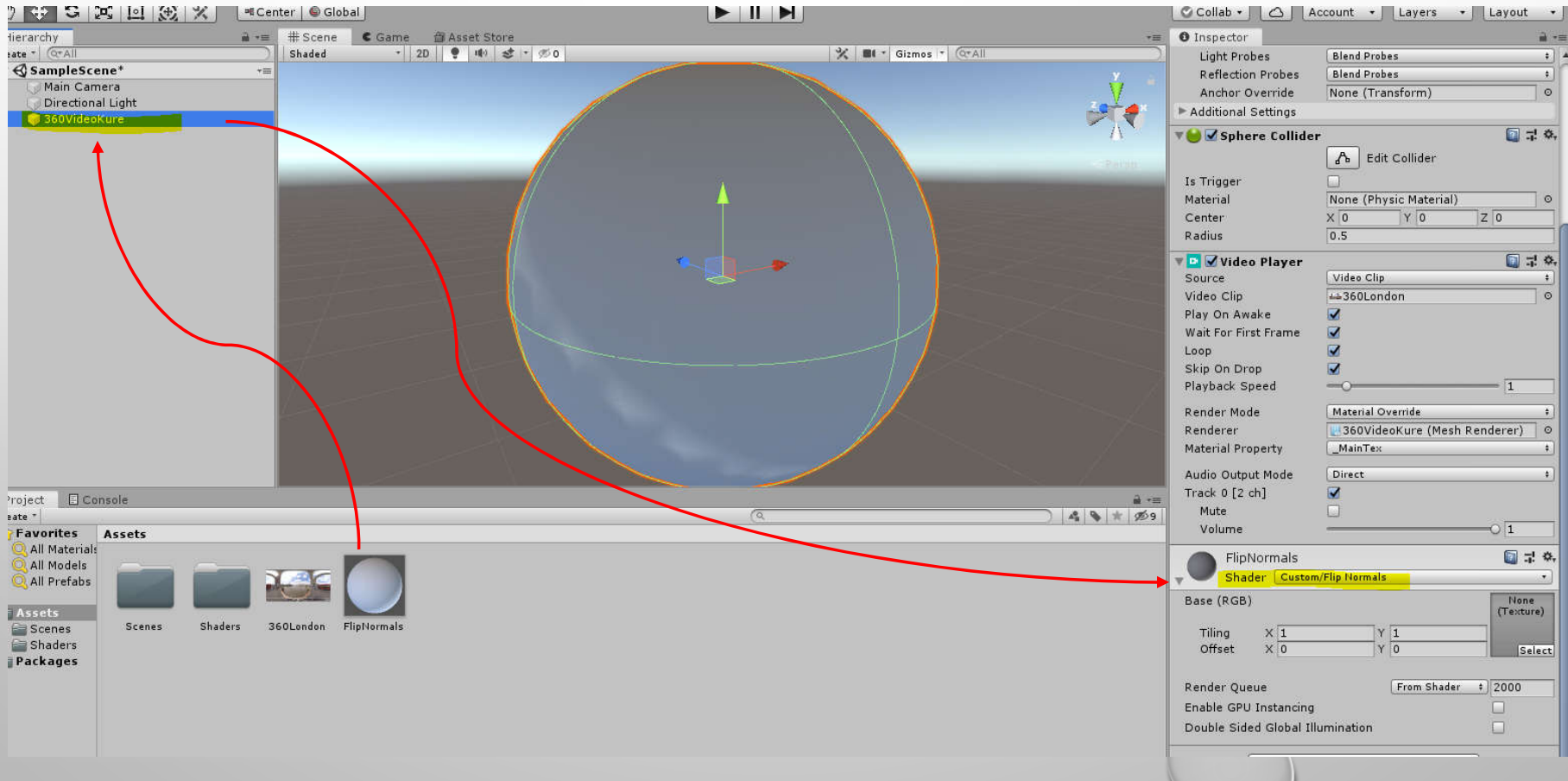
UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

Shader'ı uygulayabilmek için yeni bir Materyal oluşturulur. *FlipNormalMaterial* isimli bir materyal oluşturulur. Materyalin shader özelliği FlipNormals olarak seçilir.



UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

Ardık oluşturulan **materiyal** videonun eklendiği Küreye sürüklenir. Ardından küre seçilerek FlipNormals shader için Custom/Flip Normals seçilir.



UNITY GÜNLÜĞÜ RENDER 360 VIDEO

Sahne oynatılınca video kürenin iç yüzeyine basılıyor. Android telefona yükleyip telefonda çalışıp çalışmadığına bakılır. VR desteği açılıp / Google card board ile bir android telefona gömülüp oynatılabilir.

