

Redirected Walking in VR



Problem: Roomscale VR beschränkt Spielwelt auf real verfügbare Fläche

Lösung: **Redirected Walking** = Bewegung in der Spielwelt wird im Gegensatz zur realen Bewegung verändert

Ziel: In beschränkter echter Umgebung größere VR-Welt abbilden

Umsetzung: Redirection durch

Verstärkung/Abschwächung von Drehungen

Erkennen und Ausnutzen von Sakkaden durch **Eyetracking**

Team

- Simon Haag
- Lena Haide
- Matthias Koch
- Selina Andrews

Medieninformatik
6. Semester

Technologien



| aGlass

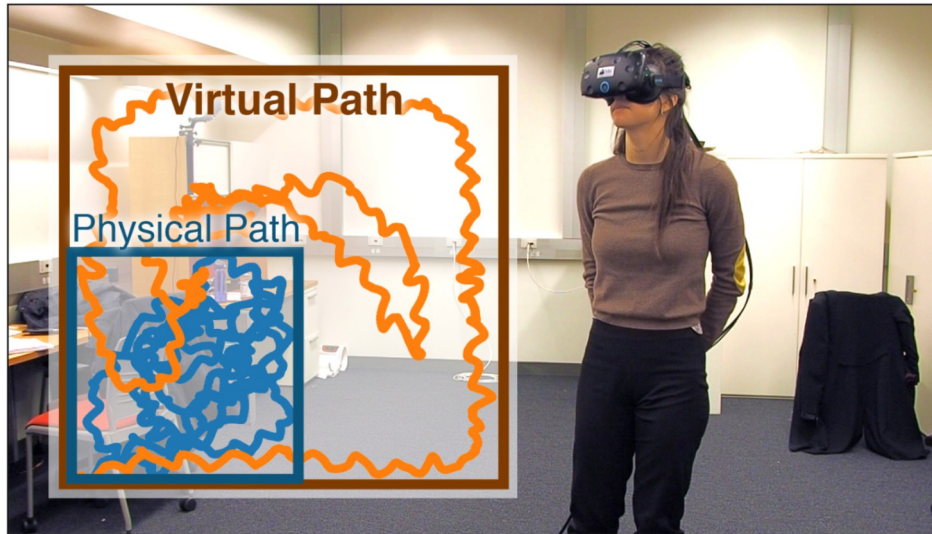


htc VIVE

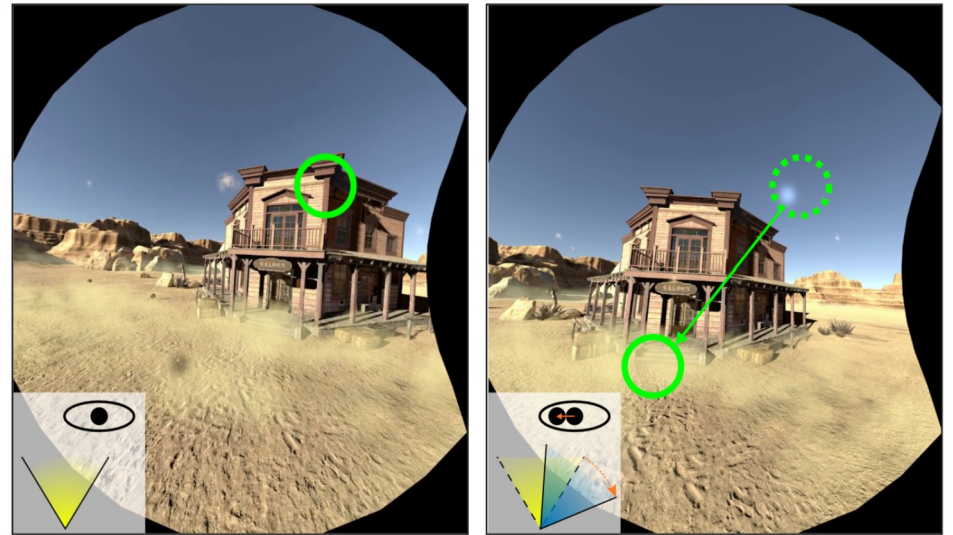
Redirected Walking in VR



Redirection



Sakkadenerkennung



Qi Sun, Anjul Patney, Li-Yi Wei, Omer Shapira, Jingwan Lu, Paul Asente, Suwen Zhu, Morgan McGuire, David Luebke, and Arie Kaufman. 2018. Towards Virtual Reality Infinite Walking: Dynamic Saccadic Redirection. ACMTrans. Graph.37, 4, Article 67 (August 2018), Fig. 1.