

Readme

master.meta - automatisk opprettet metafil til Unity-mappa "master". Metafiler opprettes automatisk av Unity, de vises ikke i Unity-editoren og det vil derfor ikke bli beskrevet enkeltvis. Generelt inneholder metafilene litt info som Unity trenger å vite og ikke brukeren. De kan åpnes i notisblokk eller lignende.

Resources - en standardmappe for ressurser. Her er bilder fra "De Røde Skoene" plassert, opphavsrett Doktor Lise Hovik. Kan lettere laste alle filene i denne mappa med kode:
"Resources.loadAll();"'

master -

Dette er mappen hvor det som er blitt opprettet i denne masteroppgaven i forbindelse med Unity befinner seg i hovedsak.

Her er alle JavaScriptene som benyttes:

1. imageChangeColl_external.js
2. rightLogger.js
3. leftLogger.js
4. collisionMover.js
5. playMovieExternal.js

VirtualStoryroom.unity - Dette er scenen i Unity som knytter alt sammen. Den knytter også sammen mer enn det som ligger i "master"-mappen, som for eksempel Zigfu- og Oculus Rift-Unityfiler. Disse filene er kun modifisert for å gi ønsket resultat i denne masteroppgaven, de er opprettet av Zigfu og Oculus VR.

before kvalvika edit_xzxvrn.mp4 - er en vanlig video i .mp4-format.

GUI.prefab - dette er en prefabrication av bevegelsespilene.

imageFrame.prefab - dette er en prefab av bilderammen som er benyttet for å enkelt kunne lage mange flere bilderammer med korrekt aspekt-ratio, som det også er mulig å endre i ettertid. Denne dupliseres enkelt i Unity for flere bilderammer.

gallery_env - (gallery environment), dette er en prefab av et kvadratisk rom, med golv og uten tak.