

1	Einleitung	1
1.1	Virtuelle Realität	1
1.2	Software-Entwicklung für die virtuelle Realität	6
1.3	Aufbau des Buches	7
1.4	Typografische Konventionen	9
1.5	Lizenzen und Markenzeichen	10
	Literatur	11
2	Interaktive Anwendungen	13
2.1	Ein Unity-Projekt	14
2.2	Kollisionen und Berührungen	31
2.3	Raycasting	37
2.4	Protokollierung	41
2.5	World-in-Miniature und Unit-Tests	58
	Literatur	76
3	Software-Entwicklung für die virtuelle Realität	85
3.1	VR-Systeme	86
3.2	OpenXR	91
3.3	Packages für die VR-Entwicklung	94
3.4	Interaktive immersive Anwendungen	104
3.5	Systemsteuerung	110
3.6	Selektion und Manipulation	116
3.7	Fortbewegung	129
	Literatur	168

A Lösungen	175
Stichwortverzeichnis	189