

# Archiax 如何制作VR游戏

Archiax Interactive

什么是虚拟现实 (VR) ?

一句话来解释: 体验另一个世界

通过直接沉浸到3D或2D虚拟世界, 体验来自两个维度到三维第一人称, 交互体验

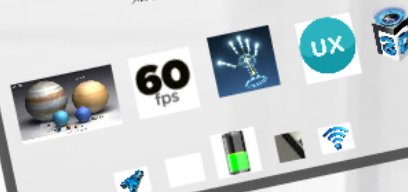
虚拟现实技术方面的关键技术包括: 虚拟现实时或准的逼真度可匹配上头显设备的速度, 帧率要求(60FPS-16.67ms/帧)

Q&A

联系方式

archiaxinteractive.com  
info@archiaxinteractive.com

如何增强代入感



虚拟现实已经到来。  
让我们共同努力推动这个时代的

Archiax Interactive  
欢迎对VR感兴趣的各界精英洽谈合作

开发VR的心得

定义游戏的核心  
设备上测试  
制定渲染策略  
视角 (Game Camera)  
跟踪问题  
移动VR手机过慢  
陀螺仪漂移问题...  
代入感

输入设备



自我介绍

Implemented Java Compiler with Aspect Oriented  
Programming support  
编写过Java编译器, 支持AOP

Implemented C++ like VM kernel  
编写过C++ 脚本系统内核

Worked on the research competition database  
参加过大型内存数据库开发

亚马逊SAP系统工程师, SAP全球最具潜力工程师



Archiax

2014年, 9人

今天, 30人

2013年, 2人



Lucas 154526, 2014年



# 如何制作VR游戏

什么是虚拟现实 (VR)?

一句话来解释: 体验另一个世界

视觉方面比较重要的3D成像元素是景深。景深来自两个最重要的因素—运动视差, 双目视差

虚拟现实视觉方面的关键是头部追踪, 也就是即时成像的速度可以跟上头部转动的速度, 最低要求60FPS=16.67ms每帧

Q&A

联系方式

[archiactinteractive.com](http://archiactinteractive.com)

[derek.chen@archiactinteractive.com](mailto:derek.chen@archiactinteractive.com)

如何增强代入感

自我介绍  
Java Compiler with Aspect Oriented  
support  
容器, 支持AOP  
nix-like OS kernel  
系统核心  
memory computing database  
数据库的开发  
高级工程师, SAP全球最具潜力工程师

014年, 9人  
今天, 30人

UX





# Archiax 如何制作VR游戏

Archiax Interactive

什么是虚拟现实 (VR) ?

一句话来解释: 体验另一个世界

通过直接沉浸到3D或2D虚拟世界, 体验来自两个维度到三维第一人称, 交互体验

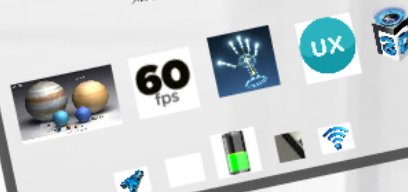
虚拟现实技术方面的关键技术包括: 虚拟现实时或准的逼真度可匹配上头显设备的速度, 帧率要求(60FPS-16.67ms/帧)

Q&A

联系方式

archiaxinteractive.com  
info@archiaxinteractive.com

如何增强代入感



虚拟现实已经到来。  
让我们共同努力推动这个时代的

Archiax Interactive  
欢迎对VR感兴趣的各界精英洽谈合作

开发VR的心得

定义游戏的核心  
设备上测试  
制定渲染策略  
视角 (Game Camera)  
跟踪问题  
移动VR手机过慢  
陀螺仪漂移问题...  
代入感

输入设备



自我介绍

Implemented Java Compiler with Aspect Oriented  
Programming support  
编写过Java编译器, 支持AOP

Implemented C++ like VM kernel  
编写过C++ 脚本系统内核

Worked on the research competition database  
参加过大型内部数据库开发

亚马逊SAP系统工程师, SAP全球最具潜力工程师



Archiax

2014年, 9人

今天, 30人

2013年, 2人



Lucas 154526, 2014年



Galaxy S3 Mini (golden)

**putih shazreen** on **Jan 6, 2015** at **6:07 AM**

**Best game ever!!** Bravo!! Best control but i have something to tell you.....why the camera have 2 i dont know but i give 100 :-D please massage....♥♥bye i love this game mmmuah!!♡♡♡♥♥♥



## 自我介绍

Implemented Java Compiler with Aspect Oriented Programming support

编写过Java编译器，支持AOP

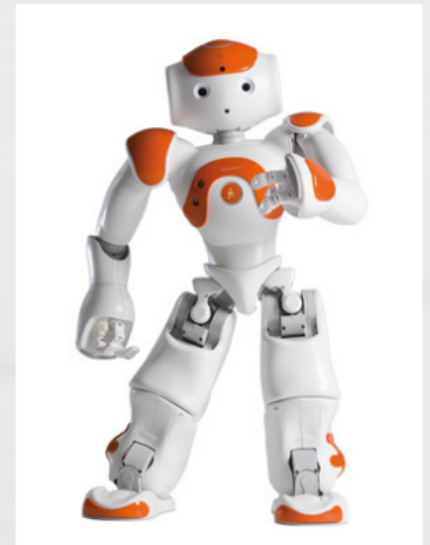
Implemented Unix-like OS kernel

编写过Unix 操作系统核心

Worked on In-memory computing database

参加过大型内存数据库的开发

亚马逊和SAP高级工程师，SAP全球最具潜力工程师



## 什么是虚拟现实（VR）？

一句话来解释：体验另一个世界

视觉方面比较重要的3D成像元素是景深。景深来自两个最重要的因素－运动视差，双目视差

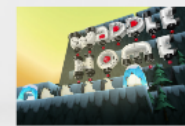
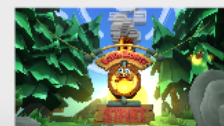
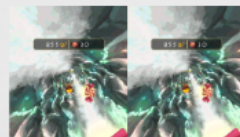
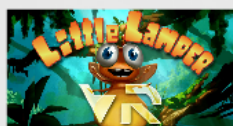
虚拟现实视觉方面的关键是头部追踪，也就是即时成像的速度可以跟上头部转动的速度，最低要求 $60\text{FPS} = 16.67\text{ms}$ 每帧

# Archiaex

2014年, 9人

今天, 30人

2013年, 2人



Lamper VR小灯侠, 宣传短片



## 当前VR HMD以及合作伙伴



# FOVE



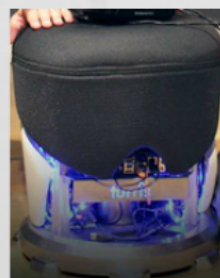
## 当前VR HMD以及合作伙伴







## 输入设备



# 开发VR的心得

定义游戏的最小核心

设备上测试

制定渲染预算

视角 (Game Camera)

眩晕问题

移动VR手机过热

陀螺仪漂移问题

代入感

定义游戏的最小核心

设备上测试

制定渲染预算



定义游戏的最终

设备上测试

制定渲染预算

设备上测试

制定渲染预算

视角 (Game C

设备上测试

制定渲染预算

视角 (Game Camera)

眩晕问题

移动VR手机过热



视觉用 (Gra.

# 眩晕问题

移动VR千

眩晕问题

移动VR手机过热

陀螺仪漂移问题

automation video

代入感

移动VR手机过热

陀螺仪漂移问题

automatio

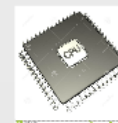
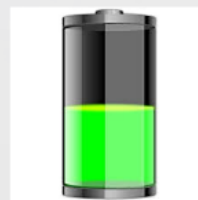
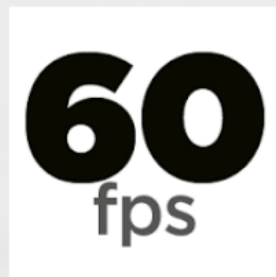
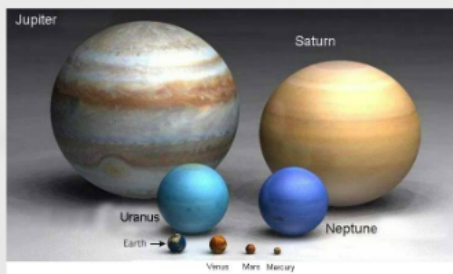
代入感

automation video



代入感

# 如何增强代入感



# 联系方式

[archiactinteractive.com](http://archiactinteractive.com)

[derek.chen@archiactinteractive.com](mailto:derek.chen@archiactinteractive.com)

Q&A



虚拟现实已经到来。  
让我们共同努力推动这个新的时代

Archiact Interactive  
欢迎对VR感兴趣的各界朋友洽谈合作

# Archiax 如何制作VR游戏

Archiax Interactive

什么是虚拟现实 (VR) ?

一句话来解释: 体验另一个世界

沉浸于虚拟世界由3D建模元素组成, 包含来自两个维度(即通常意义上的视觉, 听觉)信息

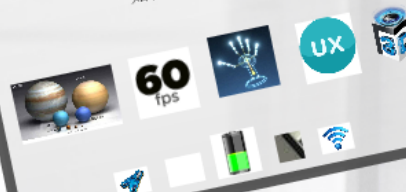
虚拟现实与魔力面的关键区别在于: 虚拟现实时或准的体验可以限制上头追踪的速度, 帧速要求(60FPS-16.67ms/帧)

Q&A

联系方式

archiaxinteractive.com  
info@archiaxinteractive.com

如何增强代入感



虚拟现实已经到来。  
让我们共同努力推动这个时代的

Archiax Interactive  
欢迎对VR感兴趣的各界精英洽谈合作

开发VR的心得

定义游戏的核心  
设备上测试  
制定渲染策略  
视角 (Game Camera)  
跟踪问题  
移动VR手机问题  
陀螺仪漂移问题...  
代入感

输入设备



自我介绍

Implemented Java Compiler with Aspect Oriented  
Programming support  
编写过Java编译器, 支持AOP

Implemented C++ like VM kernel  
编写过C++ 脚本系统内核

Worked on the company's competition database  
参与过大型内部数据系统开发

亚马逊和SAP系统工程师, SAP全球最具潜力工程师



Archiax

2014年, 9人

今天, 30人

2013年, 2人



Lucas 154526, 2014年