

在本教程中我们将学习如何将产品在两个真机平台上进行测试-DK2和Gear VR。当然现在还有Oculus之外的其它VR设备平台，后续我们将会逐步支持更多推出消费版设备的VR硬件。

配置到Oculus DK2上

虽然我们可以在Unity中通过点击Play在DK2上测试项目，不过有时候我们还是希望可以在Unity之外测试项目，或者是发布产品。

将项目配置到DK2上其实很简单。首先确保DK2可以正常工作，同时确保当前所选的平台是Standalone（参考Getting Started in VR）。

接下来要检查游戏或应用的场景都在Scenes In Build中，然后点击Build and Run，Unity就会到一个标准的windows .exe可执行文件，和一些支持文件夹。

直接点击运行.exe文件，如果我们在项目中已经开启VR支持，就会在DK2上自动进入VR模式。如果运行.exe有问题，那么可能会需要手动强制运行VR模式。具体的方法是在命令行后面加上-vrmode在Unity指南的VR Overview部分有说明。

我们可以考虑使用批处理文件，如下：

```
BuildName.exe -vrmode oculus
```

关于为DK2配置项目，Oculus有更详细的说明。

将项目发布到Gear VR上

如果想设置Gear VR的开发环境，我们需要同时设置Unity和手机。别忘了最新版的Gear VR只支持Samsung Galaxy S6,S6 Edge,S6 Edge+和Note 5。

1.设置Unity用作Android开发

2.安装手机的USB驱动

3.参考该指南中的说明来启用手机上的developer settings，然后启用developer菜单的USB debugging

最后，请参考Oculus 官方网站关于building for Gear VR的详细说明。

请注意，在Unity项目中需要创建一个Assets/Plugins/Android/assets/文件夹，以及提供相关的OSIG文件，该文件将用作在Gear VR上发布内容。

在Oculus Store上发布

为了将产品发布到Oculus Store上，可以查看Oculus 官网上的相关文件。

在Oculus Share上发布产品

通过Oculus Share，我们可以在社区内分享自己所开发的DK2 VR游戏和体验，并获取全世界用户的反馈。

如果想把自己的作品发布到Oculus Share上，可以阅读相关的submission guideline。

此外，如果想讨论关于VR的任何话题，特别是VR开发相关的课题，不妨多去Unity VR forum转转。

看完本篇教程的内容，我们应该可以在DK2和Gear VR上发布自己的作品。在下一篇文章中，我们将学习如何提升内容在VR设备上的体验。

对VR开发感兴趣的朋友可以通过邮件(eseedo@gmail.com)或微信(iseedo)联系我，希望跟大家一起学习。另外在赛隆网(<http://www.cylonspace.com>)和我的个人博客(<http://blog.sina.com.cn/eseedo>)上也会放VR/AR开发的相关内容。