接下来进入正题。

在这一部分的内容中，我们将学习创建第一个HTC Vive VR应用。

听起来很酷的，而且也没有想象中那么难。

Step 1 打开SteamVR，检查一下HTC Vive的设备是否正常。

在开发HTC Vive游戏应用的时候，不存在什么Simulator的概念。所以在整个开发测试的过程中都要随时在头戴设备上进行真机测试。

好吧，我承认我是West worlds的剧迷。

按照我以往写教程的习惯，在每节的最后都会送上一个小福利。相信大家会对此满意的。

Step 2 打开Unity

我用的是5.4.1f1，这个版本号会不断的更新。建议大家在学习VR开发的时候尽量用最新版本的引擎，因为Unity对VR的特性支持和更新是很给力的。

Step 3新建一个项目

这个不废话了，一张图说明一切。

关闭Enable Unity Analytics,因为暂时用不着。

Step 4.下载SteamVR插件

切换到Asset Store面板，搜索关键词”SteamVR”

新的版本把Asset Store放到跟Scene/Game选项卡旁边，个人不是很习惯。所以可以右键Maximize。

然后在顶部的搜索栏输入SteamVR，会看到下面出现一大堆跟HTC Vive开发相关的插件。

需要强调一点的是，HTC Vive是HTC跟Valve公司合作的产品，在软件方面，甚至是Lighthouse技术方面，都有Valve公司的深度参与。

点击第一个SteamVR Plugin，就可以看到更详细的介绍。

当然插件的版本号是1.1.1,2016年7月28日更新的，首次上传时间是2015年4月。

插件不大，也就3.3MB，但却是开发HTC Vive应用必不可少的插件。

因为我早就下载过了，所以这里显示的是“导入”，如果是第一次搜索，那么这里显示的是“下载”。

下载完成后导入时选择all,，然后import，这时会出现提示，需要勾选Accept All，unity会欣喜的告诉你做出了正确的选择。

Step5 SteamVR插件简介

现在Project的Assets里面可以看到多了个SteamVR文件夹，里面又包含了很多内容。

其中Editor里面是跟编辑器相关的几个C#脚本文件，这里先不展开介绍。

对这一步的学习来说，最重要的是其中的Prefabs和Scripts两个文件夹。

在Prefabs里面有我们最需要的主视角摄像机。

比较坑爹的是，对于如此重要的插件，Valve并没有提供详细的介绍文档，一个quickstart的pdf文档相当鸡肋。

感兴趣的童鞋可以自行去研究：

<https://github.com/ValveSoftware/openvr/wiki/API-Documentation>

<https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=1131-WSFG-3320>

Step6 添加CameraRig

回到Scene界面，保存下当前场景为”MainScene”

从SteamVR文件夹下的Prefabs子文件夹中找到CameraRig这个Prefab，拖到场景的Hierachy中去。当然也可以把它拖到Main Camera那儿作为一个子物体，不过我个人偏好直接用CameraRig。

现在删除MainCamera，在场景中添加一个Plane物体和几个Cube物体。

此时Hierarchy里面的显示如图。

Step7 添加HelloWorld

对于任何一种开发语言或工具的学习，不来个HelloWorld都不好意思。

那么在VR的世界里面怎么添加helloWorld呢？

在Hierarchy里面单击右键，添加一个Panel，去掉Inspector里面Image(Script)的勾选如图。

选中Canvas，在Inspector里面讲Canvas的Render Mode从默认的Screen Space-Overlay切换为World Space。

然后将Canvas的Rect Transform的Pos X ，Pos Y和Pos Z都重置为0.

把Canvas的Scale值更改为0.005,0.005,0.005

接着在Panel中创建一个新的Button，将Text中的内容更改为”Hello World”。

更改Font Size 为50，或者更大，然后根据喜好更改其它设置，比如颜色。

接着把Button的Scale调整一下1.5,1.5,1.5

为了让文字在3D的世界里面显示更清晰，还需要选中canvas，将Canvas Scaler的Dynamic Pixels Per Unit从默认的1更改为5.

好了，这个时候点击运行，会发现自己盯着一堆方块。

退出运行，选中CameraRig，在Inspector里面把Rotation里面的Y设置成180.

或者把菜单的位置拖到合适的位置也是可以的。

再次运行，就在菜单旁边，似乎离的太近。

退出运行模式，选中Canvas，沿着z轴拖动，如图。

再来运行，Hello World就在你的眼前，抬头四处看看，虽然这个场景异常的简陋，但至少是一个完整的HelloWorld世界了。

欢迎进入HTC Vive的VR世界，我们下一课继续。

说好的福利在这里。