



## LABORATORIO N° 01

**Escuela Profesional:** Ingeniería de Sistemas.

**Asignatura:** PATRONES DE DISEÑO DE REALIDAD VIRTUAL

**Sección :** C1T1

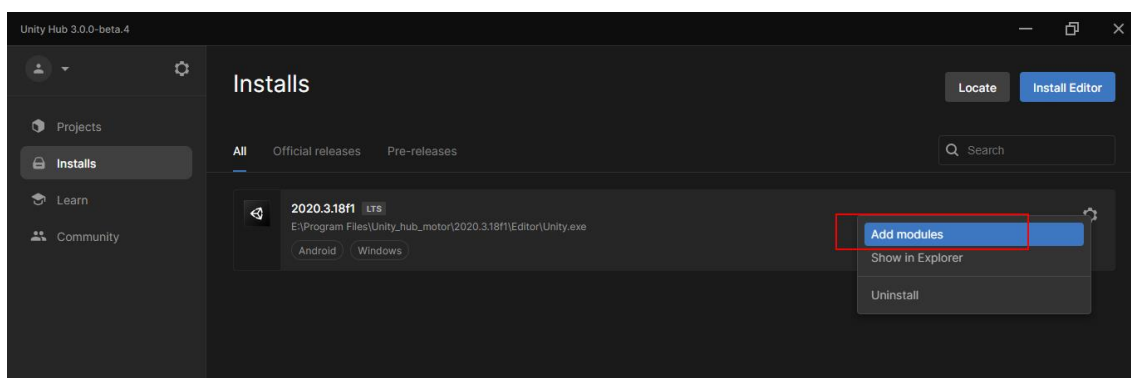
**Semestre Académico:** 2022-II

**Docente:** Mg. Robert Jerry Sanchez Ticona

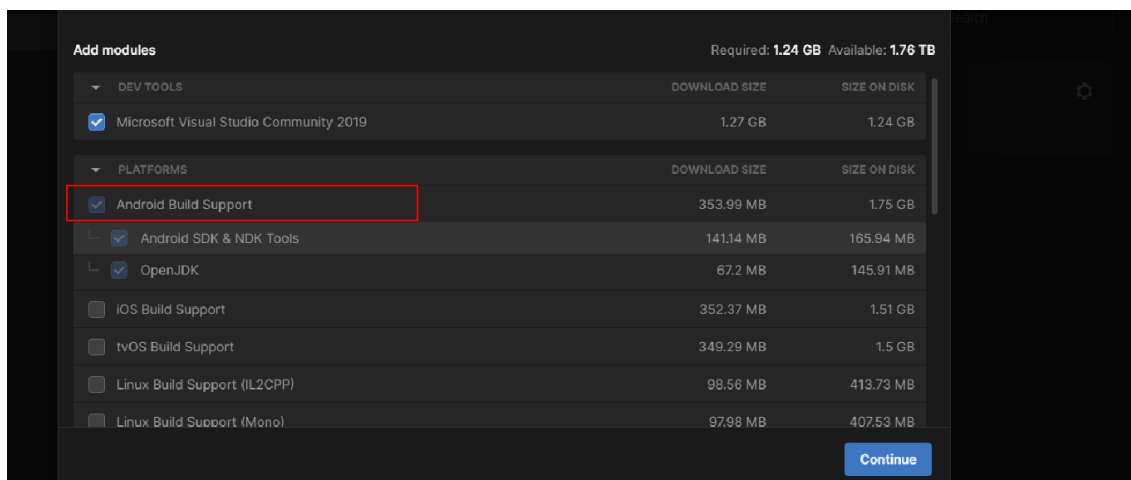
**Fecha:** 30/08/2022

### IMPORTAR GOOGLE VR Y PRUEBA DE ESCENA

Verificamos si tenemos instalado los SDK de Android en nuestro programa de Unity



Si no está instalado lo debemos instalar.



Ingresamos a la dirección Web <https://github.com/googlevr/gvr-unity-sdk> y luego hacemos clic en releases y podremos ver las versiones de Google VR para UNITY disponibles para descargar.



The screenshot shows the GitHub repository page for 'googlevr/gvr-unity-sdk'. The 'Downloads' section is highlighted with a red box. It contains instructions on how to download the SDK and use it in a Unity project. The 'Getting Started' section is also visible, providing links to guides for Android and iOS.

**Downloads**

The latest `GoogleVRForUnity_*.unitypackage` and release notes are available from the [releases](#) page.

You can also clone and use the `googlevr/gvr-unity-sdk` git repository directly in a Unity project.

**Getting Started**

The Google VR SDK for Unity requires Unity 2017.4 or newer.

If you are new to the Google VR SDK for Unity, see the following guides:

- [Get started with Google VR in Unity on Android](#)
- [Get Started with Google VR in Unity on iOS](#)

Seleccionamos la versión ultima esto nos va a servir para importarlo a nuestro proyecto de UNITY.

The screenshot shows the GitHub release page for 'googlevr/gvr-unity-sdk'. The release 'GVR SDK for Unity v1.200.1' is highlighted with a red box. It includes the release date (17 Jul 2019), the version number (v1.200.1), and a list of breaking changes, deprecations, and bug fixes.

**GVR SDK for Unity v1.200.1** Latest

GVR SDK for Unity v1.200.1 (2019-07-17)

17 Jul 2019  
rusmaxham  
v1.200.1  
5b1f070  
[Compare](#)

**Breaking changes**

- Removed all instances of deprecated `GUILayer` component from the Main Camera in all sample scenes, for compatibility with Unity 2019.3.

**Deprecations**

- Dropped support for Unity 2018.1 due to lack of Java8 support and the Google VR SDK for Android now requiring it. 2017.4 LTS is still supported.

**Bug fixes**



github.com/googlevr/gvr-unity-sdk/releases

### Bug fixes

- Fixed Unity 2019.3 build error "More than one file was found with OS independent path 'lib/armeabi-v7a/libgvr\_audio.so'".

### Assets 4

GoogleVRForUnity_1.200.1.unitypackage	33 MB
GoogleVRForUnity_1.200.1_source.zip	37.5 MB
Source code (zip)	
Source code (tar.gz)	

02 Apr 2019  
corbinlarsen1  
v1.200.0  
2d678f5  
Compare

## GVR SDK for Unity v1.200.0

### Support for Unity 5.6 has ended

Unity has [discontinued support for 5.6](#). As a result, we have discontinued support of Unity 5.6 and have raised the minimum supported version of Unity to 2017.4.

### Breaking changes

Creamos un nuevo proyecto y le damos un nombre.

Unity Hub 3.1.0-beta.1

New project  
Editor Version: 2019.4.35f1 LTS

All templates

- Core
- Sample
- Learning

Search all templates

- 2D Core
- 3D Core
- 3D with Extra Sample
- 3D Sample Scene (HDRP) Sample
- 3D Sample Scene (URP) Sample
- VR Core
- AR

3D  
Optimized for 3D applications developed with the Built-in Render Pipeline.  
[Read more](#)

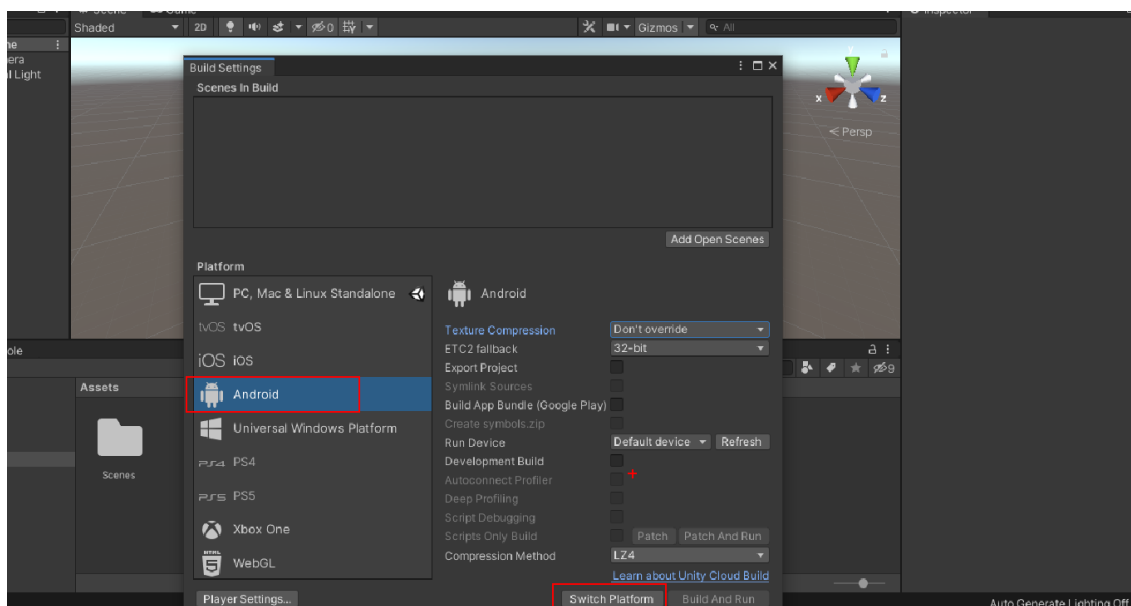
PROJECT SETTINGS

Project name  
E\_SEMANA1

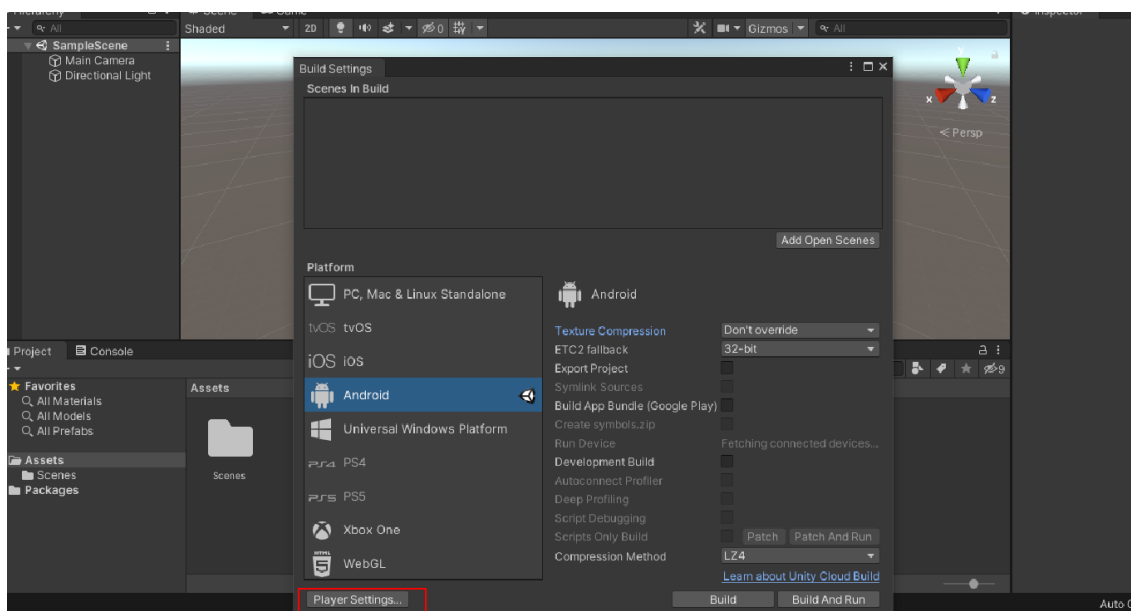
Location  
E:\Unit

Cancel Create project

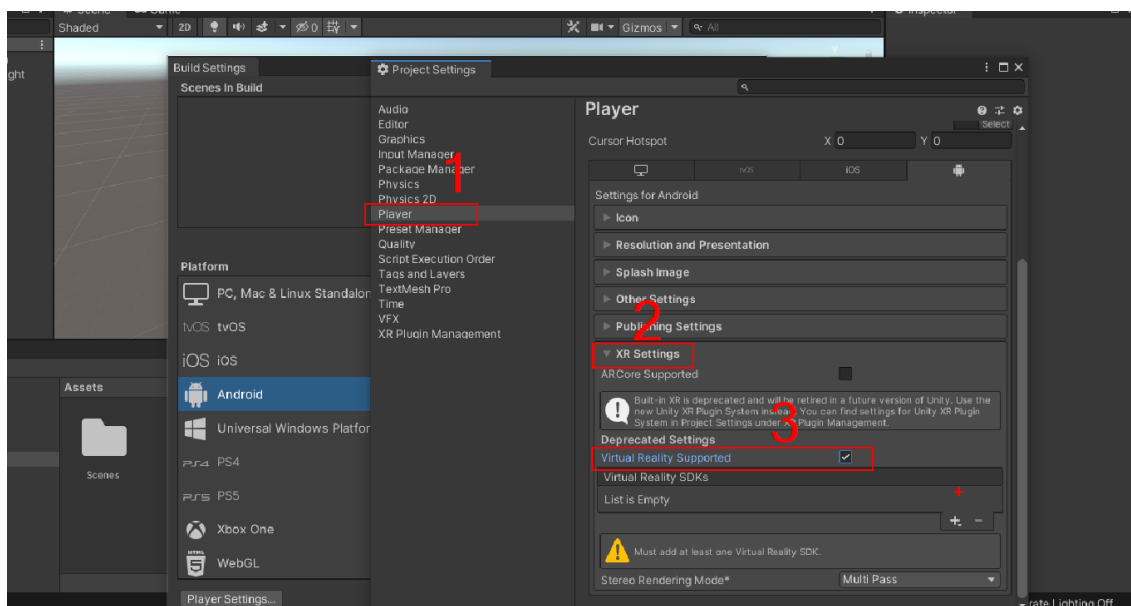
Nos vamos a la opción File – Build Settings para configurar para el Android luego hacemos clic en switch platform el cual instalara unos archivos para el trabajo con Android.



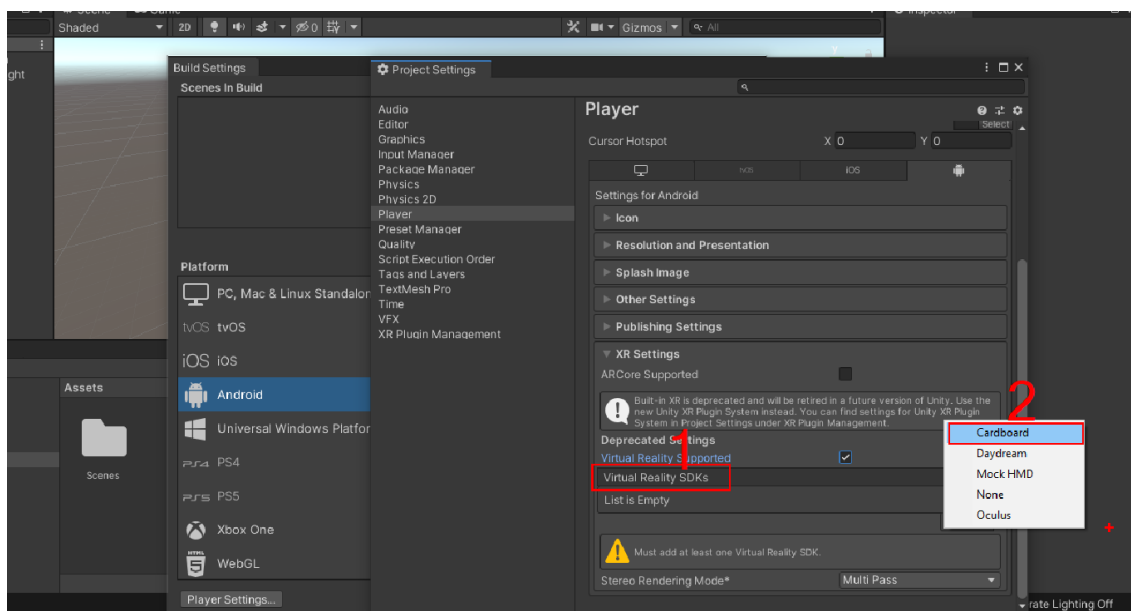
Luego configuramos para indicarle que vamos a trabajar un proyecto de realidad virtual por lo que vamos a la opción Player Settings.



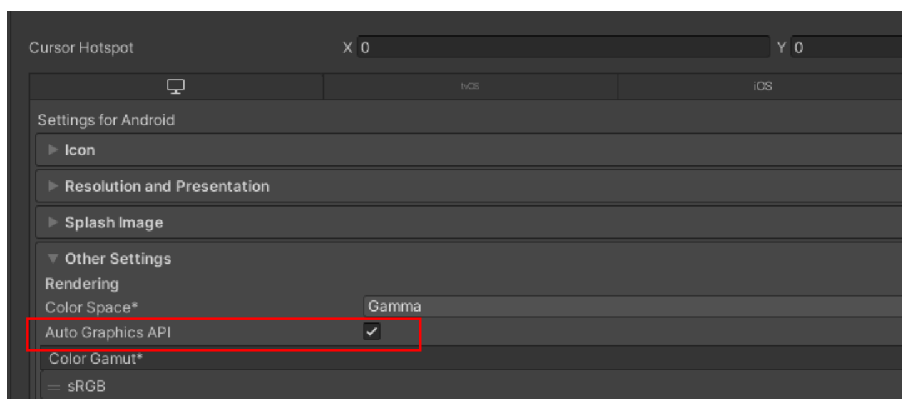
Una vez ingresado seleccionamos de la lista Player y ubicamos XR Settings y ubicamos la casilla de Virtual Reality Supported.



Luego en Virtual Reality SDKs en la opción List is Empty clic en el + y ubicamos Cardboard.

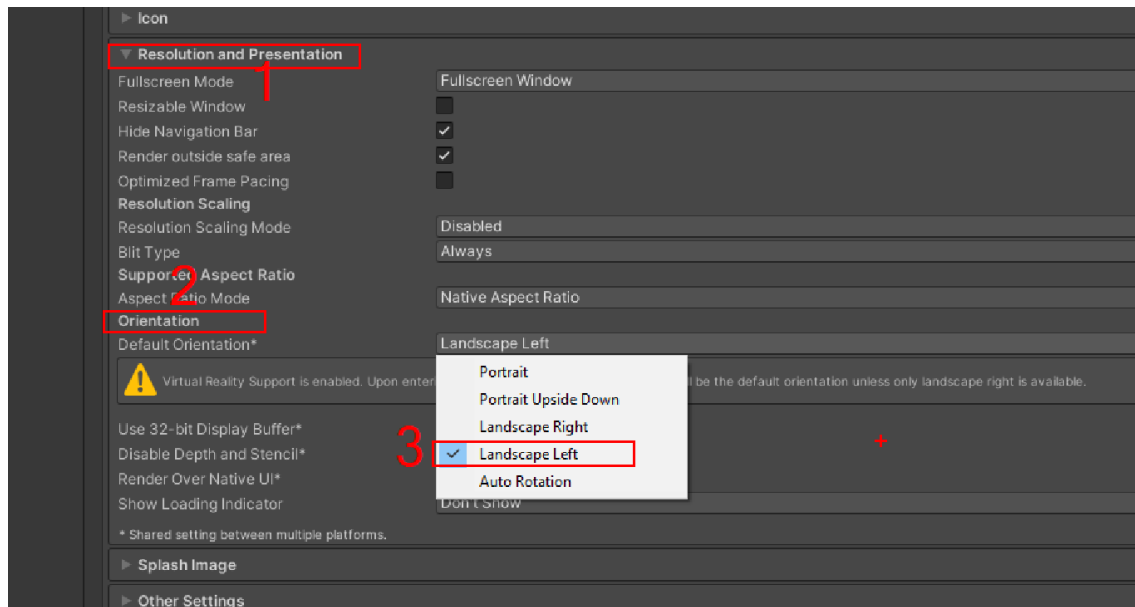


Marcamos en Other Settings la opción Auto Graphics API.

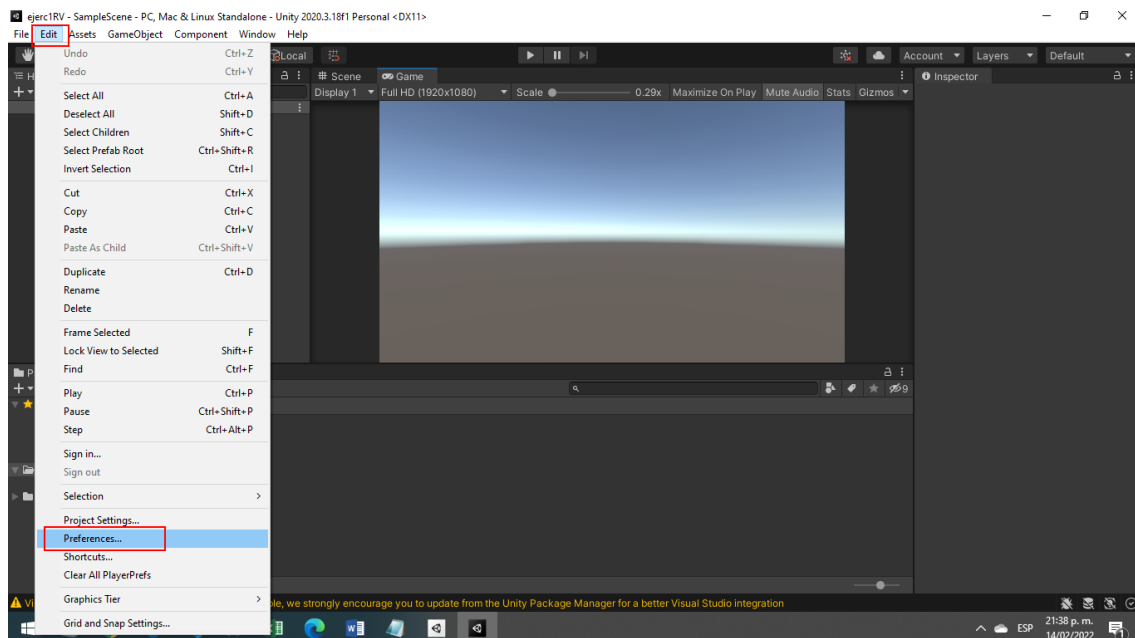




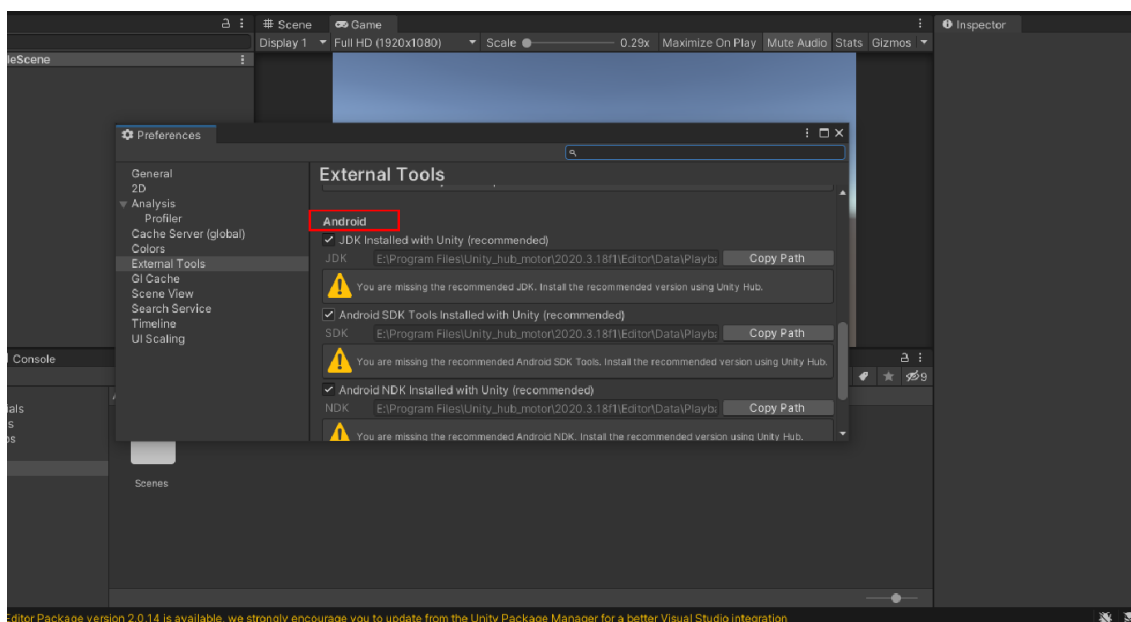
Configuramos la orientación nos vamos a Resolution and Presentation y ubicamos dentro de las opciones Orientation y seleccionamos Landscape Left



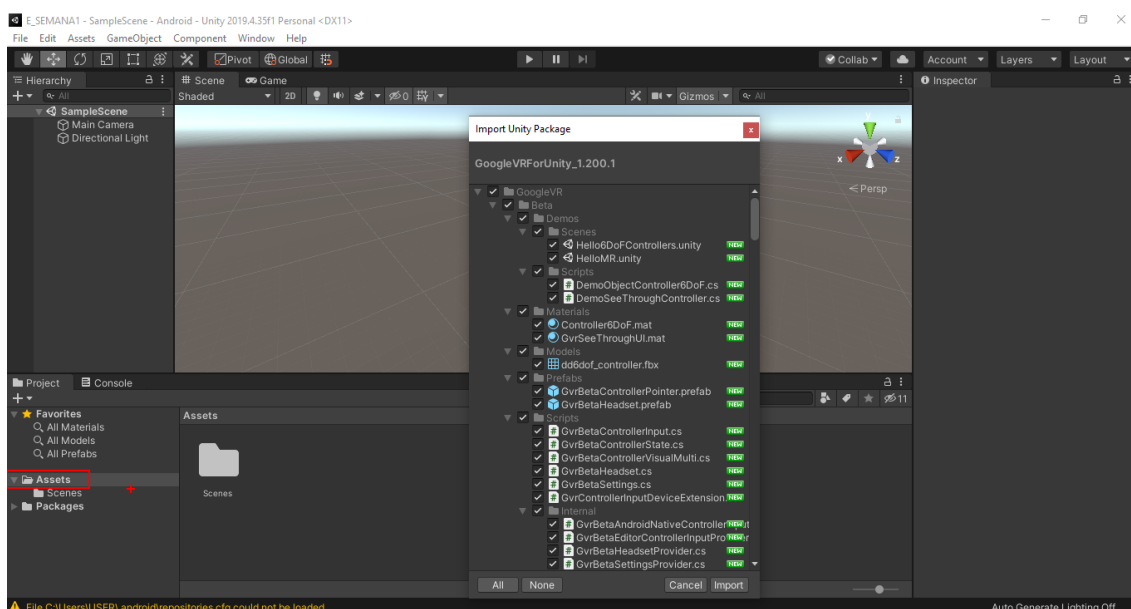
Revisamos si el android ha sido correctamente instalado vamos a Edit – Preferences



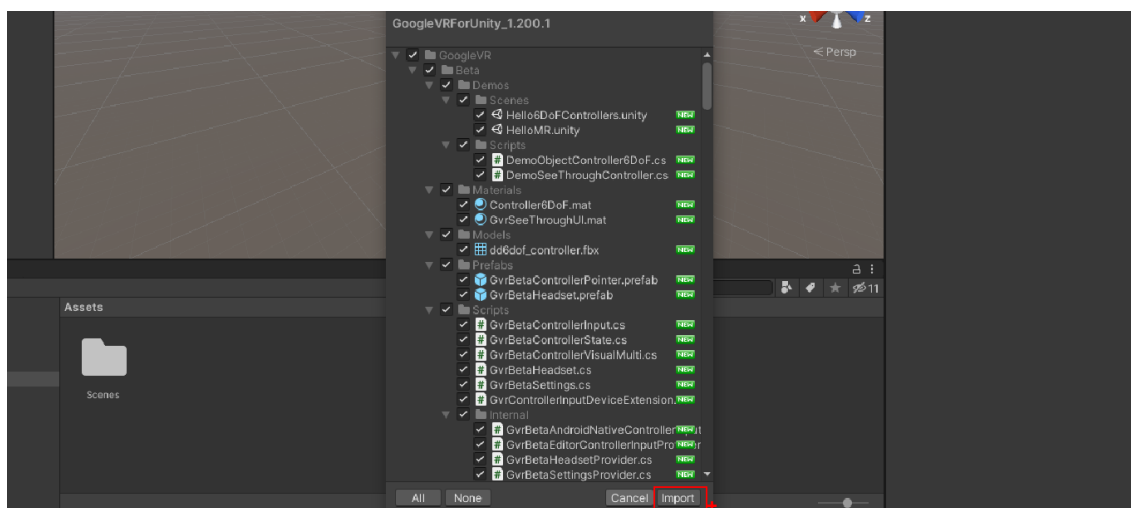
En preference vemos si el android esta instalados los jdk, sdk.



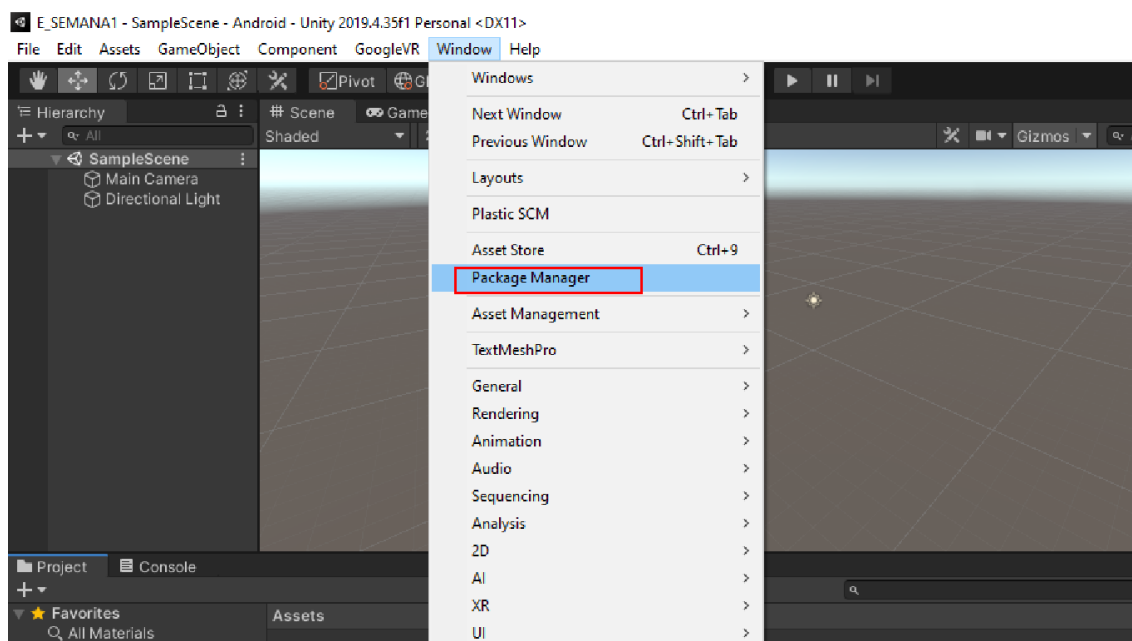
Del explorador con el mouse seleccionamos y jalamos el paquete descargado a la carpeta assets y aparece la ventana de importar.



Hacemos clic en importar

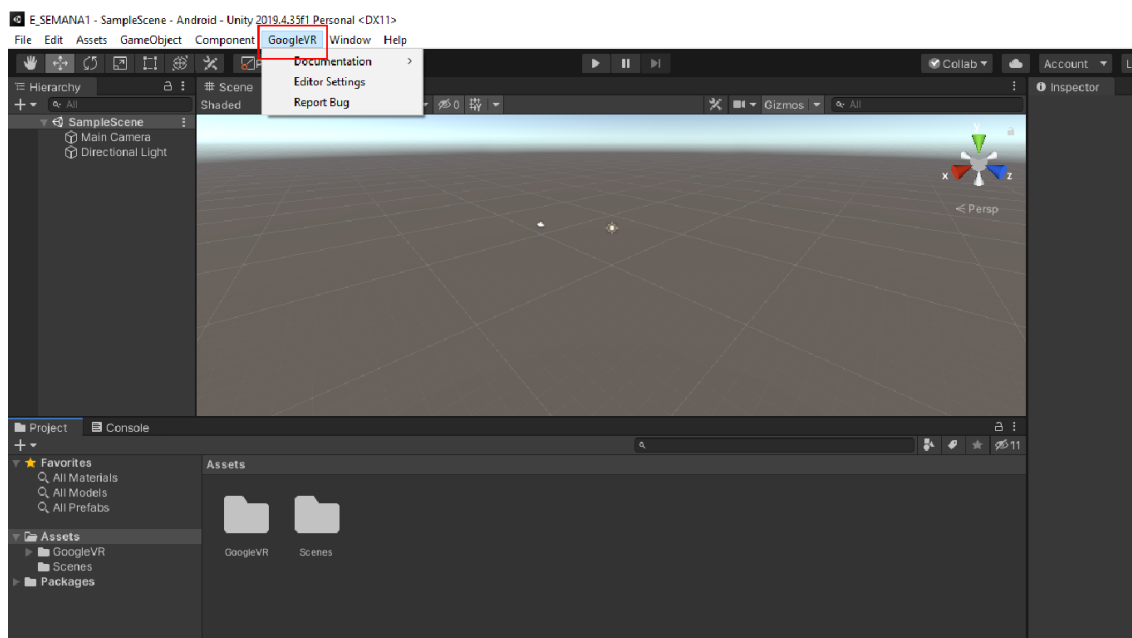


También podíamos haber hecho desde la opción Windows – Package Manager

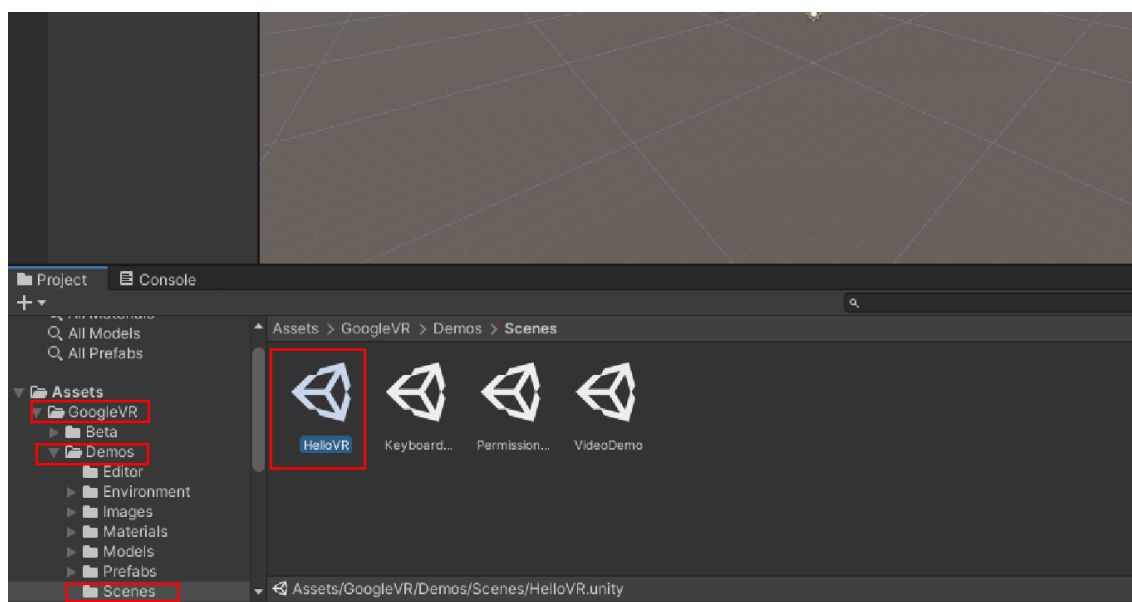


Si esta importado correctamente nos aparece en el Menu GoogleVR

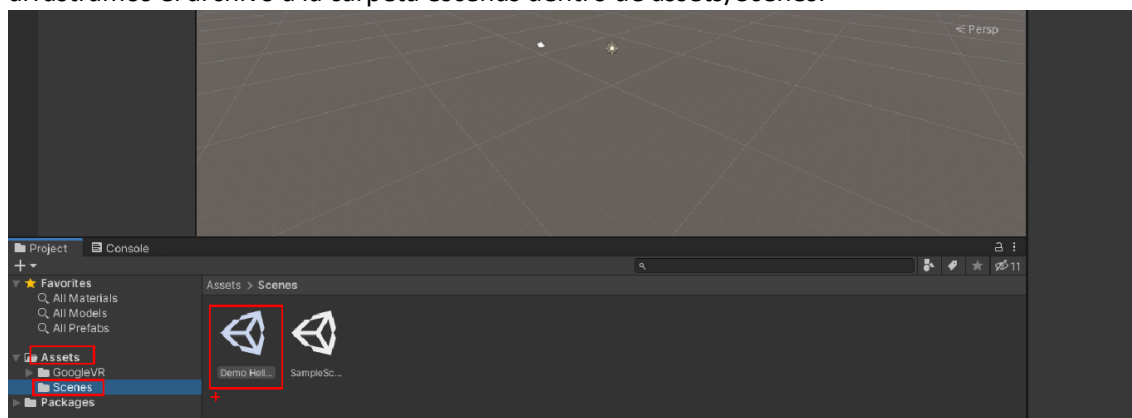




Luego trabajaremos con una escena demo de Google VR, ubicamos el HelloVR

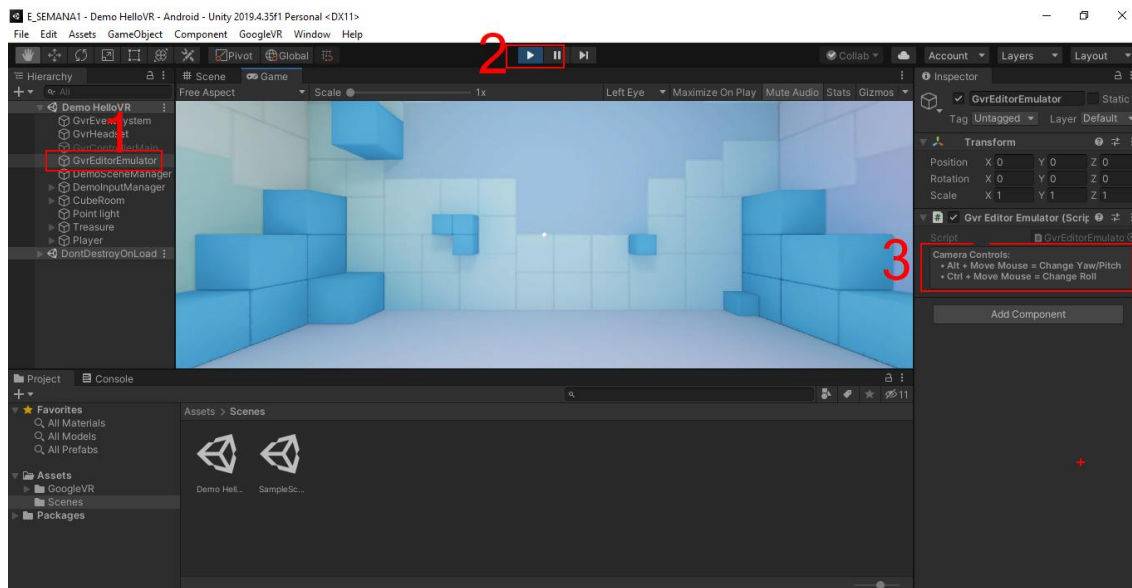


Lo copiamos presionando las teclas CTR-D y luego cambio de nombre Demo HelloVR, luego arrastramos el archivo a la carpeta escenas dentro de assets/Scenes.

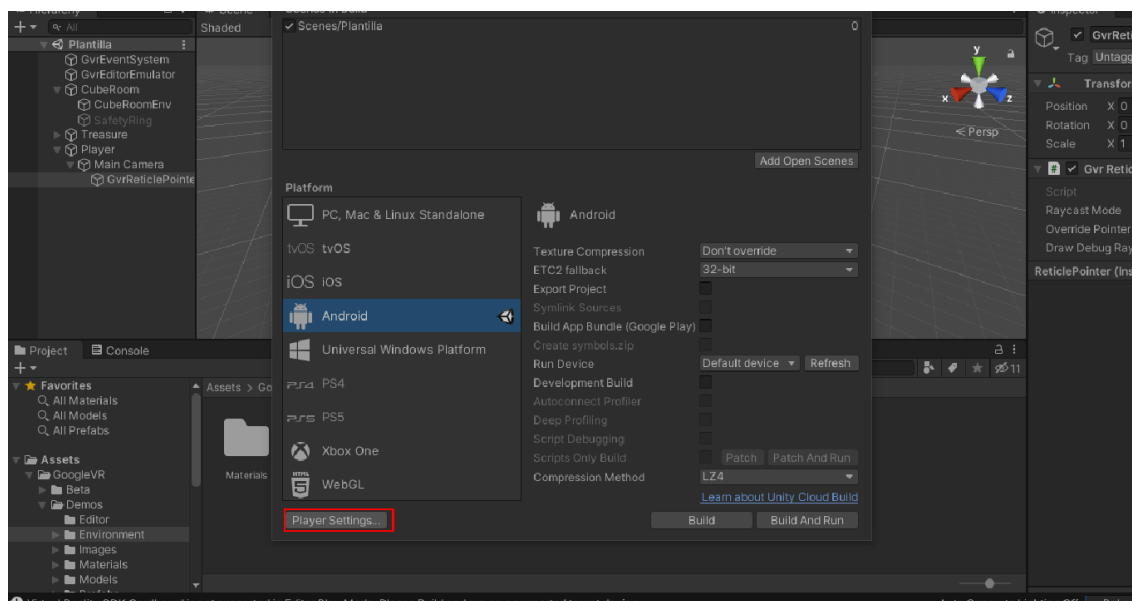




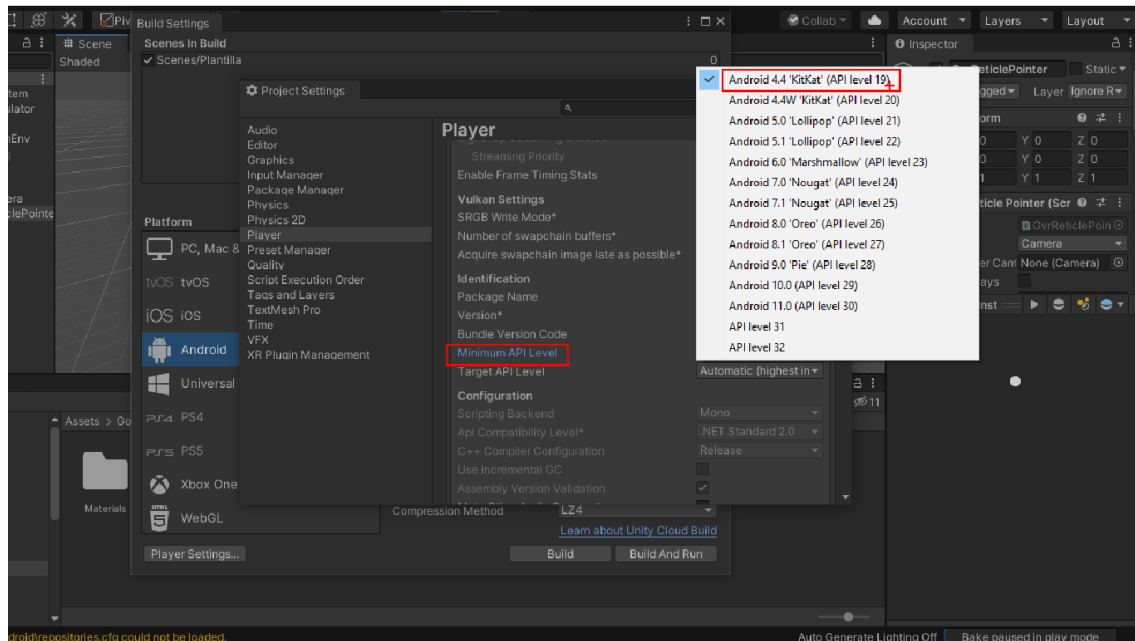
Doble clic en el archivo Demo HelloVR y luego seleccionamos GvrEditorEmulator en el play y luego pause y podemos utilizar las teclas ALT y CTRL acompañados con el movimiento del mouse.



Para probar en nuestro celular debemos instalar el unityRemote 5 y configurar el celular activar modo desarrollador y luego activar depuración USB, luego debemos configurar en el Unity vamos a la opción Build Settings y ubicamos player settings.



Debemos revisar que el Player y luego a la opción Minimun API Level y luego ubicamos como mínimo un API Level 19.



Luego nos vamos en Edit – Project Settings y nos vamos a Editor – Device - Any Android Device

