# Instellingen om te beginnen met de Microsoft Hololens

Door Lars Fasil

## Software

Voor je gaat beginnen met het ontwerpen van Hololens applicaties heb je eerst de benodigde software nodig.

Als OS heb je de Windows 10

### OS:

### Unity3D:

### Visual studio

## Unity3D

## Visual studio

## Vuforia

Als je Vuforia wil gebruiken voor je projecten heb je een aantal dingen nodig. Het eerste is de goeie versie van unity3D, als je versie 2017.2 of hoger hebt zit Vuforia hier namelijk al bij in begrepen.

Hierna maak je een account aan op <https://developer.vuforia.com/vui/user/register>. Deze heb je nodig voor het aanvragen van een gratis licentie en het aanmaken van een gratis database.

Vervolgens start je de unity engine op en open je een nieuw 3d project. Dan vervang je de camera in de scene door de AR-Camera. Deze is te vinden onder GameObject > Vuforia > AR-Camera. Ga dan naar Edit>project settings>player, binnen de tab ‘Settings for Universal Windows Platform’ vink je de onder XR settings de 2 hokjes van ‘Virtual reality supported’ en ‘Vuforia Augmented Reality Supported’ aan. Zorg ervoor dat alle instellingen hetzelfde staan zoals op Figuur.

Druk op de knop ‘Open Vuforia configuration’ onder het Vuforia Behaviour component op de ARcamera. Hier zie je boven aan de plek waarop je je licentiecode moet invoeren. Deze is te vinden op de site waarvoor je je net geregistreerd hebt.

## Bug fixes

# Bijlage:

