

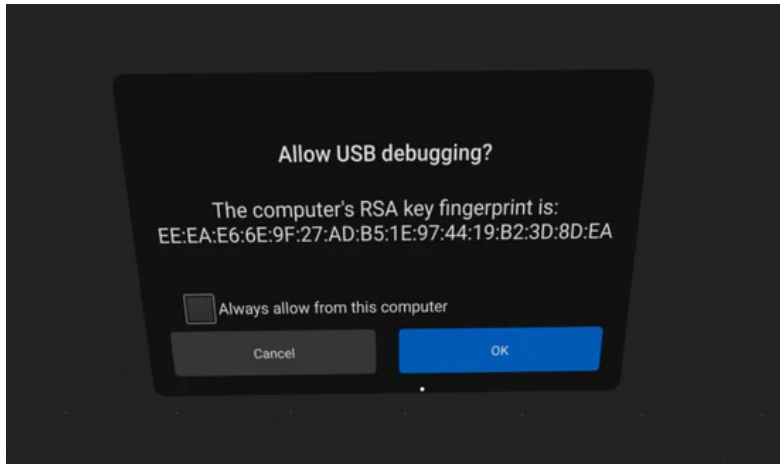
Setup VR Unity

Sur le Quest

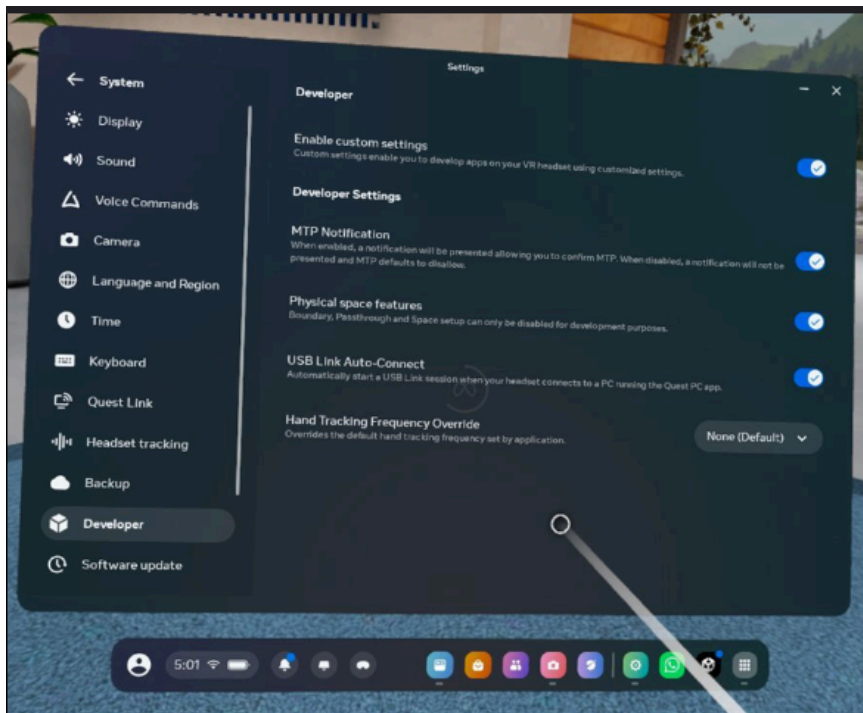
Activer le mode développeur (suivre ces [instructions](#))

Connecter le casque au PC (utiliser un câble USB-C 3)

Lorsque la fenêtre apparaît, autoriser le debug



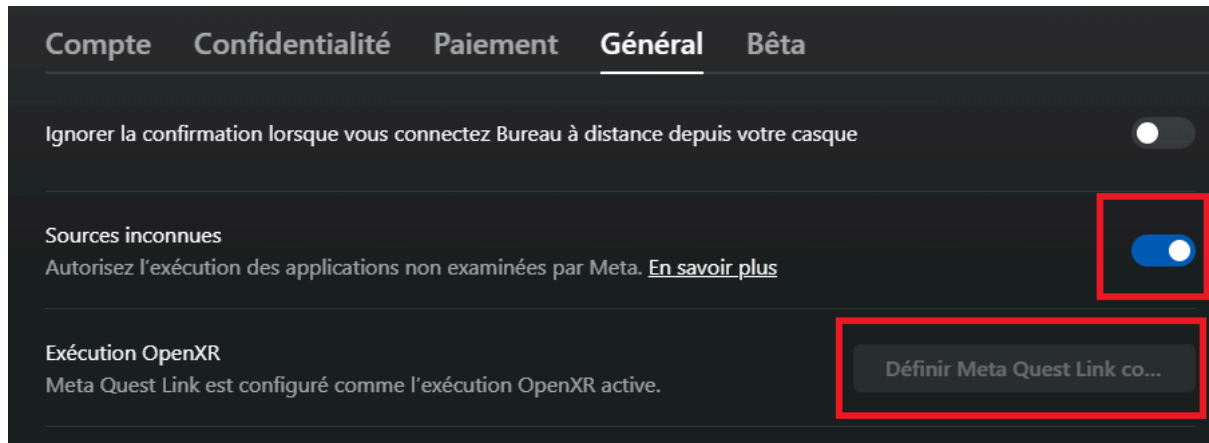
S'assurer que les Custom Settings sont bien activés (*Settings > Developer*)



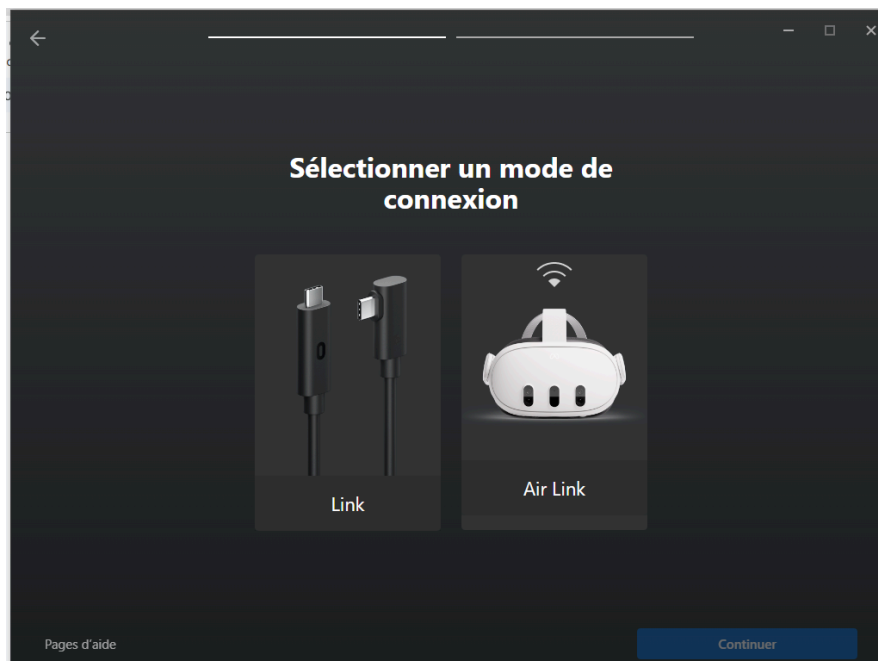
Dans Meta Quest Link (PC)

Installer l'application [Meta Quest Link](#)

Activer ces paramètres (*Paramètres > Général*) :



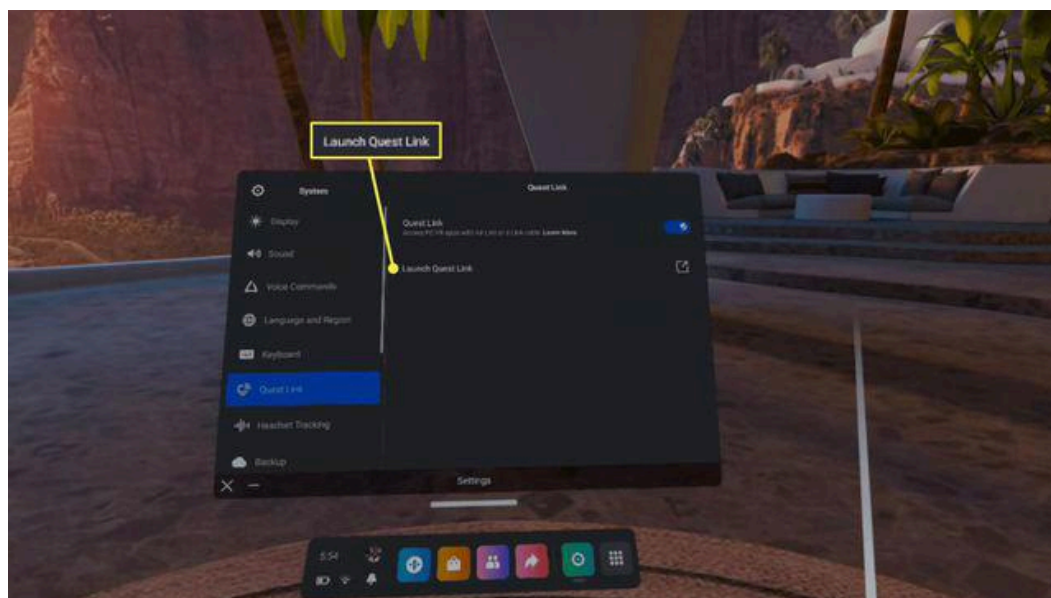
Ajouter un casque et suivre les étapes, et sélectionner **Link** pour le mode de connexion



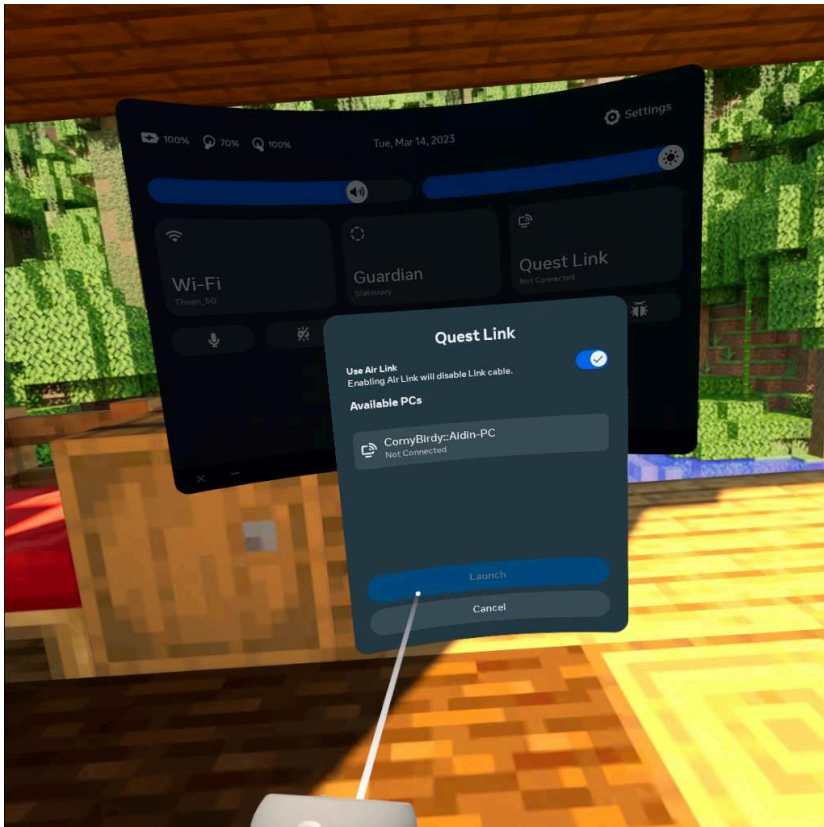
Après avoir suivi les étapes, le casque connecté devrait apparaître dans la liste des appareils enregistrés. Si ça n'a pas fonctionné, essayer de redémarrer le pc et/ou le casque.



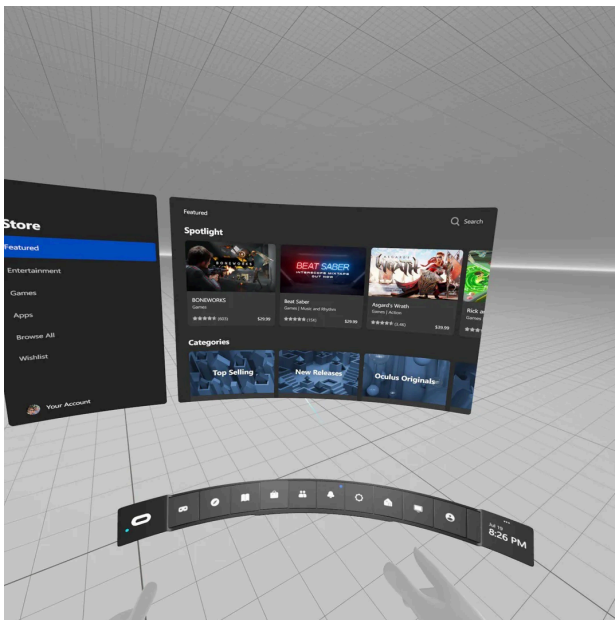
Retourner dans le casque, aller dans les paramètres et lancer Quest Link (*System > Quest Link*, sélectionner *Launch Quest Link*).



Le PC connecté devrait apparaître (s'assurer que *Use Air Link* n'est pas coché).

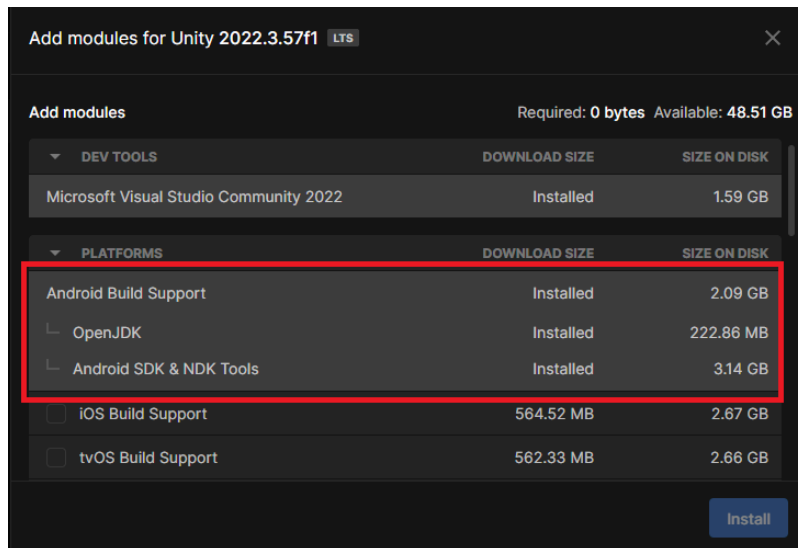


Si tout est bien setup, on devrait atterrir dans cette scène.

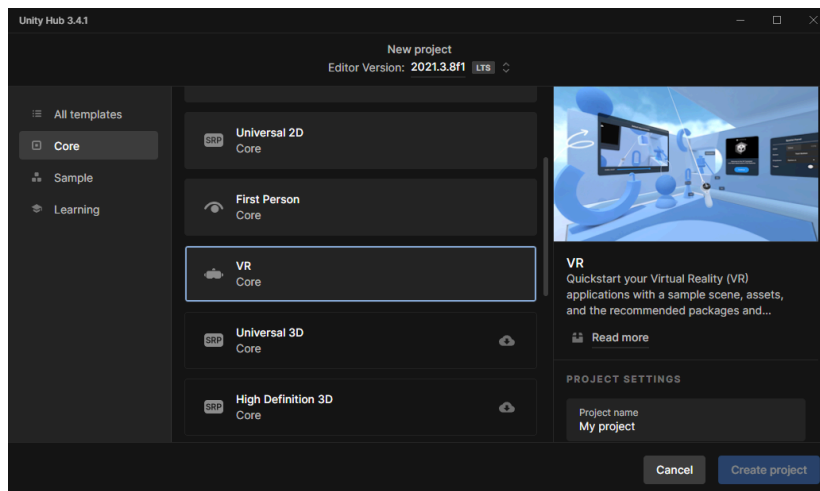


Dans Unity

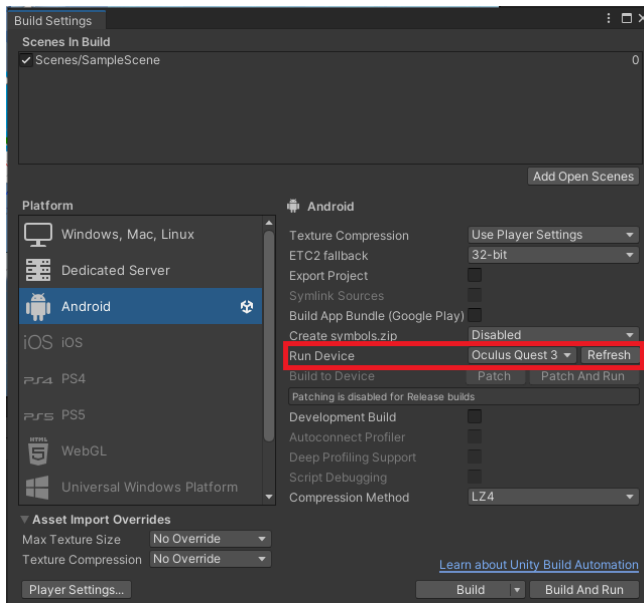
Vérifier que le SDK Android est bien installé.



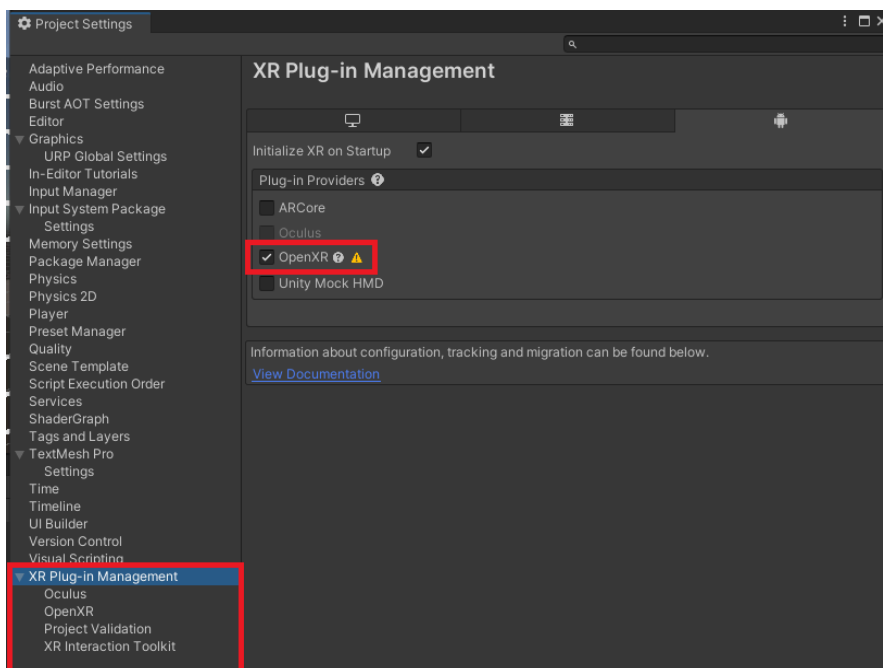
Installer le package OpenXR (automatiquement disponible si on crée un projet basé sur le template VR)



Dans les *Build Settings*, passer sous Android. Dans *Run Device*, sélectionner le casque connecté au PC.



Dans *Project Settings* > *XR Plug-in Management*, s'assurer que Oculus ou OpenXR est coché.



Le projet devrait maintenant se lancer dans le casque VR (regarder [cette vidéo](#) s'il y a toujours un souci).