

引子：

从2015年的重燃，到2016年如流星划过天际一般的爆发，再到2017年和2018年的喧嚣退去，虚拟现实就和这几年其它几个“泡沫科技”一样，曾经让人们充满了无限向往，最后又让大家无比失望。Facebook 20亿美元收购Oculus的举动只是个开端，虽然这几年FB在社交和用户隐私保护方面屡屡受到大众的抨击，但是谈到虚拟现实（VR/AR），有大神Carmack和Michael Abrash在位的FB仍然笑傲群雄。

这两年，无论是投资方还是创业者都在抛弃虚拟现实领域，但几家大的公司或许因为手头闲钱比较多，又不在于多养几个闲人，对于VR/AR的投入不减反增。

Facebook就不说了，小扎同学虽然最近犯糊涂，但是始终坚定的认为虚拟现实是未来三十年的下一代计算平台。

苹果自帮主驾鹤西去后已近10年没有令人震撼的新品推出（Airpods和Apple Watch只能算是小众产品，我想没几个人会把它们抬到改变世界的高度吧~），但是在AR领域已经花了几十亿美元各种买买买。从2017年推出ARKit以来，苹果就一直在持续更新迭代。目前唯一的悬念就是苹果的初代AR眼镜何时发布，以及以怎样的形态呈现。业内谣言基本上认同2020年的夏天是苹果AR眼镜的发布时点，而2021年任期将满的库克是否会以这样一款产品续缘苹果还不得而知。

Google对于VR属于始乱终弃，但是对AR一直情有独钟。2017年苹果推出ARKit之后，Google马上放弃了玩票了几年的Project Tango，搞出了个各方面跟ARKit都很相似的ARCore。那一刻，我仿佛懂了，为什么乔爷要不惜一切代价对Google发动核战争。安卓系统不是第一个，也绝对不是最后一个Google的山寨产品~

国内的几个大科技公司不多说了，目前暂时不抱太大希望，不多评论。

废话快说完了，结论是什么：

1.虚拟现实的未来还未来，但是它作为一个综合性的技术，以及未来的计算平台得到了科技巨头们的共同认可。

打个不太恰当的比方，这两年火的发烫的AI可以比作互联网，它将是未来科技（不仅仅是信息技术）的基础设施。

AR/VR则是类似移动互联网这样的存在，只是它究竟会以怎样的产品形态爆发，还未可知。目前的眼镜和头显也只是过渡，或许几十年后马斯克的脑机接口设备才是终极形态。

2.作为一个行业，它还在早期阶段，前几年资本的“捧杀”和淘宝上一大堆眼镜盒子的出现让这个行业的未来几乎被生生斩断。如今大家都不看好它了，但是只要这几家大公司还在持续投入，我反而觉得这是极好的现象。另外对国内少数一些坚持下去的公司，如Pico，3Glasses，我表示敬佩。

于我个人而言，我坚定看好虚拟现实技术的未来。

废话不多说，直接进入正题，这个系列跟大家分享，怎么玩转Oculus Quest的开发。

关于Oculus Quest

Oculus Quest是Oculus 2019年重点推出的一款新品，它结合了Oculus Rift S的强悍性能和Oculus Go的独立一体机特性。

Oculus Quest和Oculus Rift S一样内置了Oculus Insight追踪功能，使用内置的传感器可以捕捉用户的肢体动作，追踪范围覆盖整个房间。

Oculus Quest也支持Oculus Touch，相比Oculus Go而言可以更好的进行操控。

与此同时，Oculus Quest和Oculus Go一样可以摆脱PC电脑独立使用，方便随身携带。

Oculus Quest内置独立的计算单元（定制版的高通835处理器），并支持64GB和128GB的可选存储空间。其价格和Oculus Rift S持平，同为399美元。

这么描述很枯燥，或许可以考虑下，Oculus Quest作为一款VR设备，解决了此前设备的哪些痛点：

1.无线便携

在Oculus Rift和HTC Vive的PC VR时代，因为需要一根长长的数据线连接PC电脑，玩家的行动其实是受到了很大限制的。

后面虽然HTC Vive推出了第三方的所谓无线连接TPCast方案，但是实际体验很麻烦，也增加了玩家的”负担“。

2.Inside-out 定位追踪

早期HTC Vive比Oculus Rift强的地方就在于使用LightHouse激光定位技术，可以让玩家在一定的范围内灵活自由活动。

这一点也是为什么HTC Vive最初比Oculus Rift更受欢迎的主要原因。但是LightHouse有赖于外部的硬件设备，对于商业解决方案或许不错的选择，但是对C端的小白用户来说，光安装设置都觉得很麻烦了。为此HTC Vive早期甚至还推出过上门安装的收费服务，可谓非常”体贴“的了~

Oculus Quest采用的Inside-out定位追踪技术无需依赖外部设备就实现了对玩家的定位追踪，也可以轻松实现在一定范围内的自由活动。

3.独立一体机

个人观点，无论AR/VR设备的产品形态是怎样的，如果想真正成就下一个计算平台，那么其未来一定是一款独立的一体机设备，也就是内置所有的计算单元和传感器。

很难想象，如果iPhone必须连接PC电脑才能玩游戏，还可能成就移动互联网吗？百分百不可能。

抛开必须移动的iPhone不说，曾经被苹果寄予极大希望的Apple Watch在几年之后仍然只是一个小众产品，可见组建独立产品生态的重要性。

4.相对合理的定价

Oculus Quest的海外定价仅为399刀，即便通过各种方式买回国内也只需要3000多元人民币，相比VIVE Focus可谓物美价廉。

5.交互更友好

Oculus Quest提供了支持6DOF的操控手柄，而且还有摇杆，中指扳机，操作起来很方便。

这些就不废话了，大家可以看相关的测评视频或亲身体会。



结论：

Oculus Quest是目前体验最好的VR设备，没有之一。

注意，这里说的是VR设备，包括了所有的PC VR，VR一体机，还有PS VR。

One more thing...

一款好的VR设备无论参数再怎么优秀，硬件再怎么体验好，没有好的内容都是耍流氓。

这一点上，个人认为Beat Saber立了大功。

这款仅有5人的团队（其中开发人员只有2个）于2018年5月发布的产品第一时间支持了Oculus Quest。

在发售不到一年时间的2019年3月，Beat Saber的销量就已经超过了100万份，营收超过2000万美元。

对比其它几个雷声大雨点小的所谓VR“大作”，这款小团队制作的休闲游戏绝对是目前VR领域的爆款产品。

《VR女友》刚推出免费的试玩版时，绅士们据说梦寐以求，结果正式版的销量累积至今也才几万。



《夏日课堂》坐拥破亿的SONY PS4主机用户，这款妹控游戏的累积销量也才几十万。
《辐射4 VR》这么经典的大作，开卖前大家都是”不买不是人“的起哄，然而累积销量也才堪堪20万上下。
《上古卷轴5》不提了，”嘴上说想要，掏钱最诚实“，累积销量不足十万。

好了，扯远了，到此先打住。

接下来开始分享如何在Unity中配置Oculus Quest的开发环境。

微信公众号：vrlife

个人微信号：iseedo