

## Créer un projet VR sur unity :

Il va falloir le Android SDK pour builder sur Android.

Dans les préférences d'unity (Menu edit, ou **Pomme +**, sur mac) aller dans External Tools et cliquer sur le bouton download à côté de SDK .

Tout en bas de la page télécharger :

[tools\\_r25.2.3-windows.zip](#) ou

[tools\\_r25.2.3-macosx.zip](#)

Ouvrir le Android SDK Manager et installer l'Android SDK 6.0 API lvl 23


Android 6.0 (API 23)			
SDK Platform	23	3	Installed
Android TV ARM EABI v7a Svstem Imaae	23	3	Not installed
Android TV Intel x86 Atom Svstem Imaae	23	8	Not installed
Android Wear ARM EABI v7a Svstem Imaae	23	6	Not installed
Android Wear Intel x86 Atom Svstem Imaae	23	6	Not installed
ARM EABI v7a Svstem Imaae	23	6	Not compatible with M...
Intel x86 Atom 64 Svstem Imaae	23	9	Not installed
Intel x86 Atom Svstem Imaae	23	9	Not installed
Gooble APIs ARM EABI v7a Svstem Imaae	23	19	Not installed

Dans unity cliquer sur Download à côté de JDK :

Sur cette page télécharger : <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

le JDK...



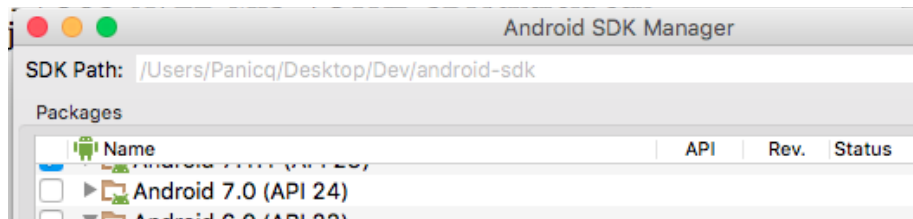
Java SE Development Kit 8u111		
You must accept the <a href="#">Oracle Binary Code License Agreement for Java SE</a> to download this software.		
 <input type="radio"/> Accept License Agreement <input checked="" type="radio"/> Decline License Agreement		
Product / File Description	File Size	Download
Linux ARM 32 Hard Float ABI	77.78 MB	<a href="#">jdk-8u111-linux-arm32-vfp-hflt.tar.gz</a>
Linux ARM 64 Hard Float ABI	74.73 MB	<a href="#">jdk-8u111-linux-arm64-vfp-hflt.tar.gz</a>
Linux x86	160.35 MB	<a href="#">jdk-8u111-linux-i586.rpm</a>
Linux x86	175.04 MB	<a href="#">jdk-8u111-linux-i586.tar.gz</a>
Linux x64	158.35 MB	<a href="#">jdk-8u111-linux-x64.rpm</a>
Linux x64	173.04 MB	<a href="#">jdk-8u111-linux-x64.tar.gz</a>
Mac OS X	227.39 MB	<a href="#">jdk-8u111-macosx-x64.dmg</a>
Solaris SPARC 64-bit	131.92 MB	<a href="#">jdk-8u111-solaris-sparcv9.tar.Z</a>
Solaris SPARC 64-bit	93.02 MB	<a href="#">jdk-8u111-solaris-sparcv9.tar.gz</a>
Solaris x64	140.38 MB	<a href="#">jdk-8u111-solaris-x64.tar.Z</a>
Solaris x64	96.82 MB	<a href="#">jdk-8u111-solaris-x64.tar.gz</a>
Windows x86	189.22 MB	<a href="#">jdk-8u111-windows-i586.exe</a>
Windows x64	194.64 MB	<a href="#">jdk-8u111-windows-x64.exe</a>

Ensuite renseigner les liens du SDK et JDK :

Normalement en faisant browse il vous place directement dans le bon dossier.

SDK : /Users/VOTRE\_NOM/Desktop/OU\_VOUS\_AVEZ\_MIS\_VOTRE\_SDK/android-sdk  
JDK : /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0\_111.jdk/Contents/Home (sur mac)

Si vous ne savez pas où est votre sdk c'est écrit en haut du SDK Manager :



Ensuite ,

Rdv à cette adresse :

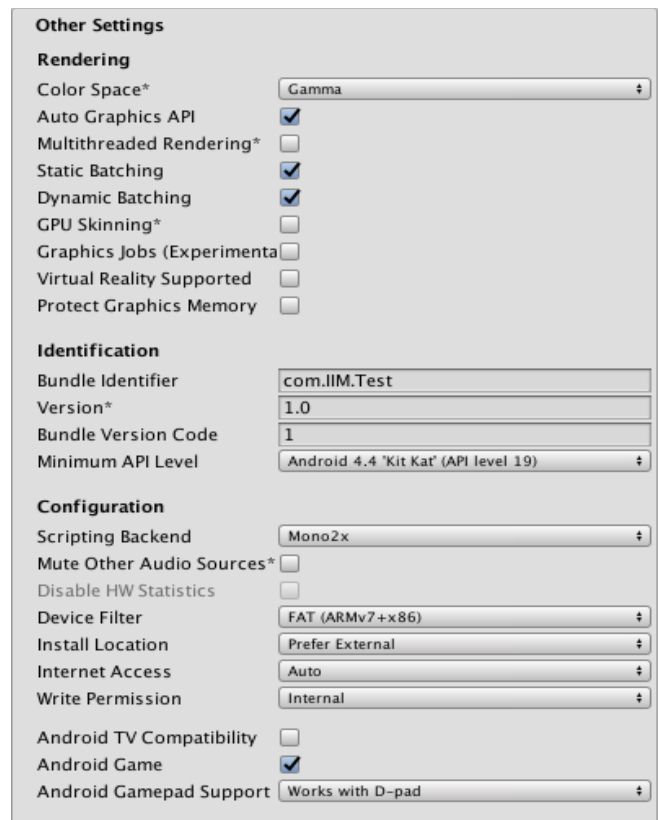
<https://github.com/googlevr/gvr-unity-sdk/raw/master/GoogleVRForUnity.unitypackage>

Dans un explorateur de fichier on double clique sur le fichier GoogleVRForUnity.unitypackage téléchargé. Il va s'ouvrir dans unity.

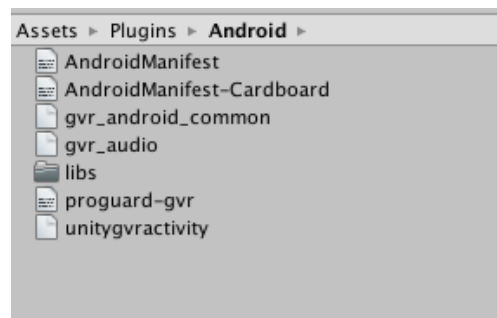
Dans la fenêtre qui s'ouvre , décocher IOS.  
Cliquer sur import.

Dans la console, cliquer sur Clear.  
Double cliquer sur l'erreur restante.  
Commenter le `return false;` avec `//`  
Sauvegarder.  
Retourner dans Unity  
Cliquer sur Import Package  
Et cliquer sur Import dans la fenêtre qui s'ouvre.

Dans les Build Settings (Ctrl + Shift + B), cliquer sur Android puis Switch Platform.  
Ensuite aller dans Player Settings.  
Minimum API Level : Android Kit Kat 4.4.  
Décocher Android TV Compatibility.  
Dans Other Settings : Changer le bundle identifier pour com.IIM.VOTREJEU

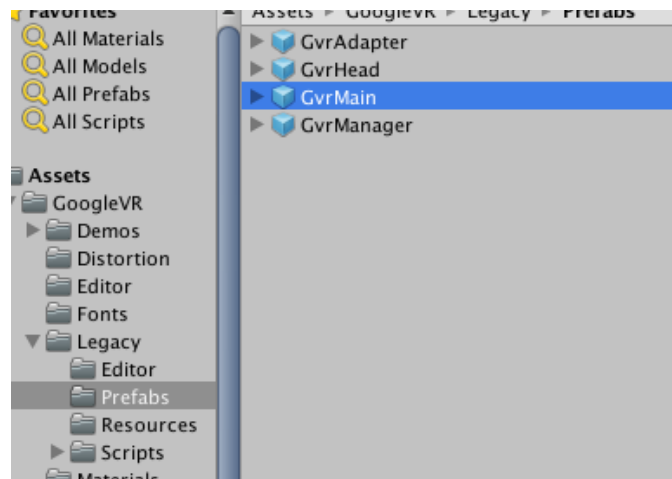


Dans le dossier Plugin>Android, supprimer : AndroidManifest-Daydream et le fichier ...support release.



Pour mettre la camera VR dans la scène récupérer le prefab GvrMain et le drag & dropper dans la scène.

Lorsqu'on lance le jeu on peut simuler l'orientation de la tête avec la touche Alt + le déplacement de la souris



Finalement pour build un .APK (un exécutable sur android) → Ctrl + Shift + B → Build.