28.12.2015

1. Stworzyłem repozytorium na GitHubie <https://github.com/adamcichy3/VR_House>

Do jego obsługi używam programu SourceTree

1. Zrobiłem strukturę folderów zarówno w repozytorium jak i w samym głównym folderze projektu
2. Dodałem główny teren który będzie górzysto – wiejski
3. Dodałem pierwszą teksturę trawy
4. Ściągnąłem <https://developer.oculus.com/downloads/pc/0.8.0.0-beta/Oculus_Runtime_for_Windows/>

Dodatkowo trzeba wejść do: **Edit -> Project Settings -> Player**. Select **Other Settings**, check the **Virtual Reality Supported** checkbox.

Wystarczy zwykła kamera do Rifta

1. Dodałem standardową paczkę characters i wrzuciłem na scene FPS controllera

2 – 4 stycznia 2016

1. Naprawiałem/optymalizowałem siatkę domku i wyrzucałem niepotrzebne obiekty na chwile obecną 2.1 k vertexow / 1.4 k faceow