

HMD – Oculus Rift DK2

頭戴式顯示器使用手冊



愛迪斯科技股份有限公司
AXIS 3D TECHNOLOGY, INC.

目錄

| | |
|-------------------------|----|
| 一、設備列表..... | 3 |
| 二、硬體安裝..... | 8 |
| 三、軟體安裝..... | 10 |
| 四、 Unity 設定..... | 14 |

設備列表

1. Oculus Rift DK2 Box 一個



2. Oculus Rift DK2 主機一台(含 USB & HDMI 一條)



3. Oculus Rift 紅外線攝影機一台



4. Oculus Rift 電源線一條



5. USB 傳輸線一條



6. HDMI 轉 DVI-D 一個



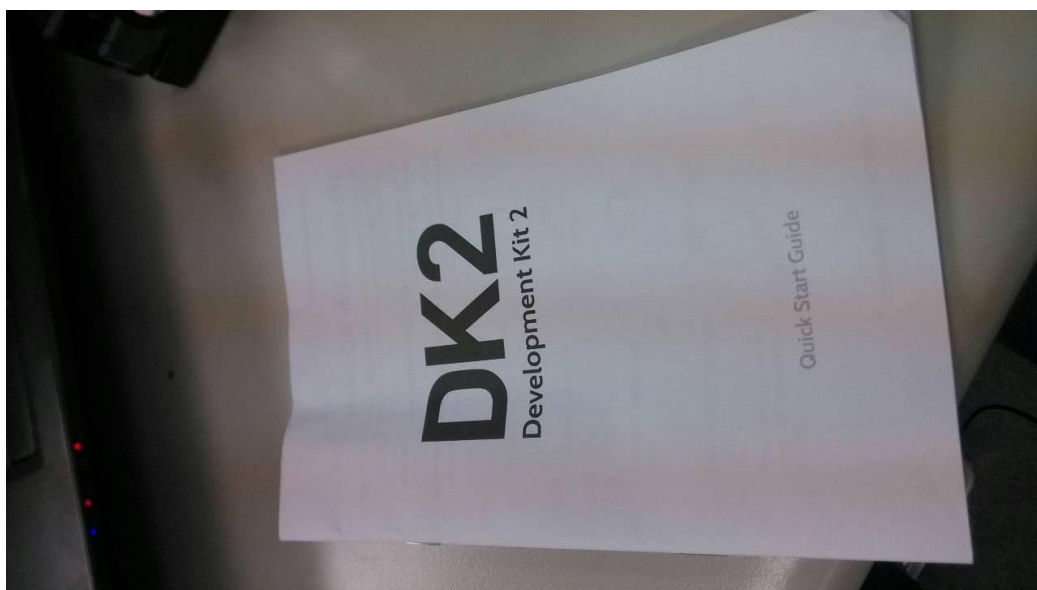
7. 不同規格變壓器 4 組 & 鏡片一組



8. Oculus Rift DK2 音源線一條



9. 使用説明一份



- 硬體安裝

1. 將 Oculus Rift DK2 與電源線、音源線連接，並將 HDMI 線與 USB 傳輸線連接至電腦上。



硬體連接方式

2. 將紅外線攝影機放置於螢幕上方，並將音源線與 Oculus Rift DK2 傳輸模塊連接、USB 傳輸線與電腦端連接。

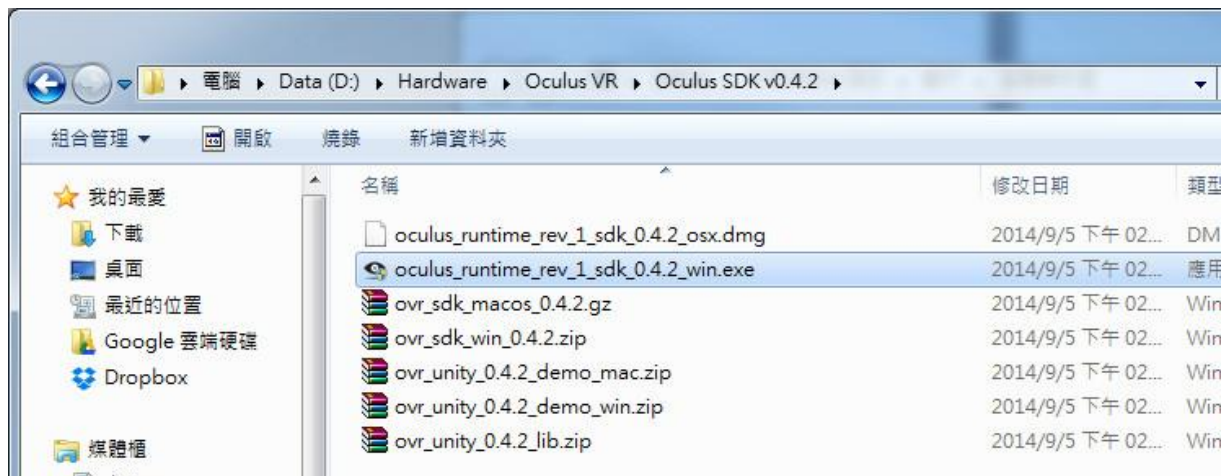


3. 將紅外線攝影機固定於適當位置。



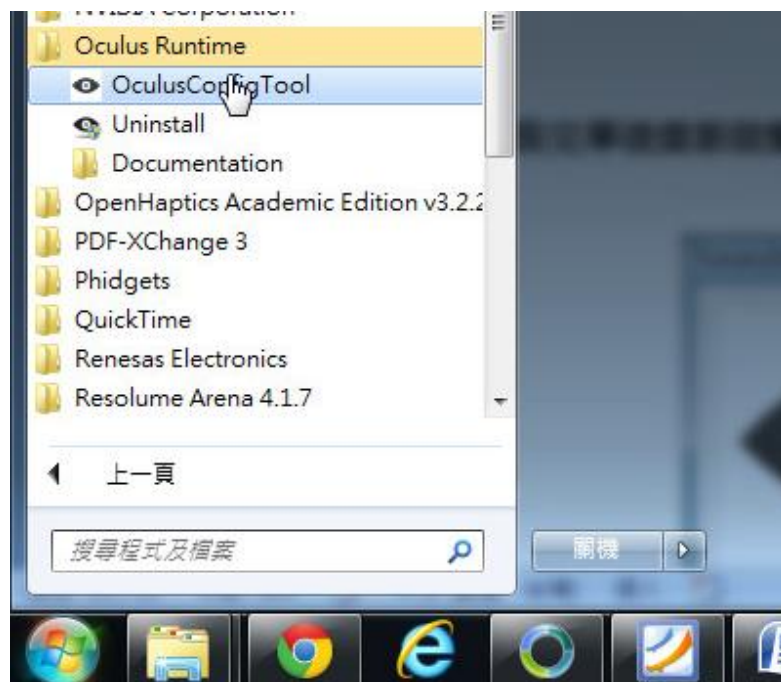
- 軟體安裝

開啟 Oculus SDK v0.4.2\oculus_runtime_rev_1_sdk_0.4.2_win.exe 執行檔
並安裝完畢

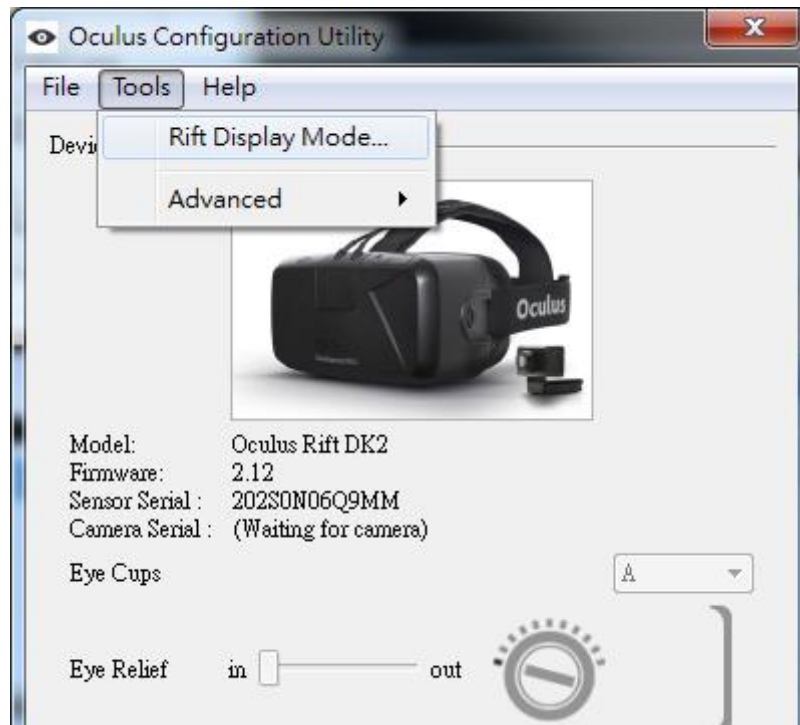


安裝完畢後重新啟動電腦，

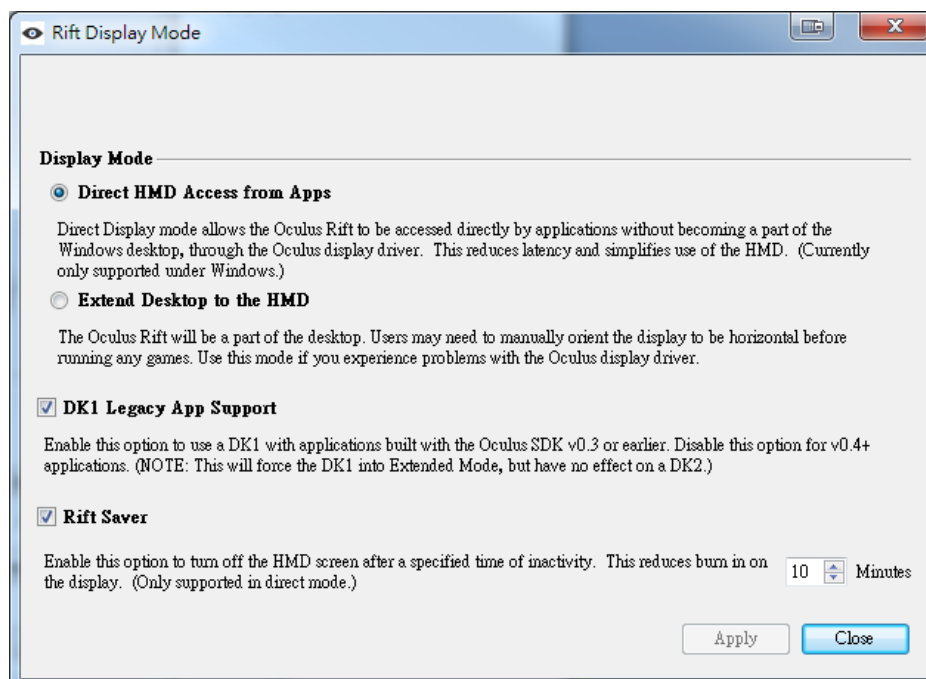
重啟後開啟 “開始 – 所有程式-Oculus Runtime - OculusConfigTool



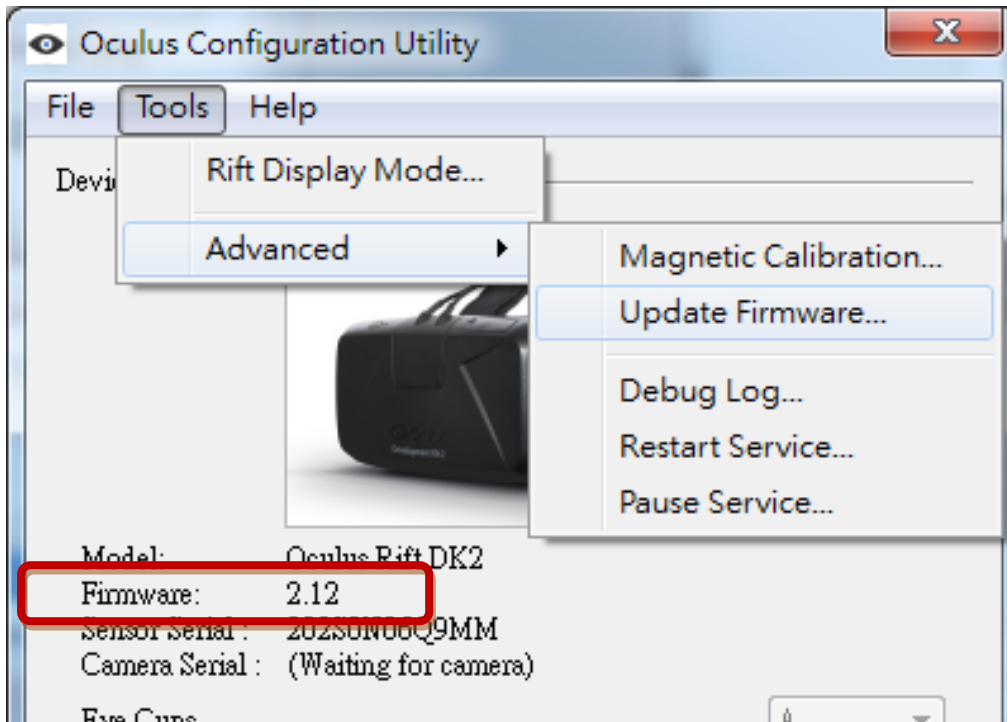
執行後選擇 Tool – Rift Display Mode



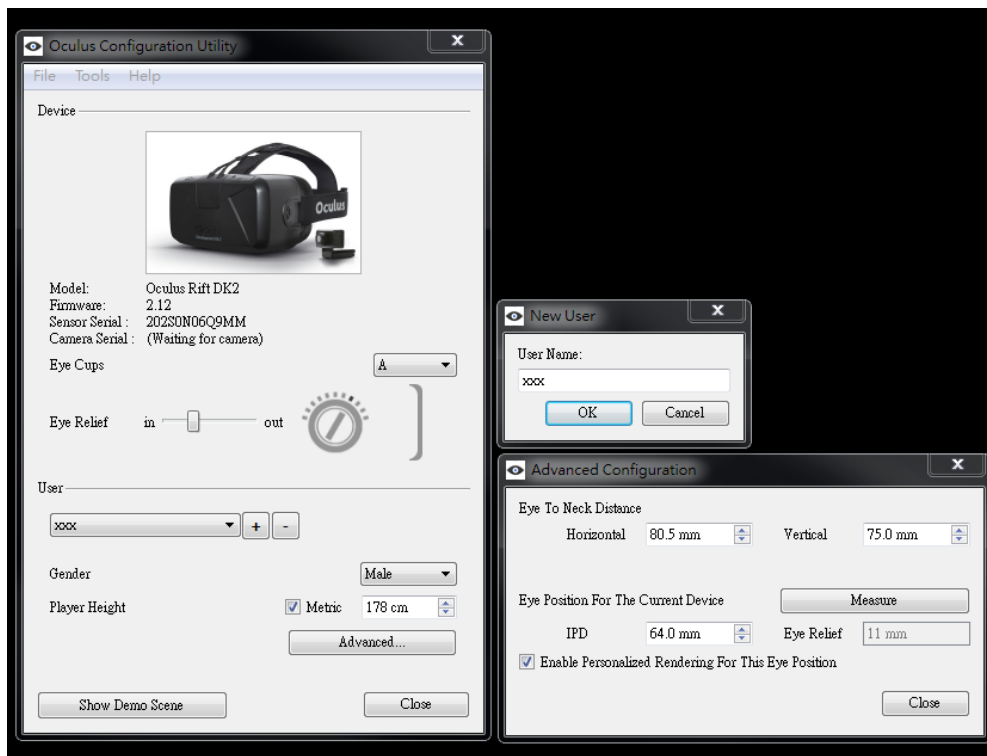
選擇使用 Apps 輸出畫面(Direct HMD Access from Apps), 選擇 Apply 。
(Extend Desktop to the HMD 則為延伸螢幕模式)



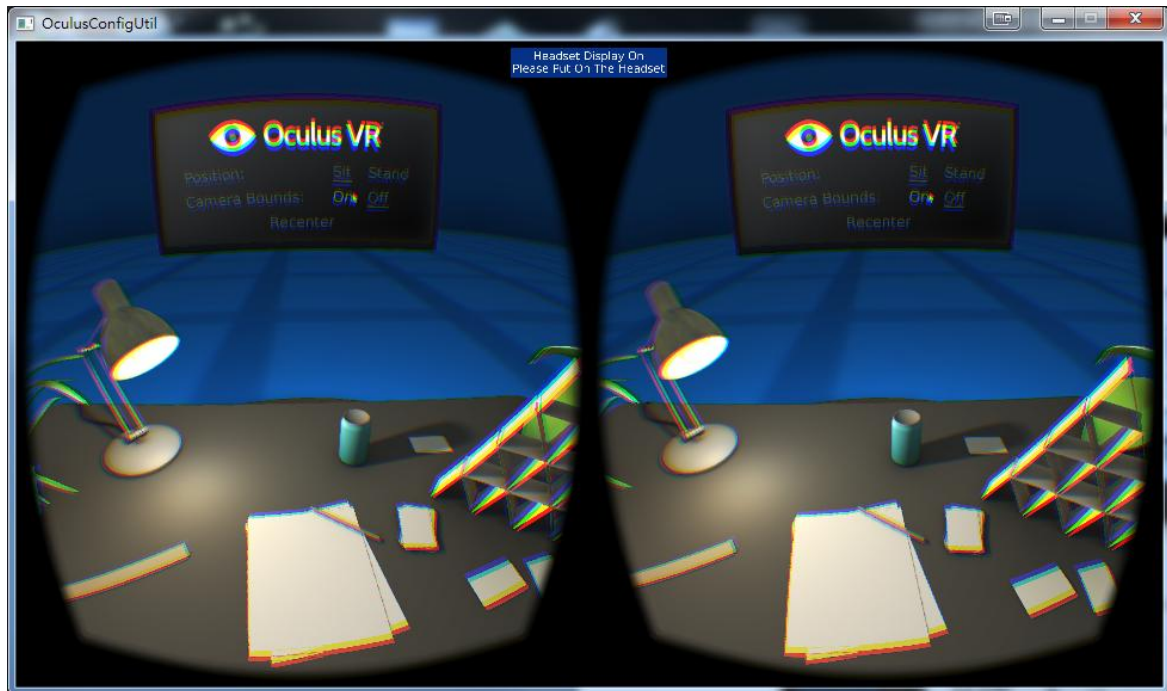
若 Firmware 版本太舊可透過 Tools – Update Firmware.. 更新
(預設檔案位址 C:\Program Files (x86)\Oculus\Tools\Firmware\DK2)



點選 + 按鈕新增使用者，並選擇性別，Advanced 可修改較細節之選項



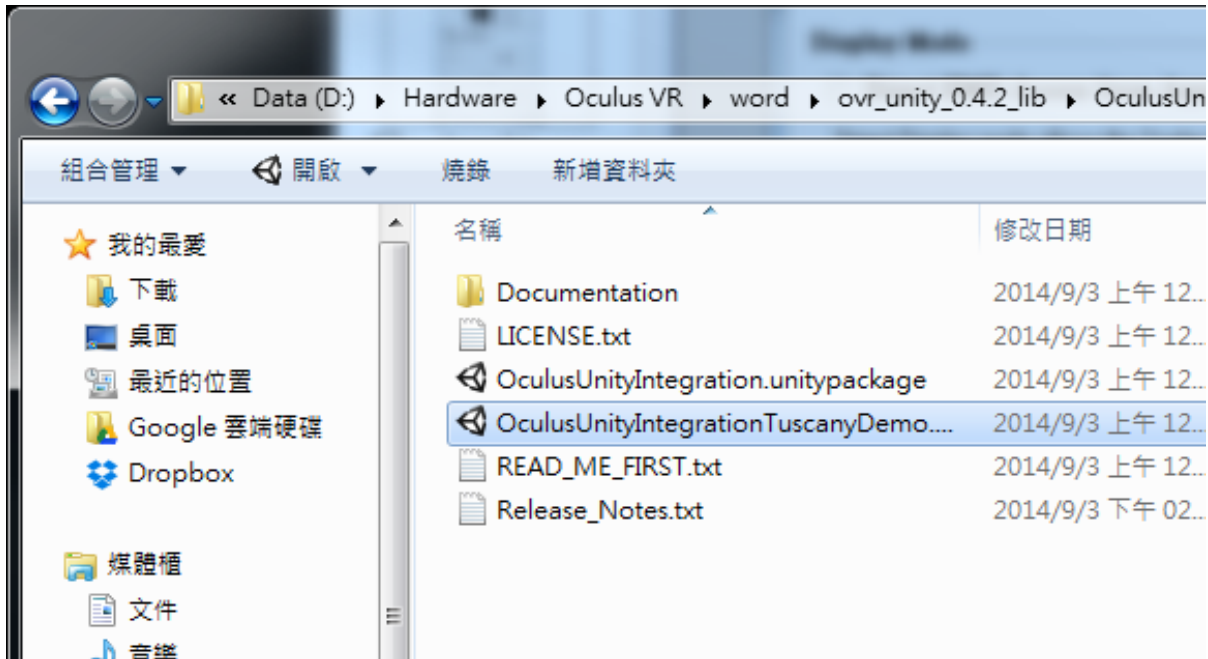
選擇 Show Demo Scene 可進入顯示器測試場景



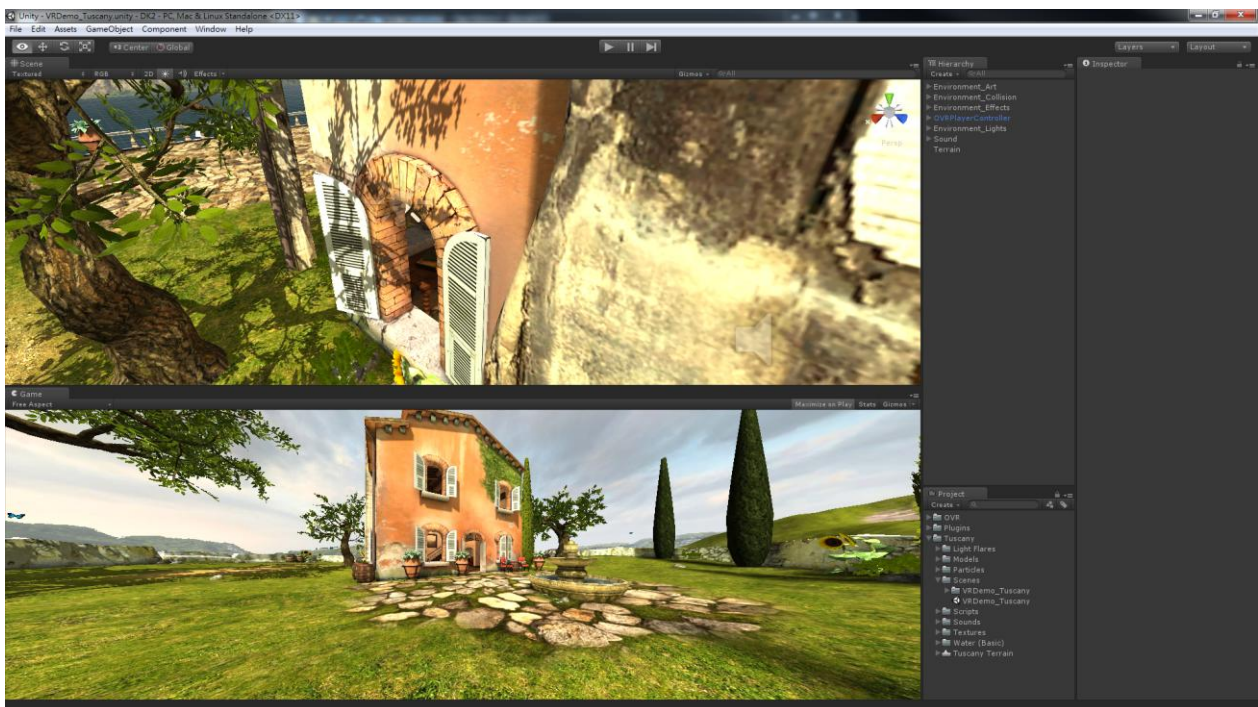
• Unity 設定

Package 程式安裝

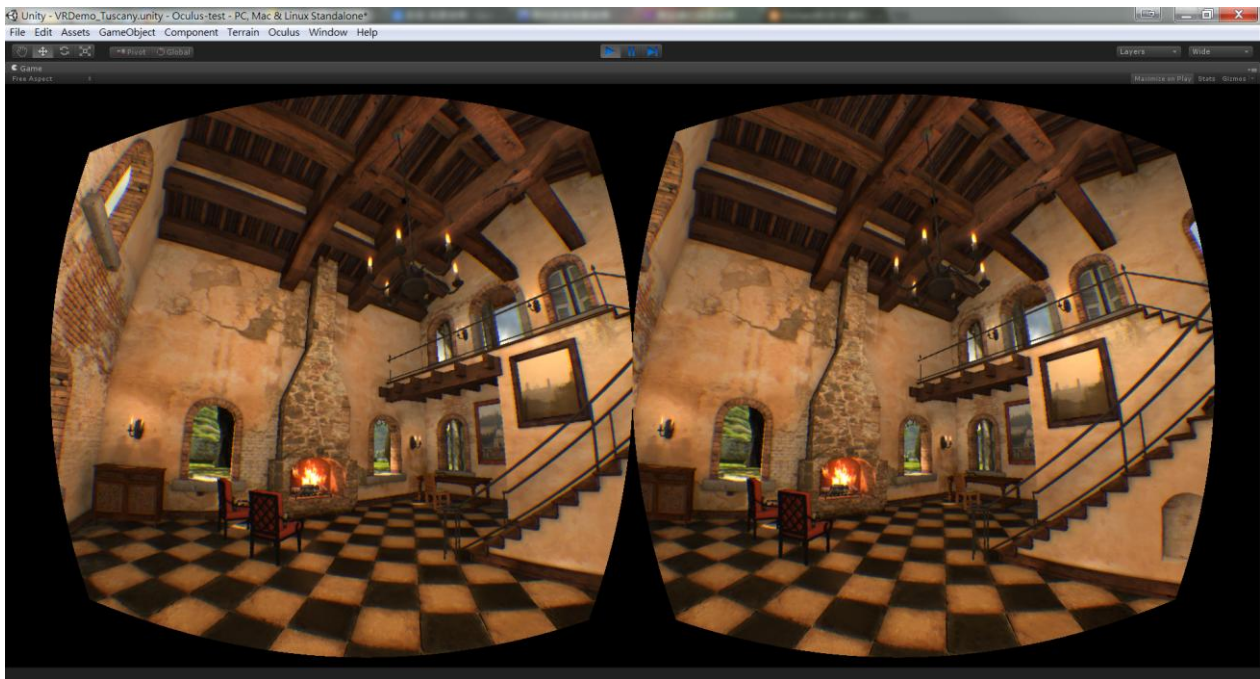
- 匯入
ovr_unity_0.4.2_lib\OculusUnityIntegration\OculusUnityIntegrati
onTuscanyDemo.unitypackage 檔案。



- 開啟 Tuscany\Scenes\VRDemo_Tuscany 即可開啟 DEMO 場景



- 點擊執行即可觀看 DEMO 場景(此時只會有陀螺儀效果,Oculus 內無畫面)

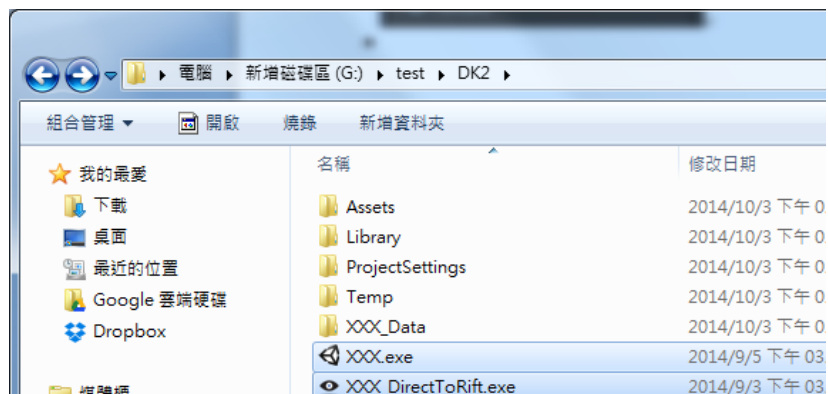


自行新增攝影機

- Project – OVR – Prefab - OVRCameraController 可新增攝影機
- Project – OVR – Prefab - OVRPlayerController 可新增角色屬性之攝影機



將 Unity 欲發佈之場景直接發布,發佈後會產生兩個執行檔(以 xxx 檔名為例,會多出一個 xxx_DirectToRift.exe), xxx 為原始發佈之檔案, xxx_DirectToRift.exe 為一併將畫面輸出至 Oculus 顯示器上之檔案。



開啟 XXX_DirectToRift.exe 檔案後,會在 Oculus DK2 螢幕中看到遊戲場景畫面。

