

2021.09.15

MRTK

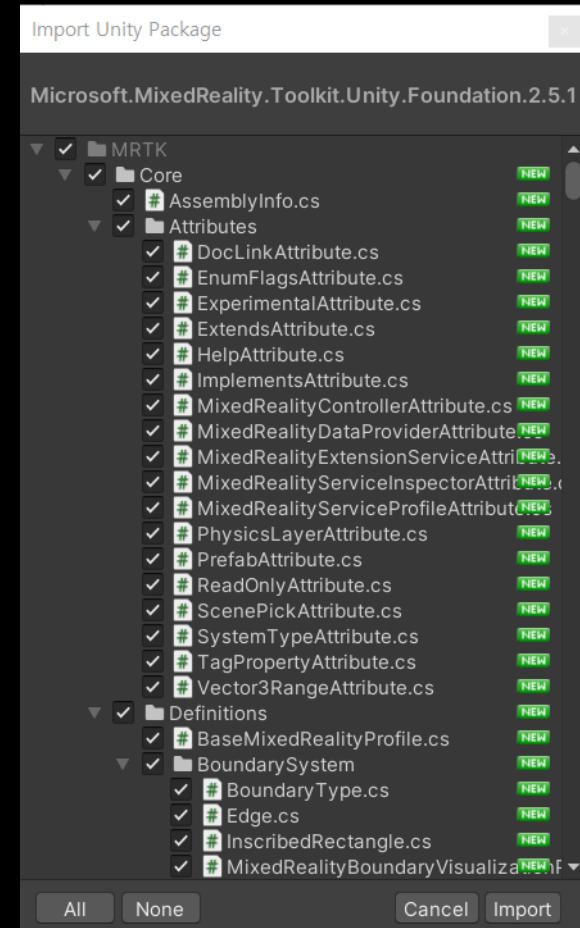
작성자 : 김은규

개발환경 Setting

- MRTK 라이브러리 설치 경로
- <https://github.com/Microsoft/MixedRealityToolkit-Unity/releases>
- Microsoft.MixedReality.Toolkit.Unity.Foundation.2.5.1.unitypackage
- MRTK를 사용하기 위해서 필수적으로 import해야 하는 라이브러리
- **[Required if upgrading, optional otherwise]** Microsoft.MixedReality.Toolkit.Unity.Tools.2.5.1.unitypackage
- **[Optional]** Microsoft.MixedReality.Toolkit.Unity.Examples.2.5.1.unitypackage
- MRTK 주요 기능 예제 프로젝트
- **[Optional]** Microsoft.MixedReality.Toolkit.Unity.Extensions.2.5.1.unitypackage
- **[Optional]** Microsoft.MixedReality.Toolkit.Unity.TestUtilities.2.5.1.unitypackage

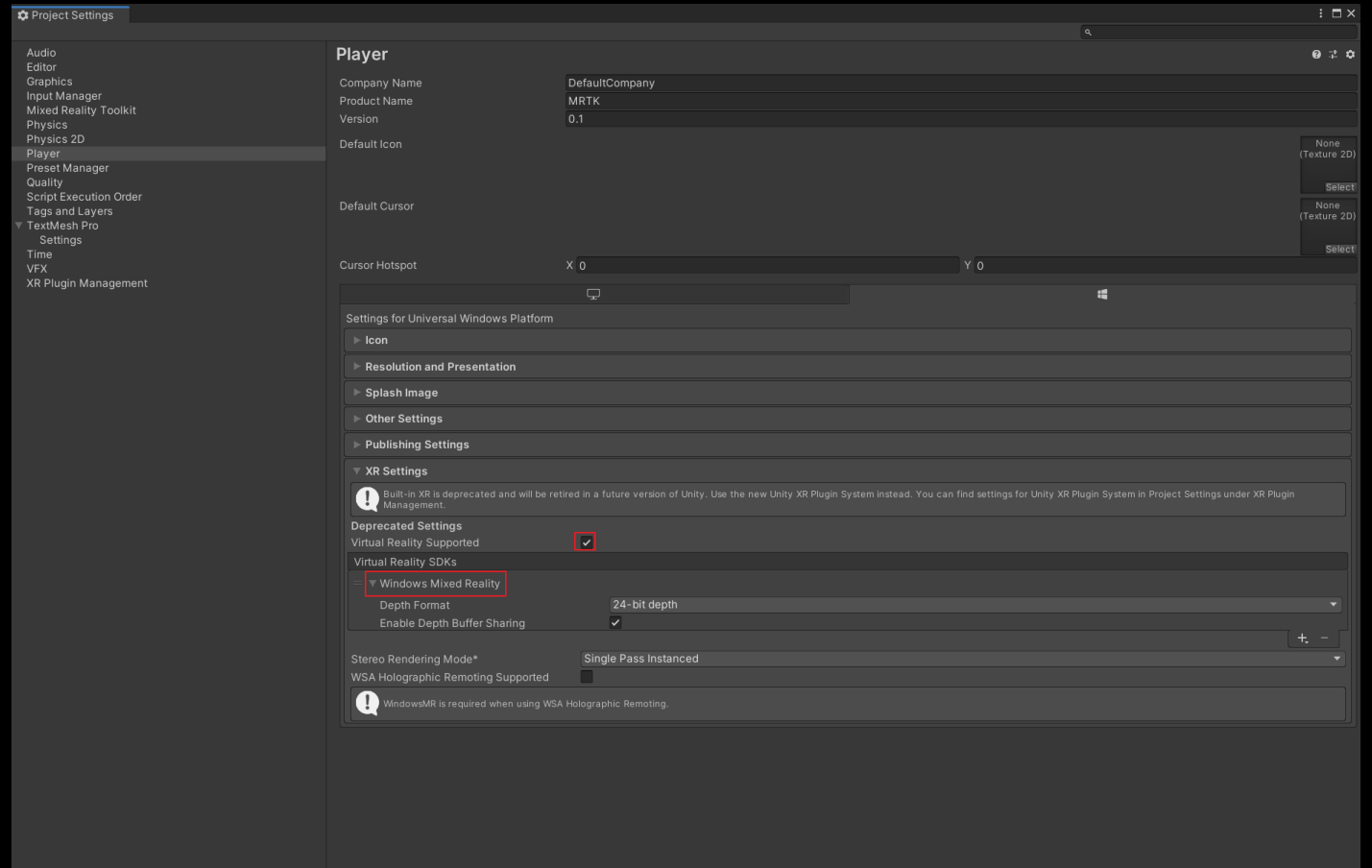
개발환경 Setting

- **Microsoft.MixedReality.Toolkit.Unity.Foundation.2.5.1.unitypackage** import



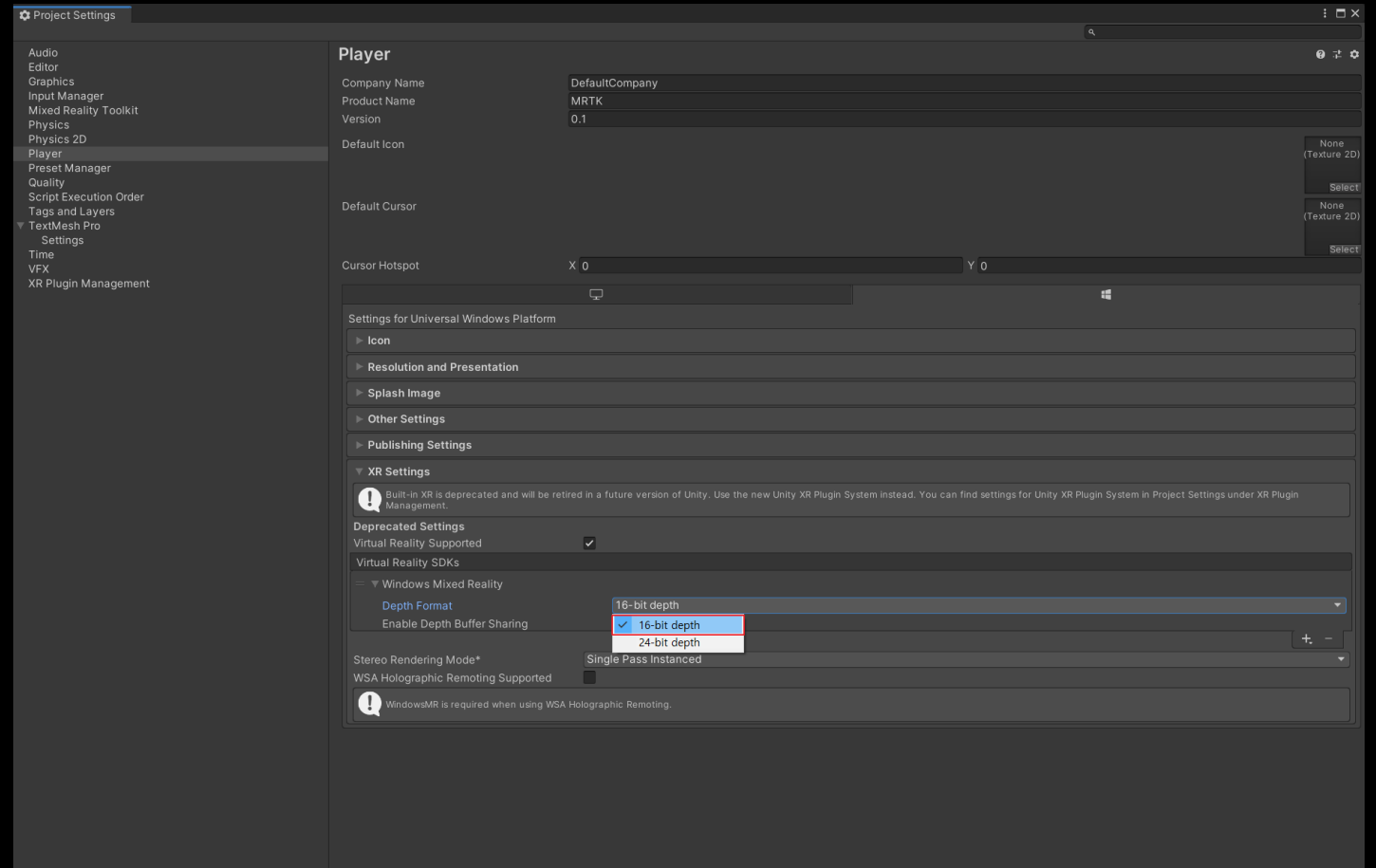
개발환경 Setting

- Virtual Reality Supported를 클릭합니다.



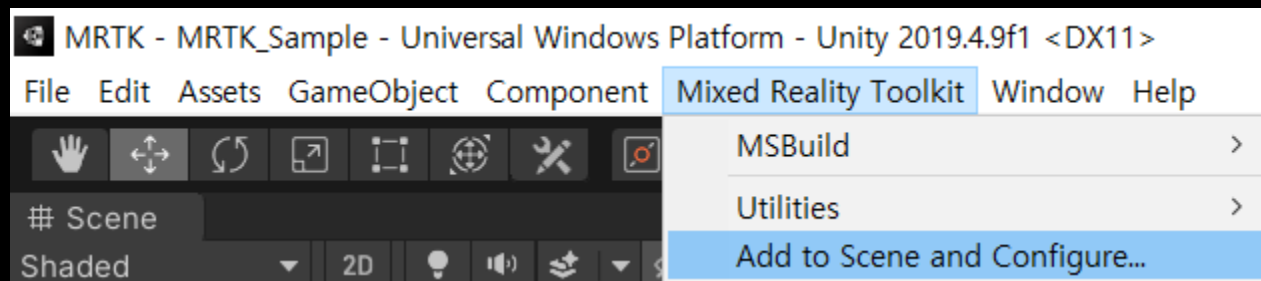
개발환경 Setting

- 16-bit depth를 클릭합니다.



개발환경 Setting

- Add to Scene and Configure 를 누를 경우 MRTK 기본 설정이 됩니다.



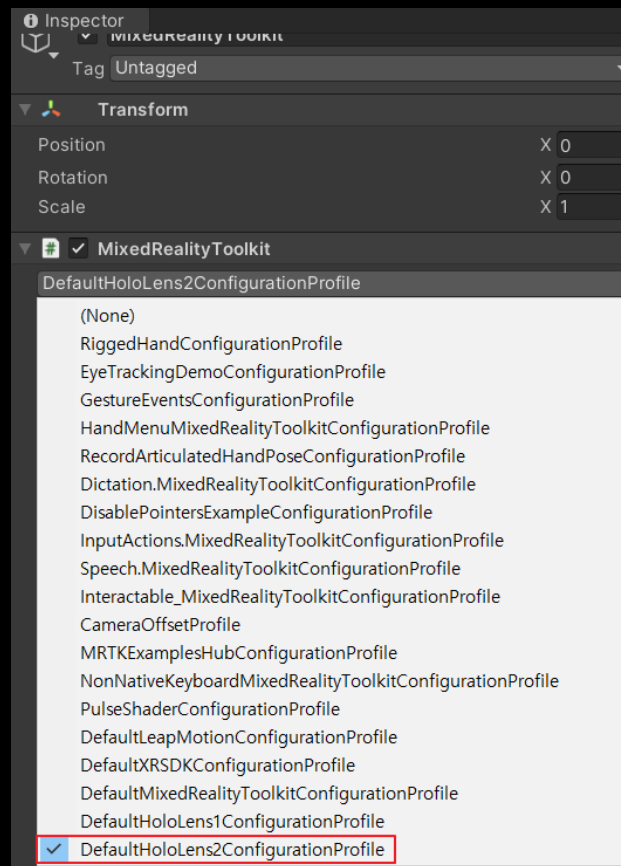
개발환경 Settings

- Mixed Reality Toolkit-전체 프레임워크에 대한 중앙 구성 진입 점을 제공하는 툴킷 자체입니다.
- MixedRealityPlayspace-헤드셋 / 컨트롤러 및 기타 필수 시스템이 장면에서 올바르게 관리되도록 보장하는 헤드셋의 부모 개체입니다.
- Main Camera가 Playspace로 하위로 이동됨-Playspace에서 SDK와 함께 카메라를 관리 할 수 있습니다.



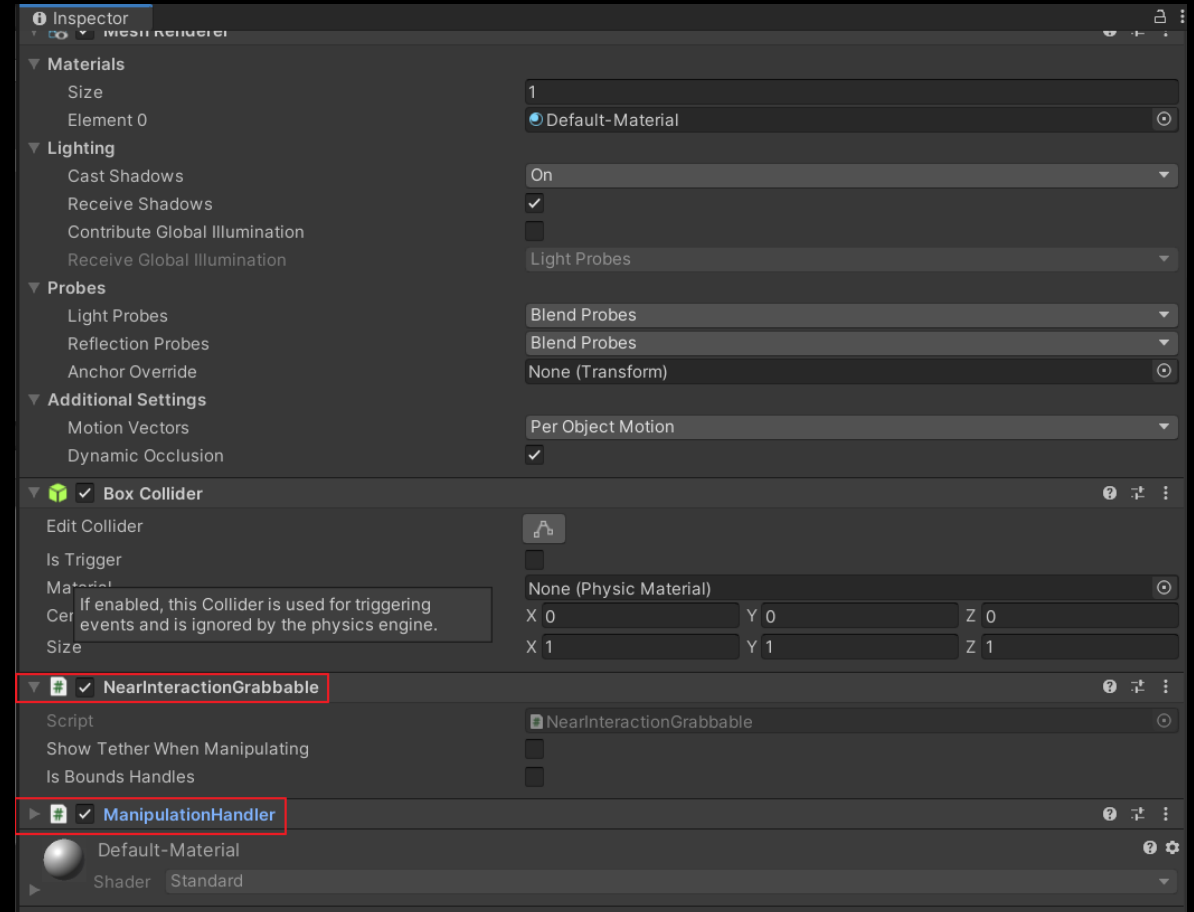
개발환경 Setting

- DefaultHoloLen2 configuration Profile 을 선택합니다.



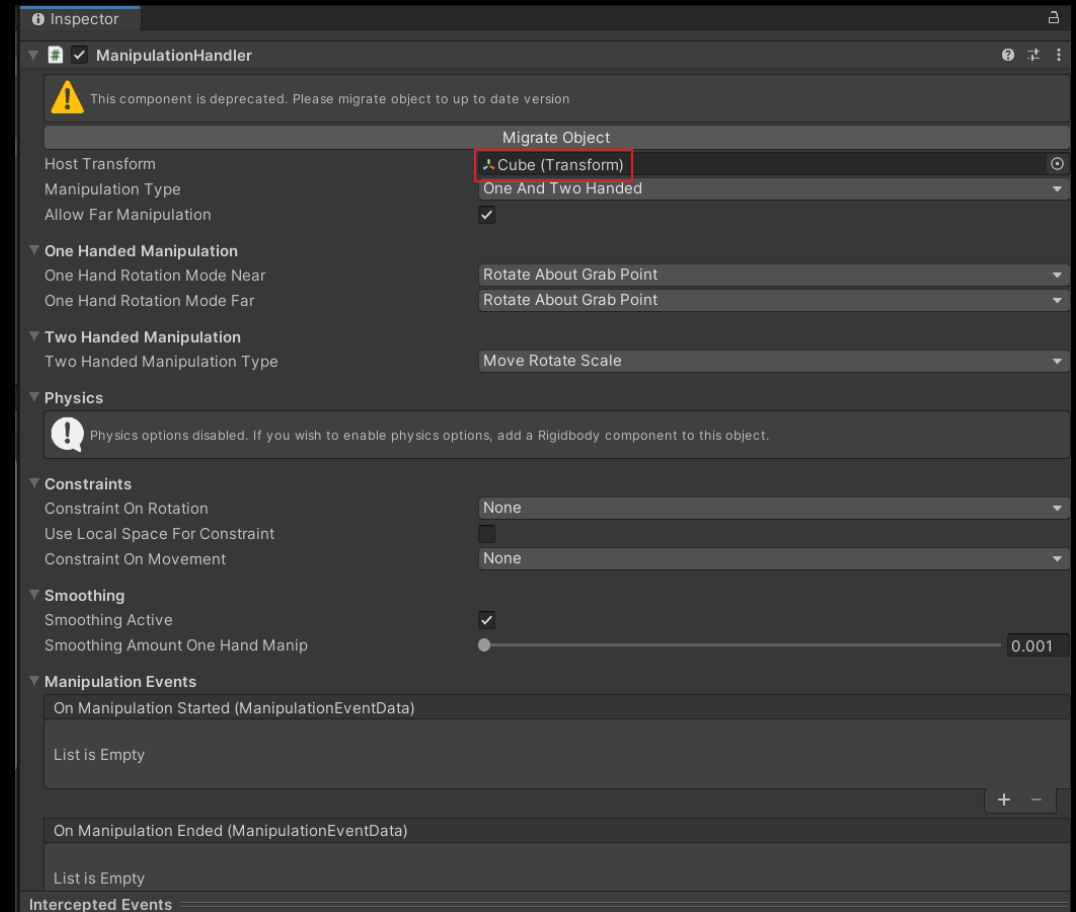
개발환경 Setting

- NearInteractionGrabbable
- ManipulationHandler

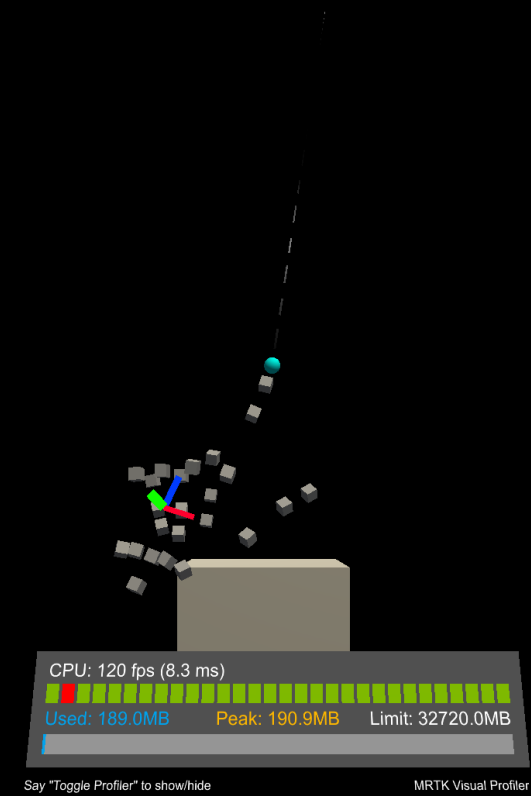


개발환경 Setting

- Host Transform



개발환경 Setting

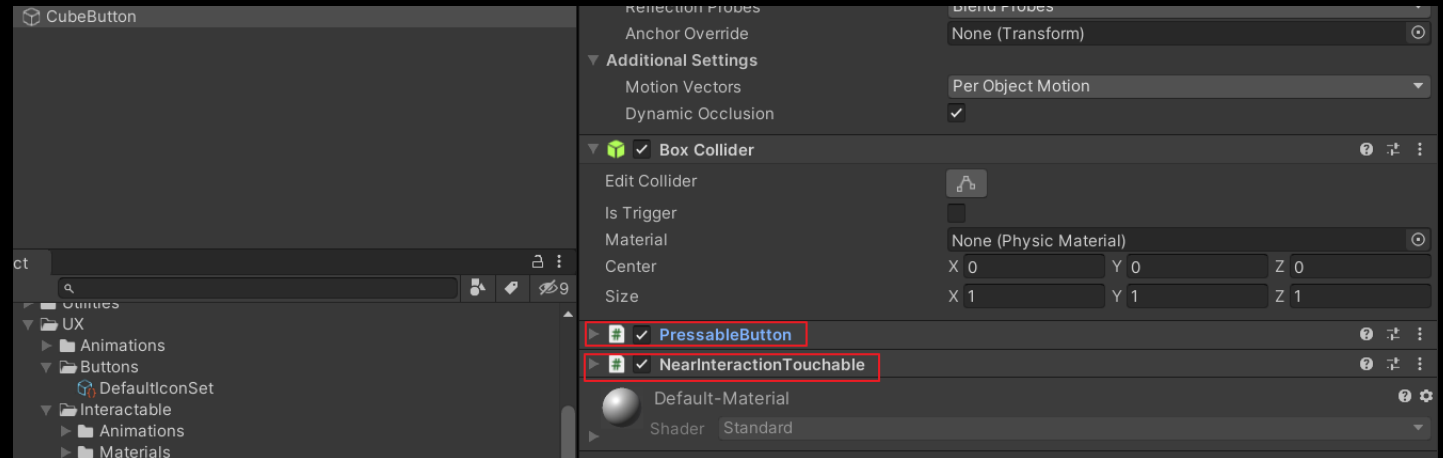


Button

- 경로
- SDK/Features/UX/Interactable/Prefabs

Button

- Unity 큐브 만들기
(게임 오브젝트> 3D
오브젝트> 큐브)
- PressableButton.cs 스
크립트 추가
- NearInteractionTouch
able.cs 스크립트 추
가



Button

- Moving Button Visuals에 Cube를 할당합니다.

