



# STEAM VR™

## Tracking 培训



STEAM® VR  
Tracking 培训

# 课程概述

# 欢迎

- 欢迎参加 SteamVR™ Tracking 培训课程！
- 连接 WiFi: Synapse Guest
- 相互介绍与认识...
  - 姓名
  - 公司
  - 职位/职责
  - 申请
  - 主要课程目标

# 预期收获

- 意外之喜！
- 一些理论（少许提及，数学方面的内容极少）
- 软件安装
- 实践体验
  - 运行模拟工具
  - 编辑配置文件
  - 测试和校准对象
  - 故障排除
- 参考硬件
- 大量问题！
  - 随时提出
  - 需要保密？可在午餐或休息时间提出

# 课程目标

- 课程结束后，参与者应有如下收获：
  - 扎实地理解有关定位对象设计的理论、要求和最佳实践
  - 对象设计流程每一个步骤的实践体验
  - 装有必要开发工具的笔记本电脑
  - 用于快速开发对象原型的必要硬件

# 课程概述

- SteamVR™ 系统概述
- 对象设计准则
- 开发工具
- 定义传感器布置
- 传感器覆盖
- 快速成型 (HDK)
- 测试和校准
- 渲染模型
- 定位评估
- 电气系统
- 固件
- SteamVR Tracking HDK