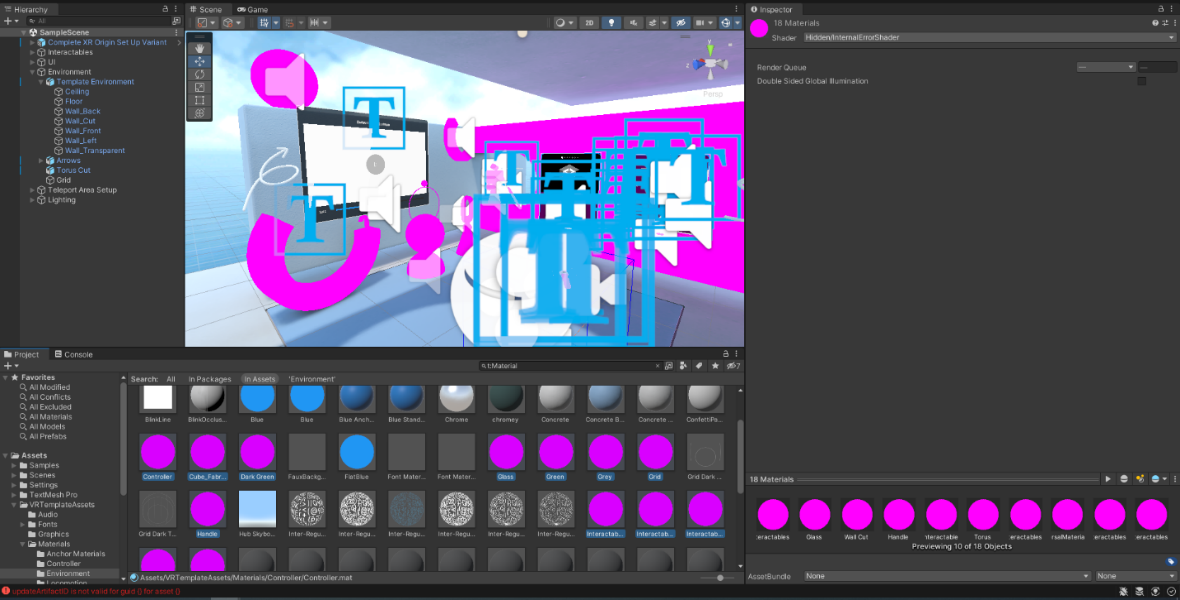
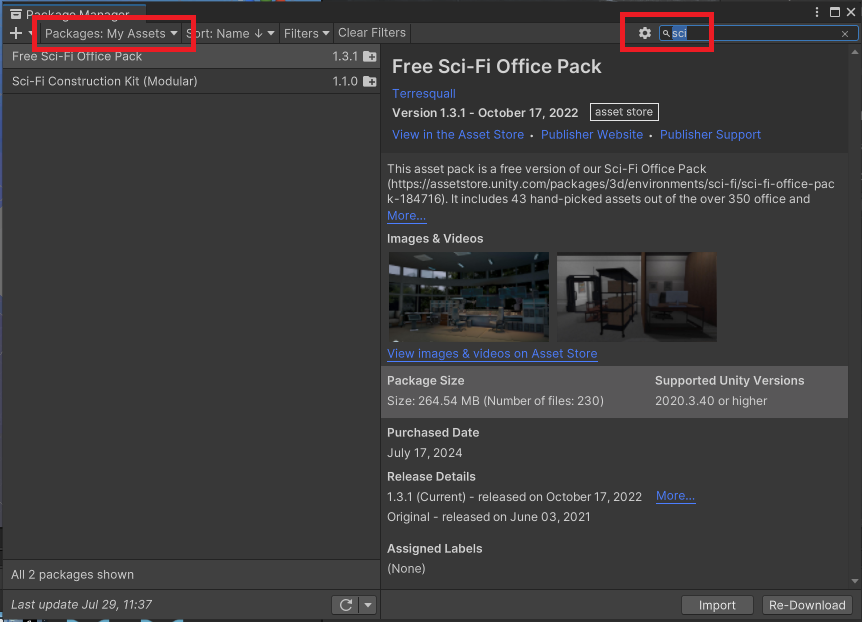
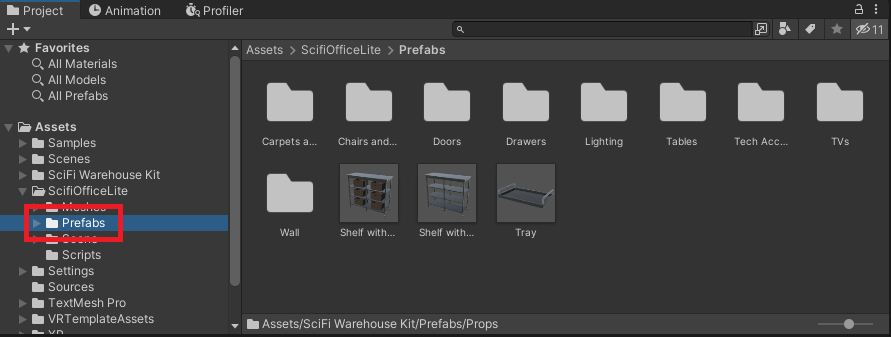
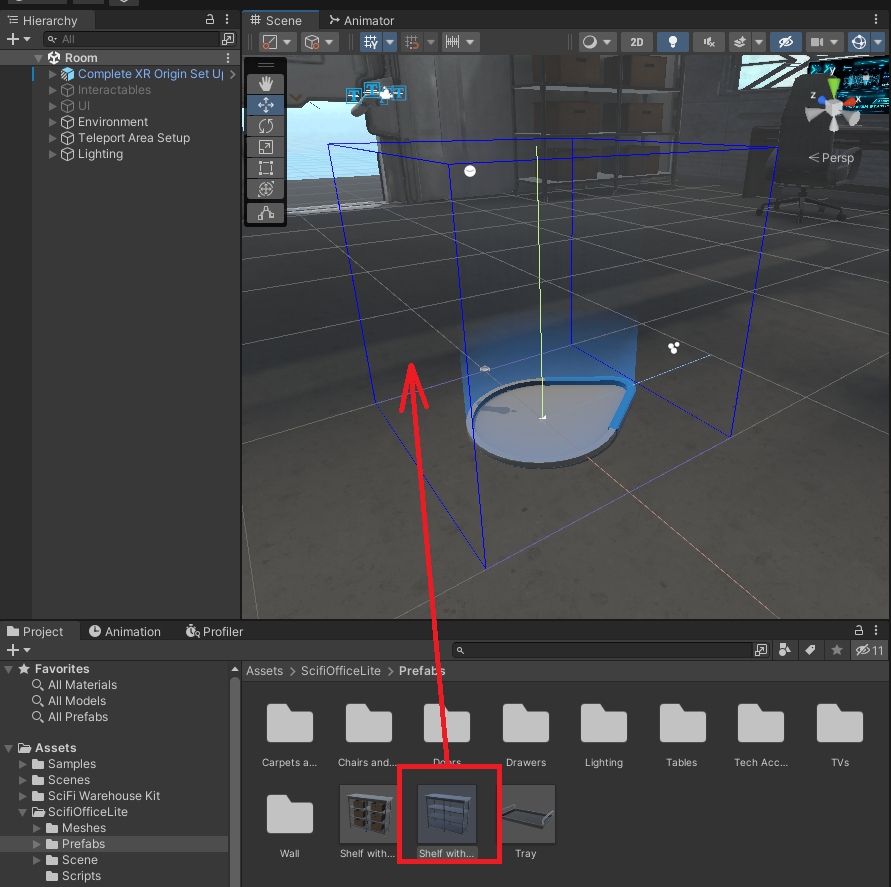
**Các bước tạo dự án VR đơn giản cho Meta Quest 2**

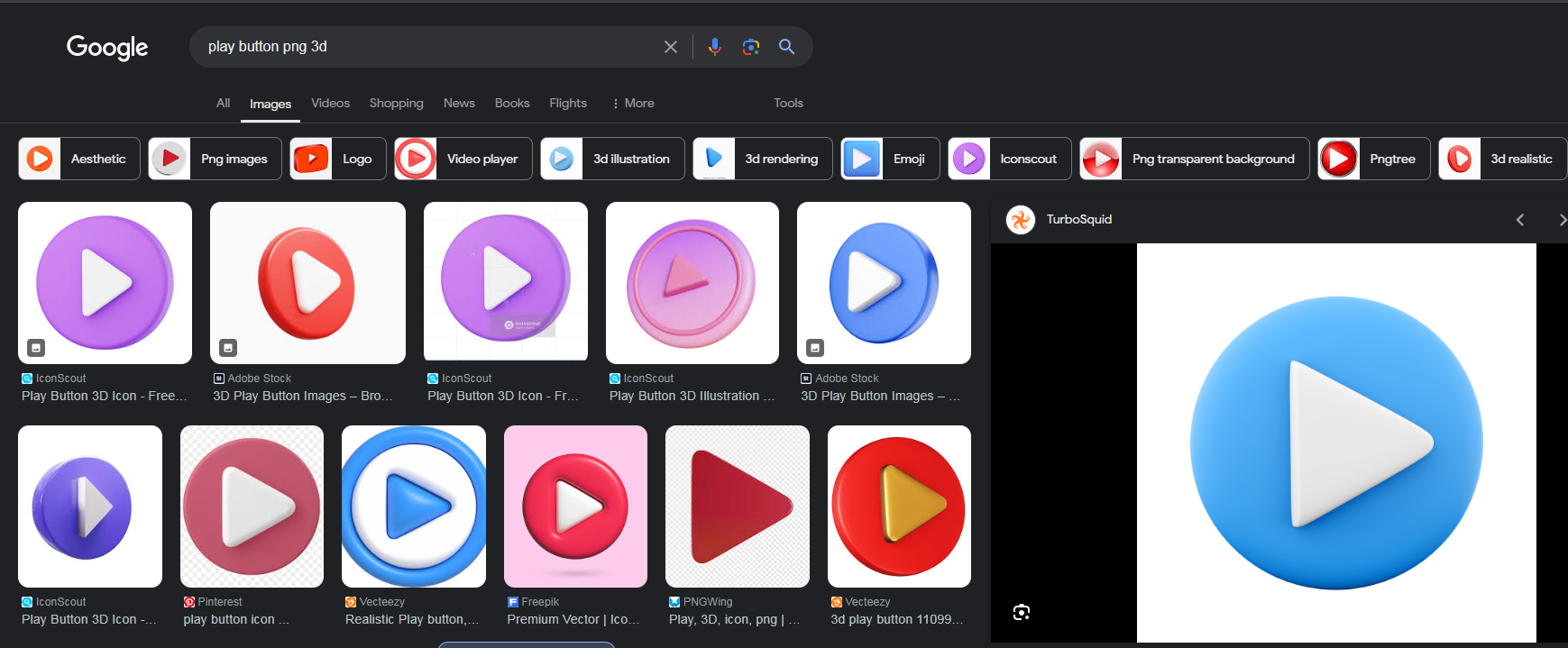
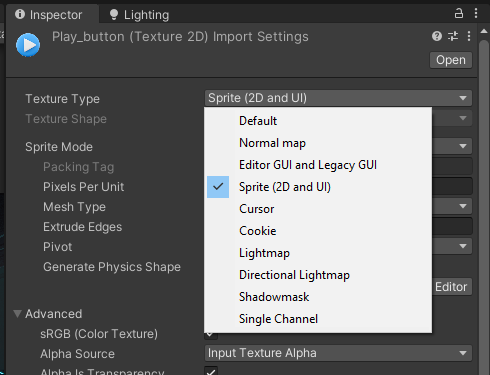
**Unity 2021.3.19f**

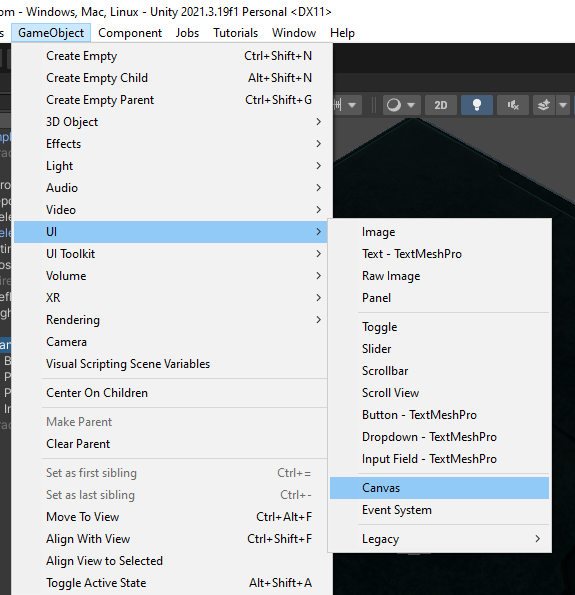
1. Mở Unity Hub, chọn New Project, chọn template VR rồi nhấn Create Project
2. Sau khi project load các resource:
3. Do package Universal Render Pipeline bị lỗi phiên bản nên các material sẽ bị biến thành màu tím
4. Chọn Windows -> Package Manager -> Tìm Universal Render Pipeline và cài lại phiên bản mới nhất, lỗi sẽ hết
5. Chọn Windows -> Package Manager -> Tìm asset Free Sci-Fi Office Pack và chọn Download. Sau khi tải xong chọn Import.
6. Chọn Windows -> Package Manager -> Tìm asset Sci-Fi Construction Kit (Modular) và chọn Download. Sau khi tải xong chọn Import.

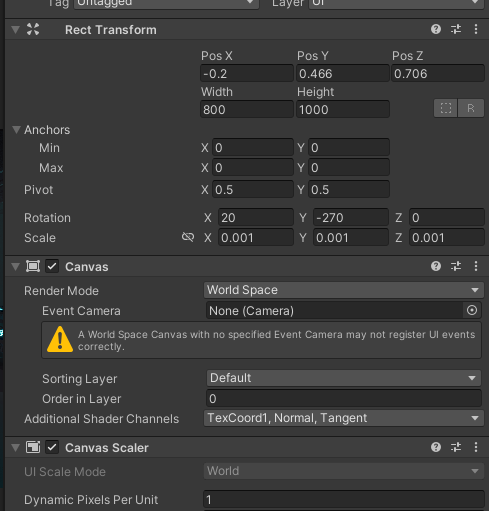
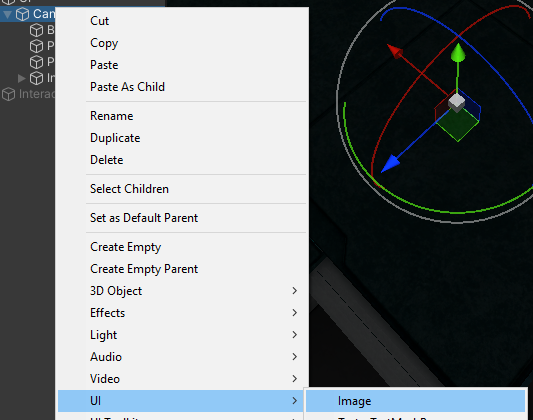
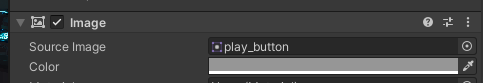


1. **Cách thêm model vào scene:**
   1. Vào folder prefabs của các asset
   2. Kéo các prefab vào trong scene 
   3. Kéo vật thể vào vị trí mong muốn
   4. Ctrl + S để lưu
2. Kết nối Meta Quest 2 với PC
3. Chọn File -> Build Setting … -> Chọn platform Android
4. Nhấn Build And Run

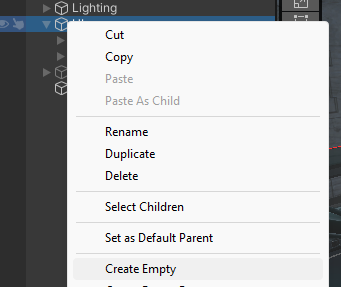
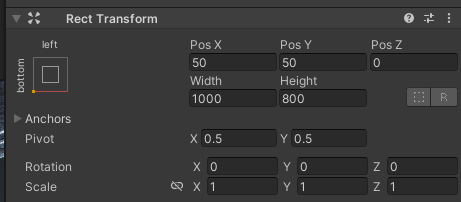
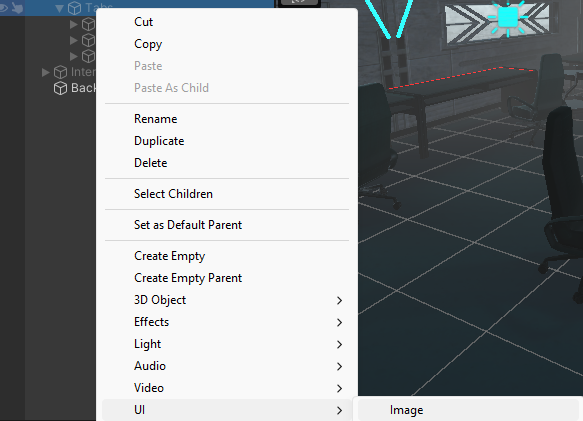
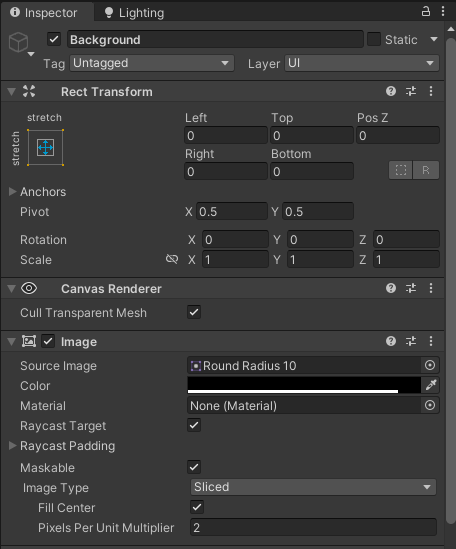
**Tạo nút Play**

1. Tìm ảnh nút Play và lưu vào trong project
2. Chuyển file ảnh thành Sprite: trong Inspector, phần Texture Type chọn Sprite (2D and UI)
3. Trong Scene, tạo Canvas: GameObject -> UI -> Canvas



1. Set vị trí cho Canvas trên mặt bàn: Chuyển RenderMode thành World Space và kéo vị trí lên phía trên bàn
2. Tạo Image: chuột phải vào Canvas và tạo Image
3. Trong Image vừa tạo chọn Source Image là nút Play  
   

**Tạo hình ảnh Tab**

* + - 1. Click chuột phải vào object Canvas phía trên và chọn Create Empty và đổi tên thành Tabs, rồi chỉnh kích cỡ  
          
      2. Tạo Background: Click chuột phải vào Tabs và chọn UI -> Image và đặt tên là Background
      3. Chọn Source Image và màu nền  
         
      4. Tạo Outline: Chọn object Background và nhấn Ctrl + D để duplicate object, đặt tên object mới là Outline
      5. Chọn Source Image và màu nền  
         