

Tutorial Einbindung von VR in Unity

Benötigte Vorkenntnisse

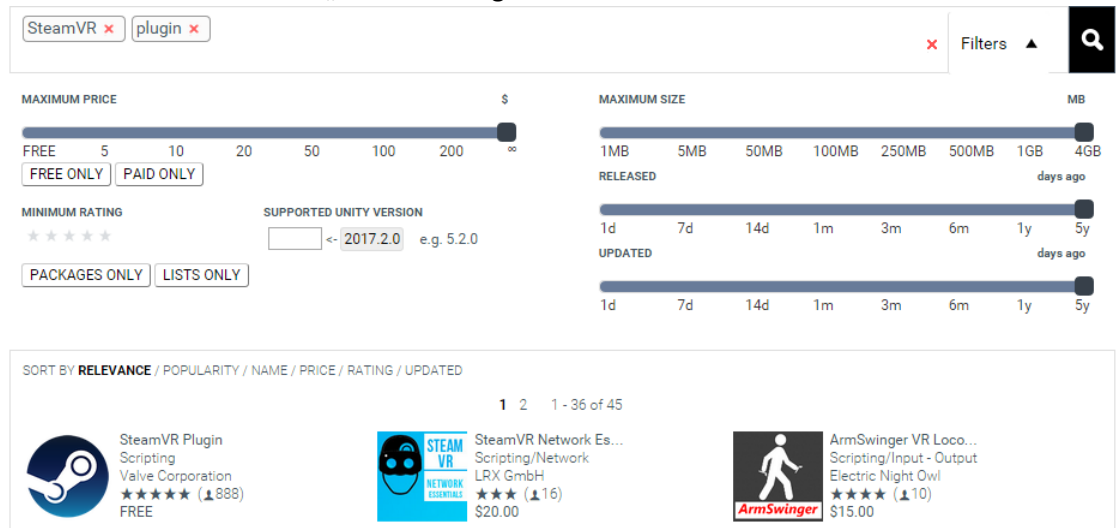
Unity Grundlagen: <https://unity3d.com/de/learn/tutorials/projects/roll-ball-tutorial>

Ziele

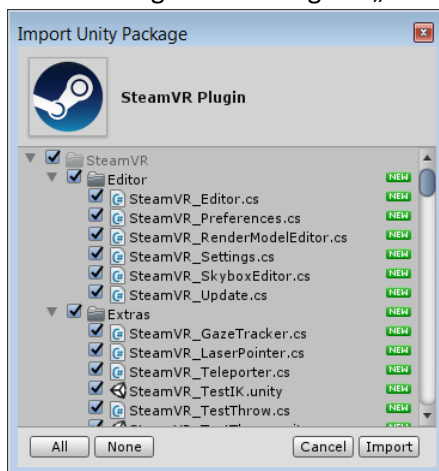
- Verwendung von VR Hardware zur Steuerung der Kamera.
- Ausführung des Projektes auf dem VR Headset

Anleitung

1. Öffne oder erstelle ein Unity Projekt
2. Steam VR Plugin aus dem Asset Store von Unity herunterladen
 - a. Öffne den Asset Store mit Window -> Asset Store
 - b. Suche im Asset Store nach „SteamVR Plugin“ und wähle dieses aus



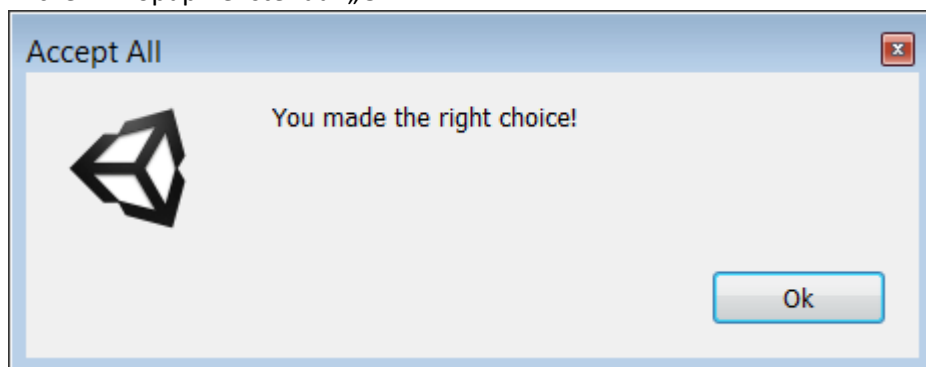
- c. Klicke auf Download und lade das Plugin herunter
- d. Klicke im folgenden Dialog auf „All“ und anschliessend auf „Import“



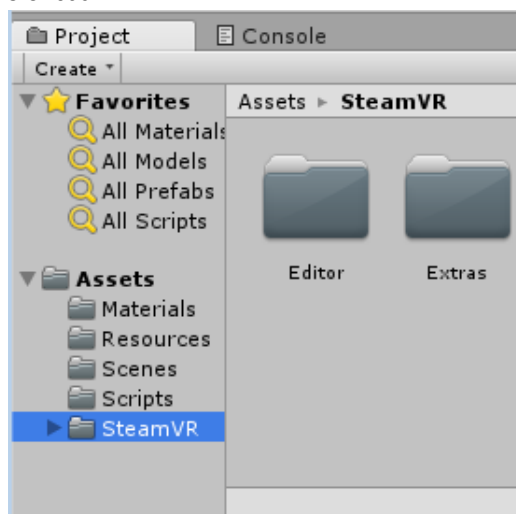
- e. Im Dialogfeld „SteamVR_Settings“, klicke auf „Accept All“



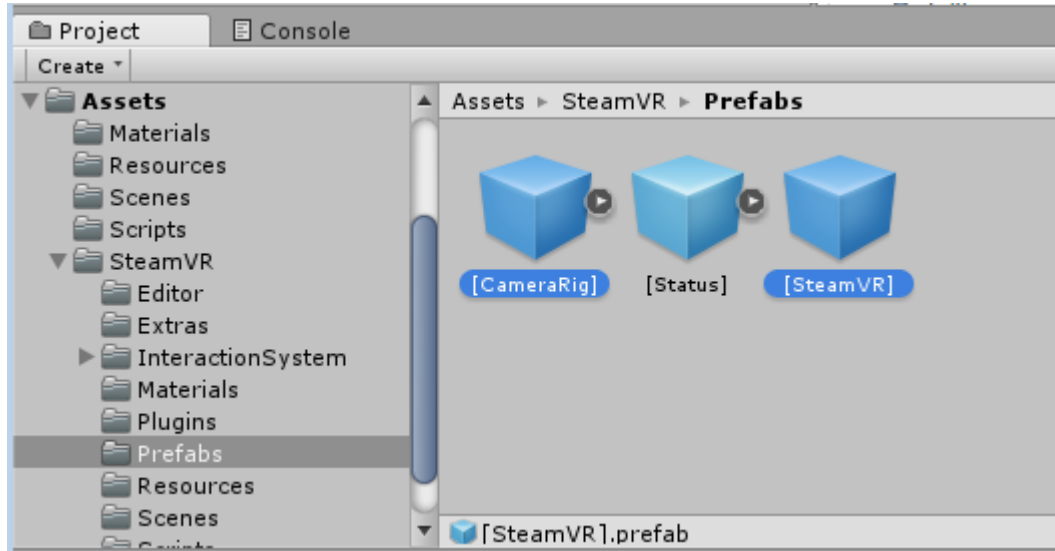
- f. Klicke im Popup-Fenster auf „Ok“



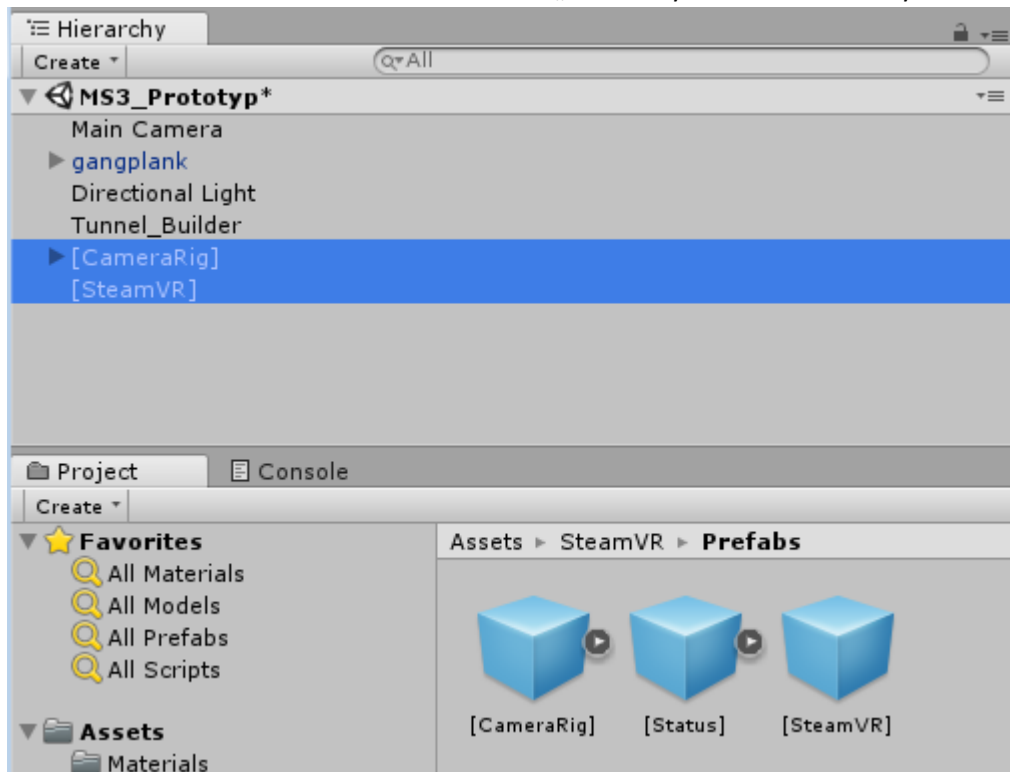
- g. Das Plugin ist nun im „Project“-Fenster von Unity als Unterordner von „Assets“ sichtbar



3. Wähle [CameraRig] und [SteamVR] im Ordner „Prefabs“ des heruntergeladenen Plugins aus



4. Ziehe die beiden selektierten Elemente in das „Hierarchy“ Fenster von Unity.



5. Selektiere die Main Camera im Hierarchy-Fenster und drücke die Delete Taste um diese zu löschen. Dies ist notwendig, da es sonst zu Kompatibilitätsproblemen kommt.

Referenzen

<https://www.raywenderlich.com/149239/htc-vive-tutorial-unity> (01.11.2017)