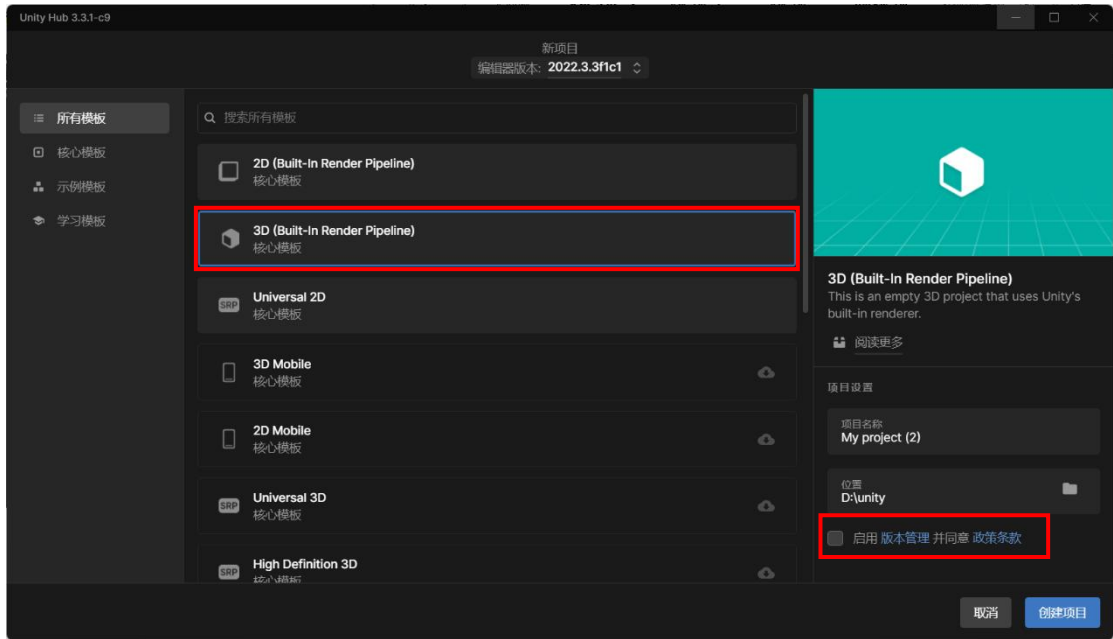
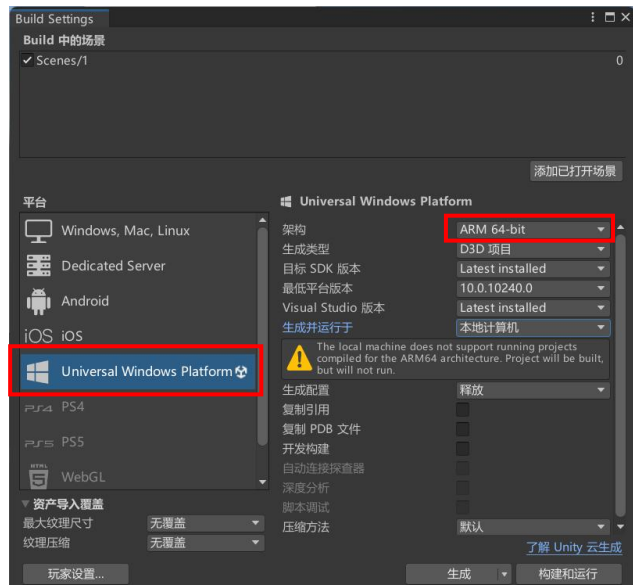


启动 Unity Hub，在“项目”选项卡中，选择“新建项目”。



在菜单栏中，选择“文件”>“生成设置...”。完成后选择“切换平台”按钮。



下载 Mixed Reality Feature Tool

网址：<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=102778>

Microsoft | Download Center | Windows | Office | Web browsers | Developer tools | Xbox

Unlock your potential with Microsoft Copilot

Get things done faster and unleash your creativity with the power of AI anywhere you go.

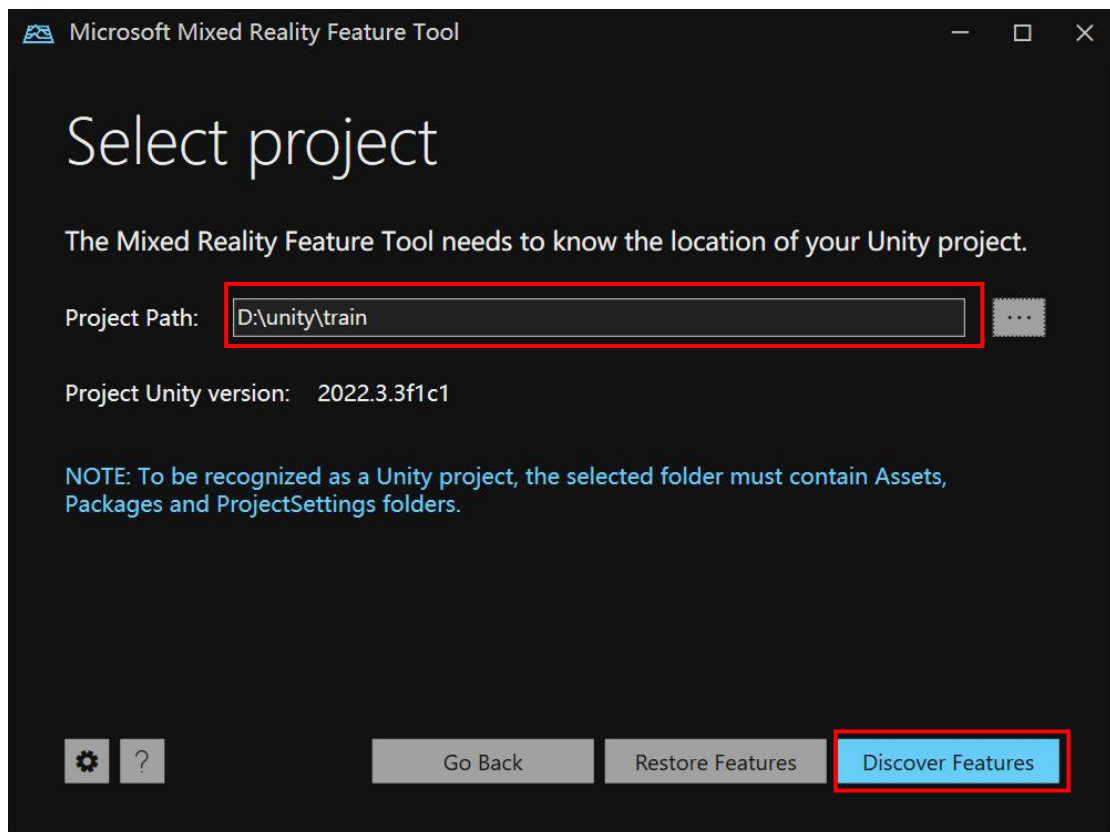
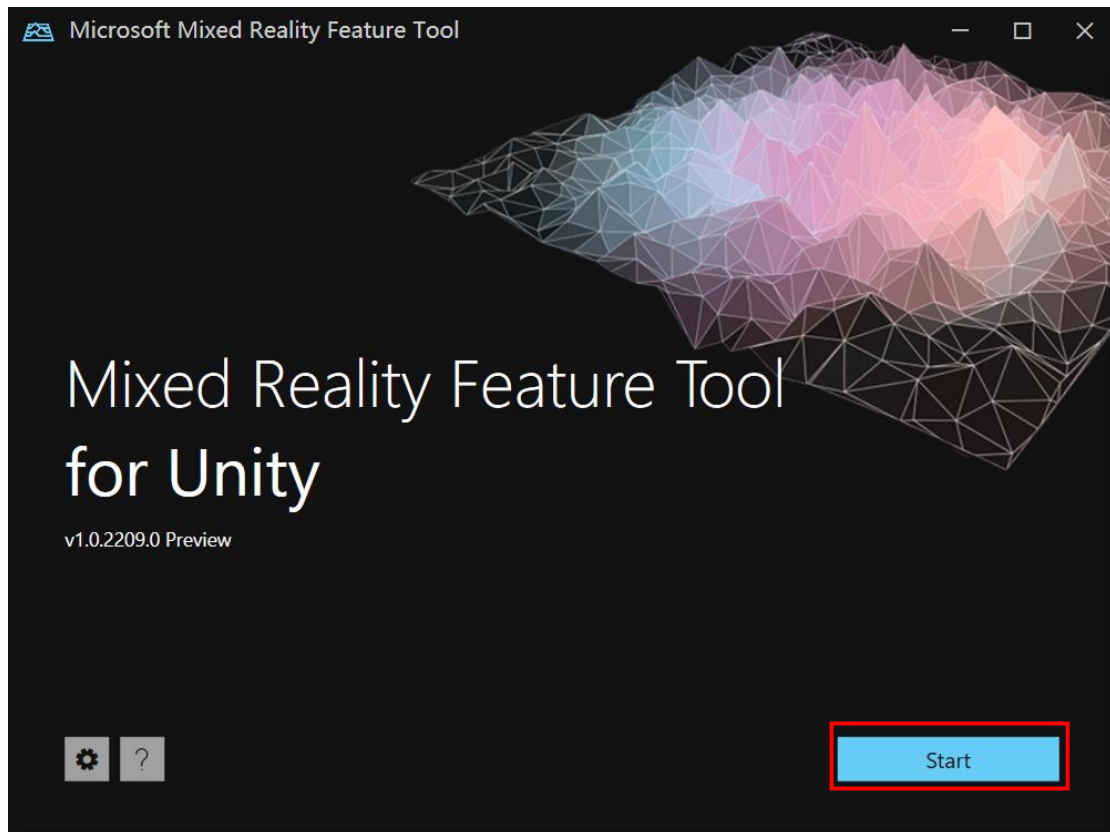
[Download the Copilot app](#)

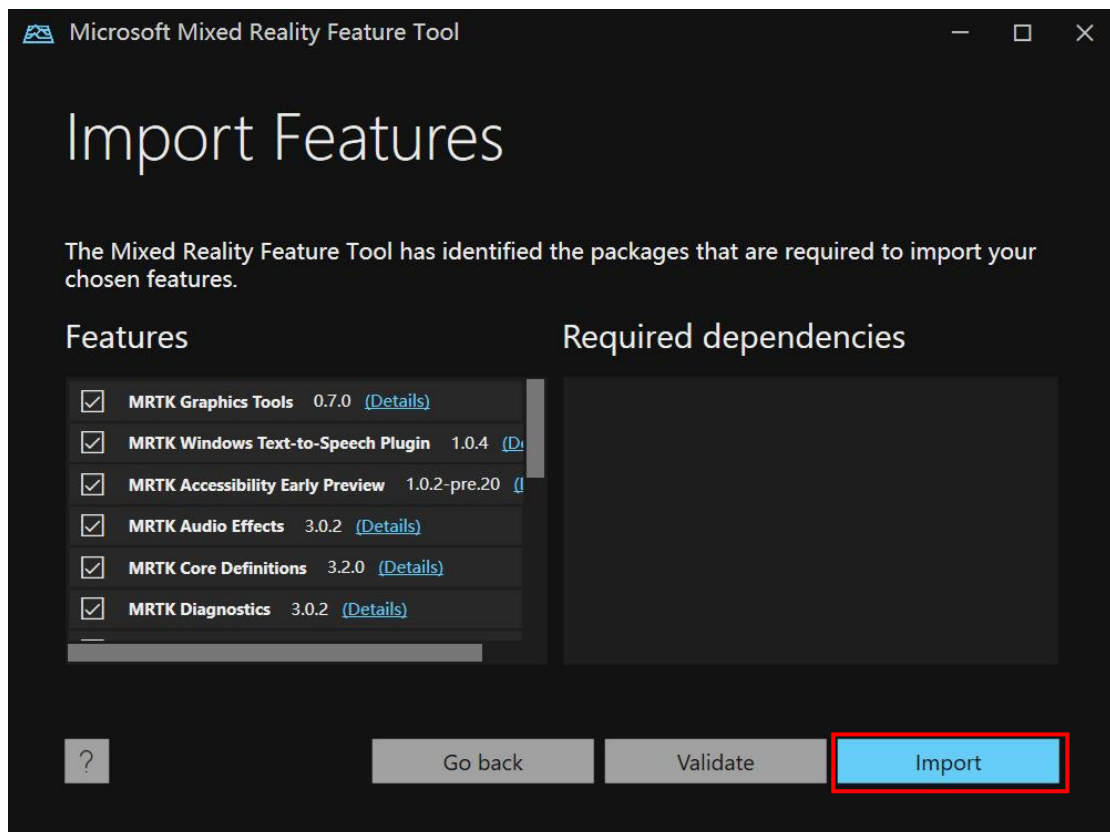
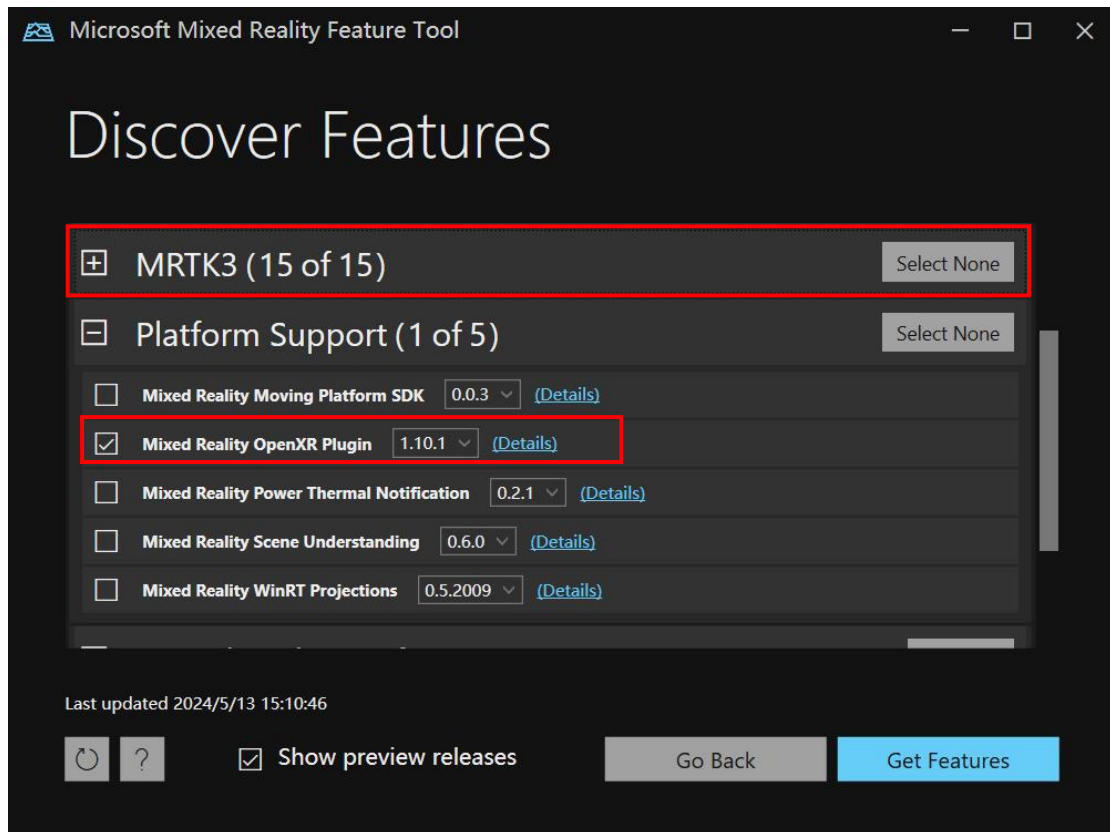
Mixed Reality Feature Tool

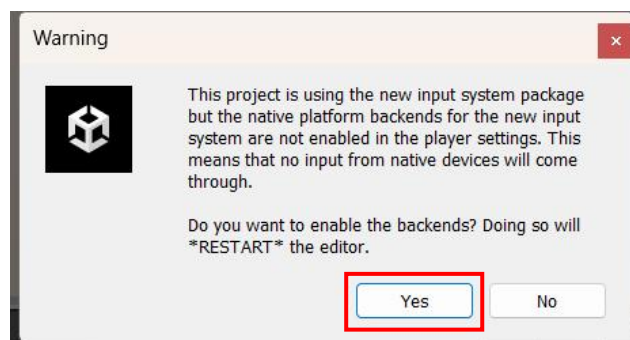
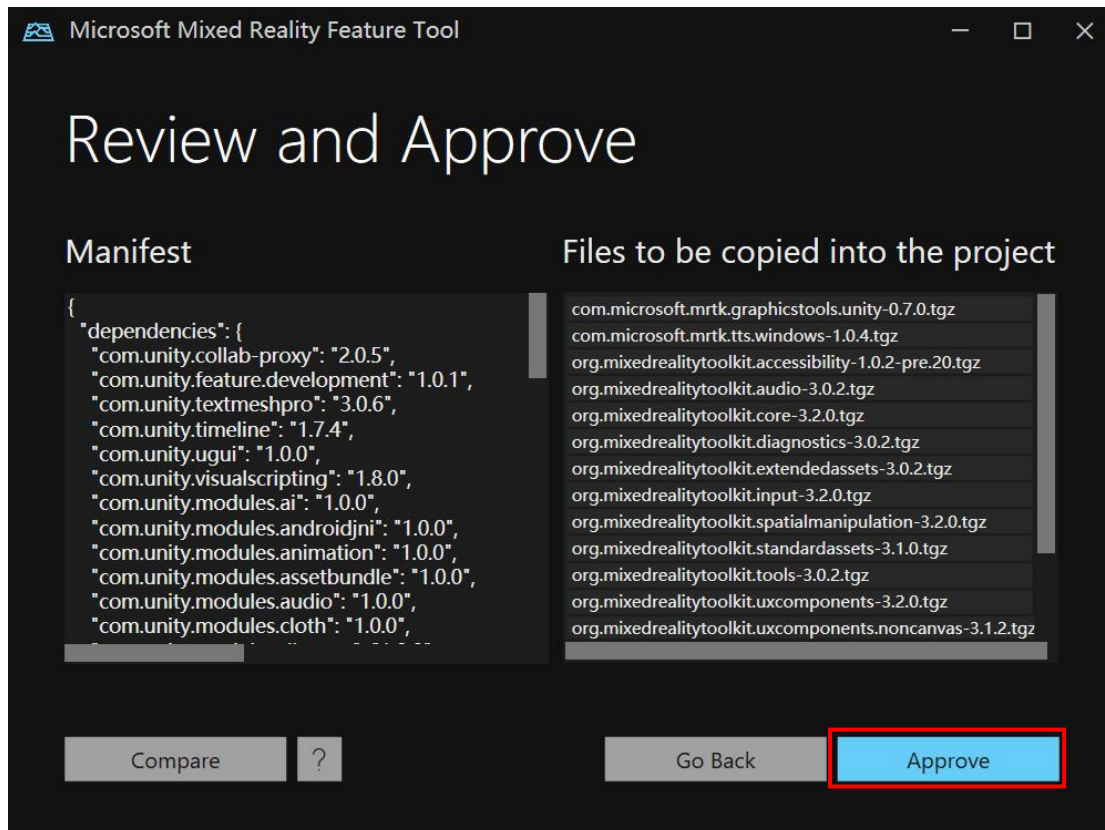
The Mixed Reality Feature Tool is an application that enables developers to discover, update, and add Mixed Reality feature packages into Unity projects.

Important! Selecting a language below will dynamically change the complete page content to that language.

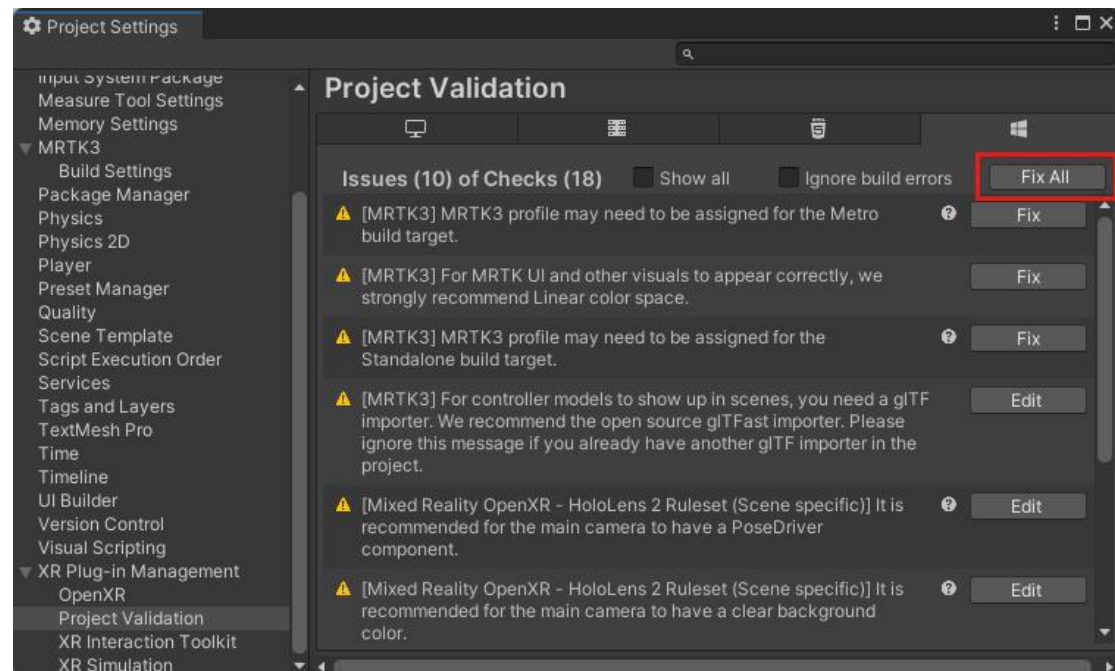
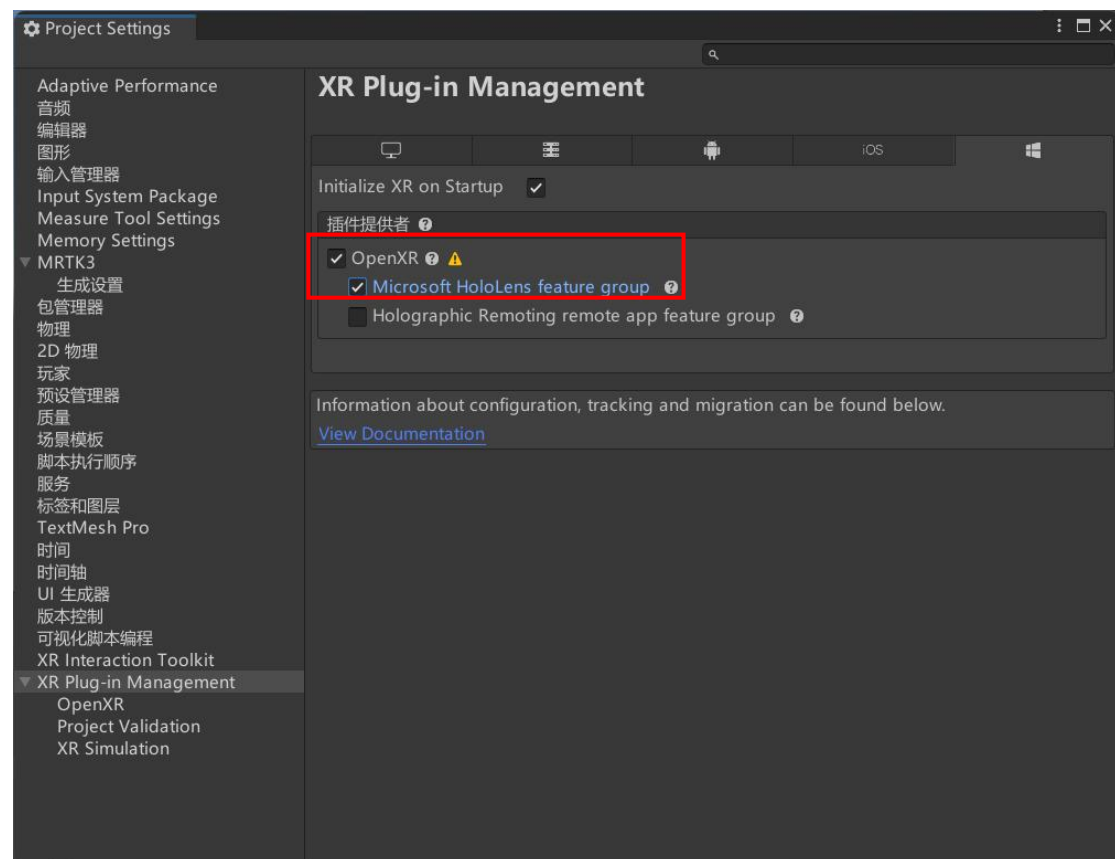
Select language: English [Download](#)



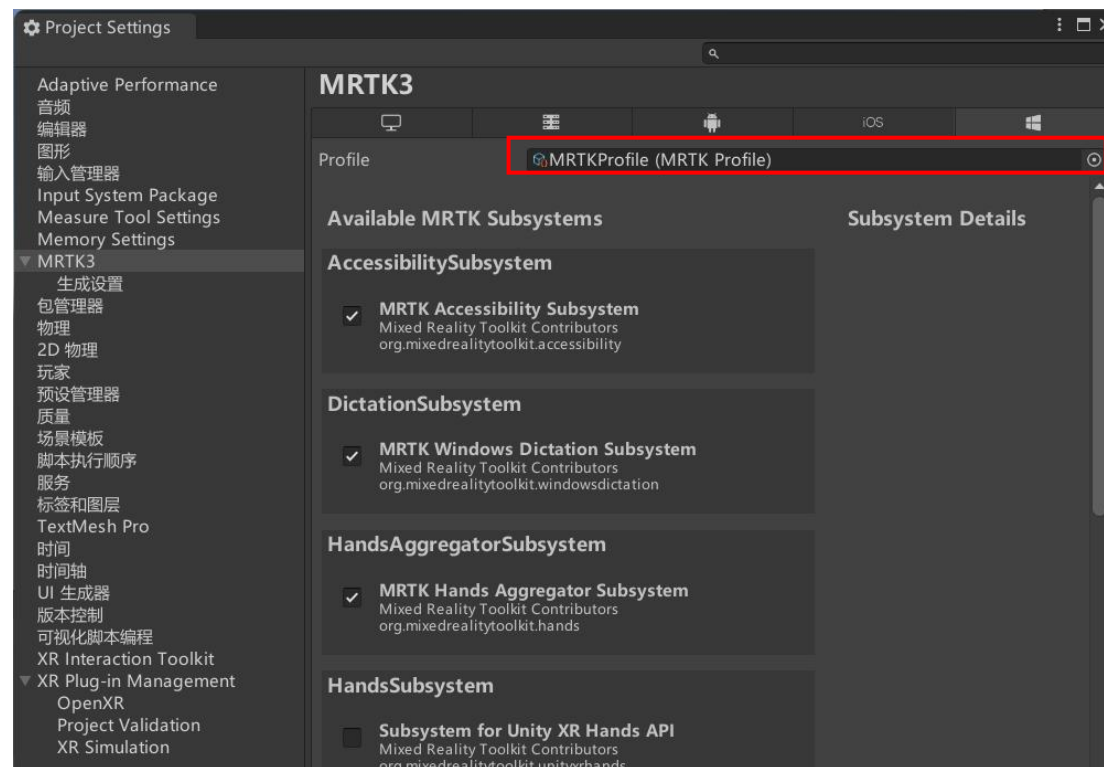
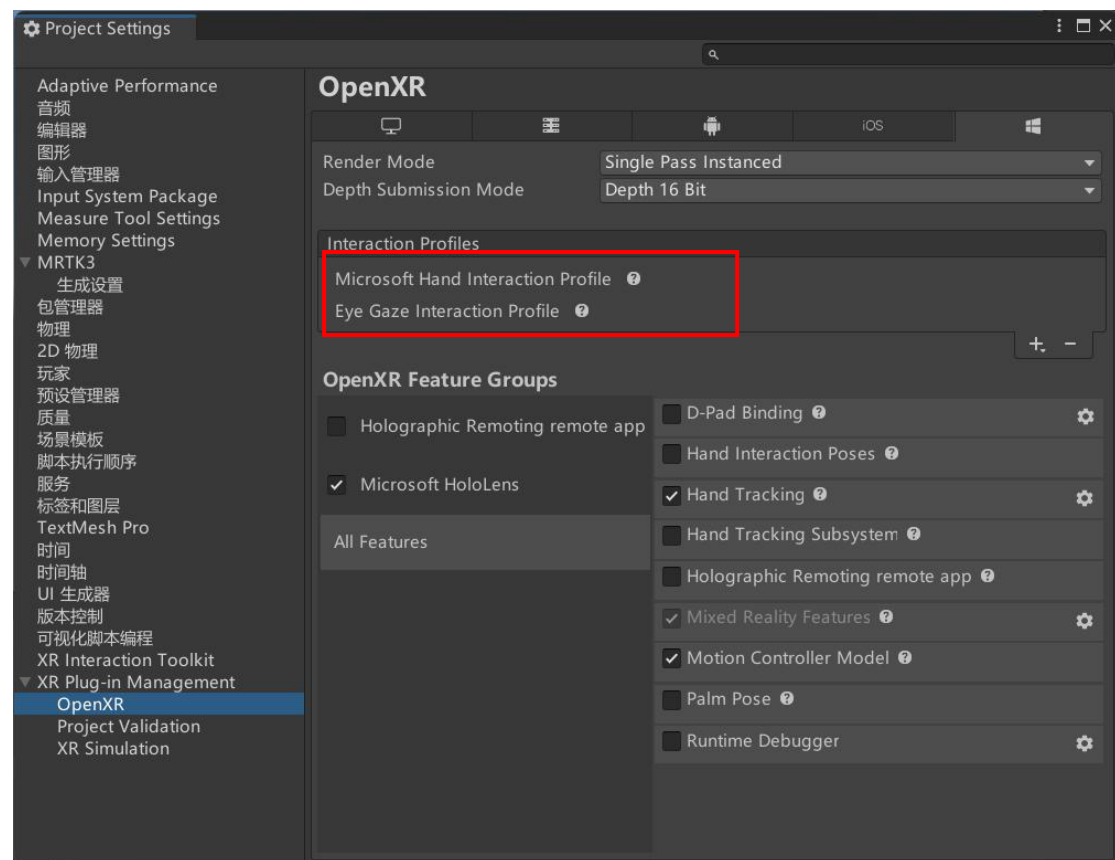




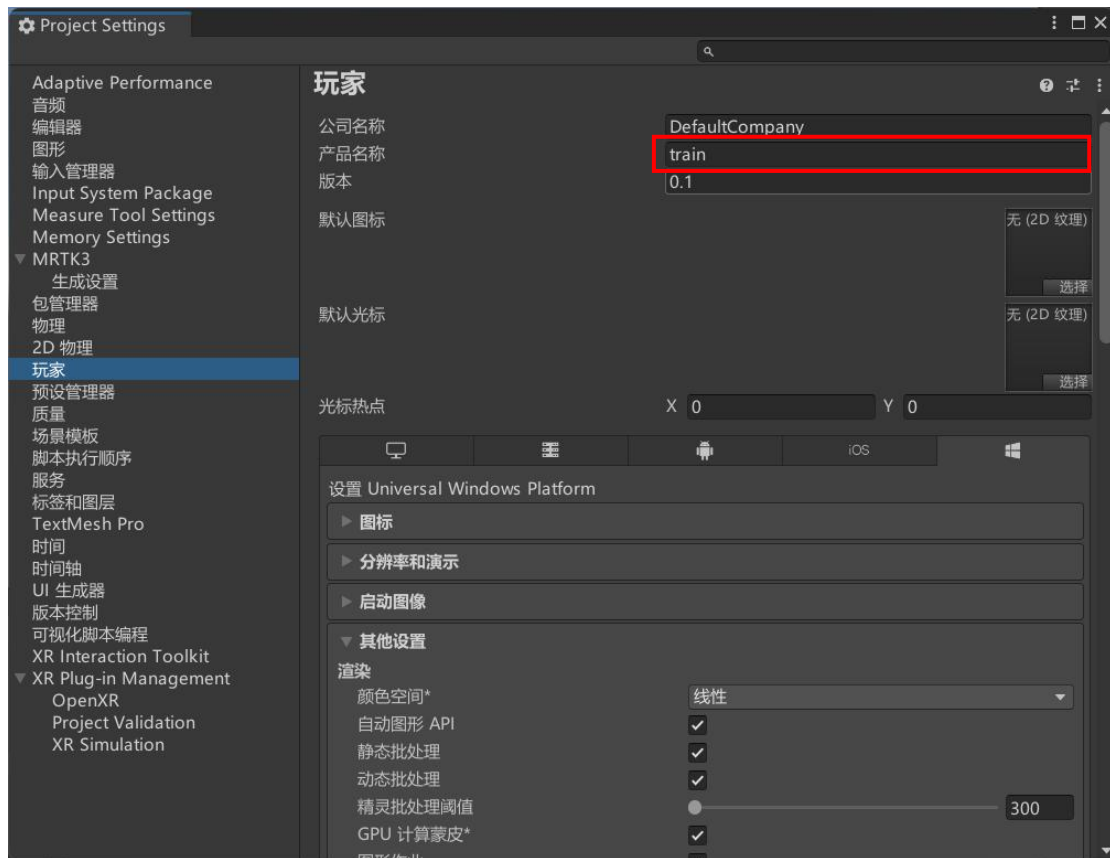
在菜单栏上，选择“编辑”>“项目设置...”。



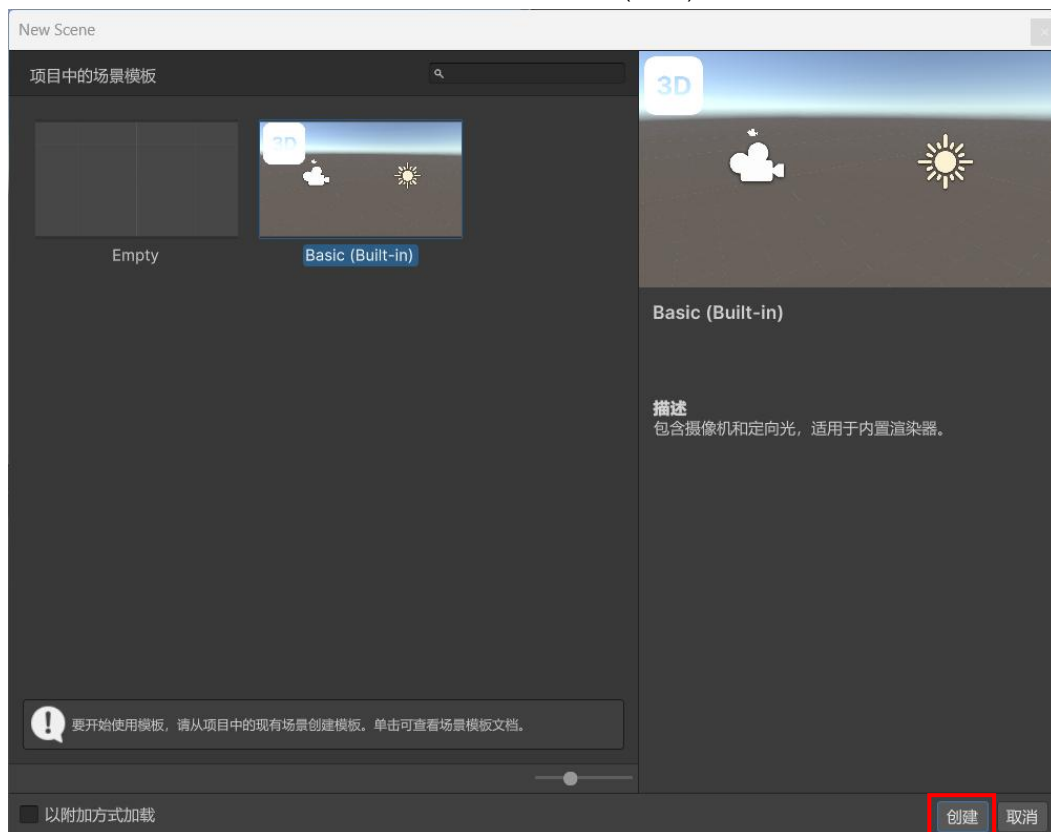
选择“眼睛凝视交互配置文件”旁边的警告标志，以返回“项目验证”窗口。 确保位于“UWP 平台”选项卡（该选项卡显示 Windows 徽标）上，然后选择“全部修复”以解决验证问题。 请注意，选择“全部修复”后可能仍会存在问题。 在这种情况下，请再次选择“全部修复”



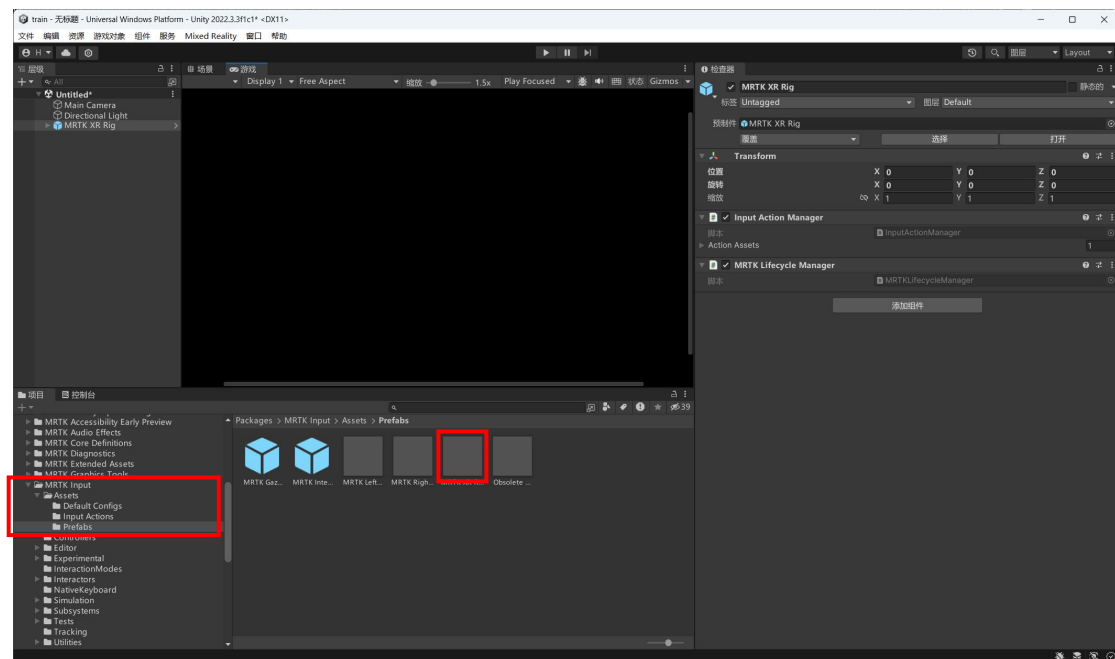
产品名称就是 HoloLens 上应用的名称



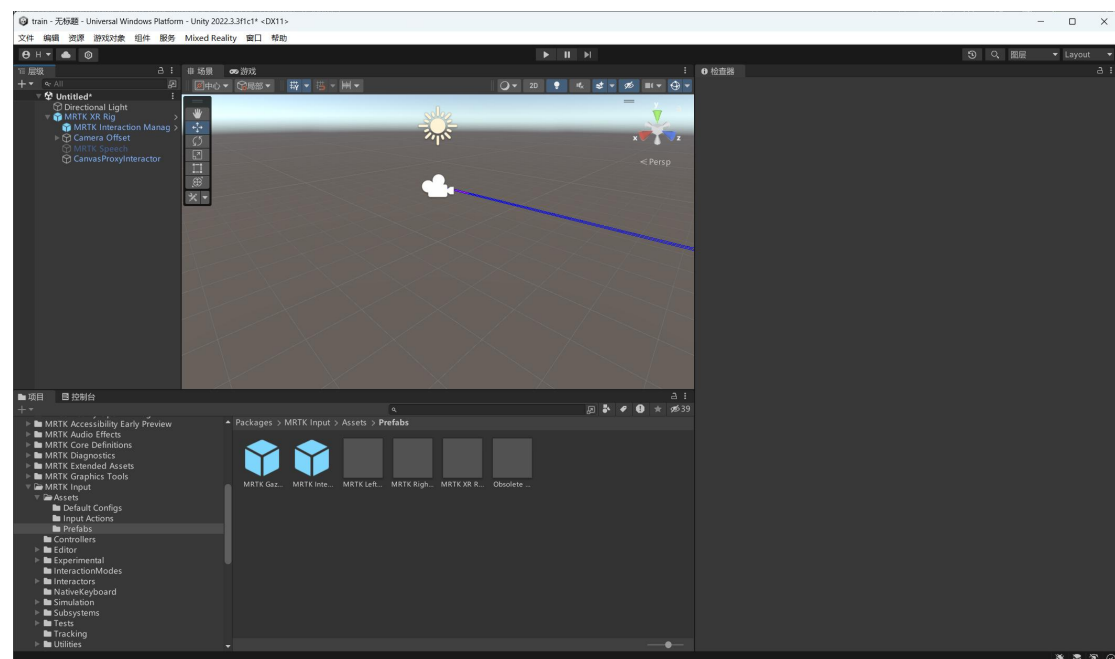
在菜单栏中，选择“文件”>“新建场景”。选择“基本(内置)”选项，然后选择“创建”。



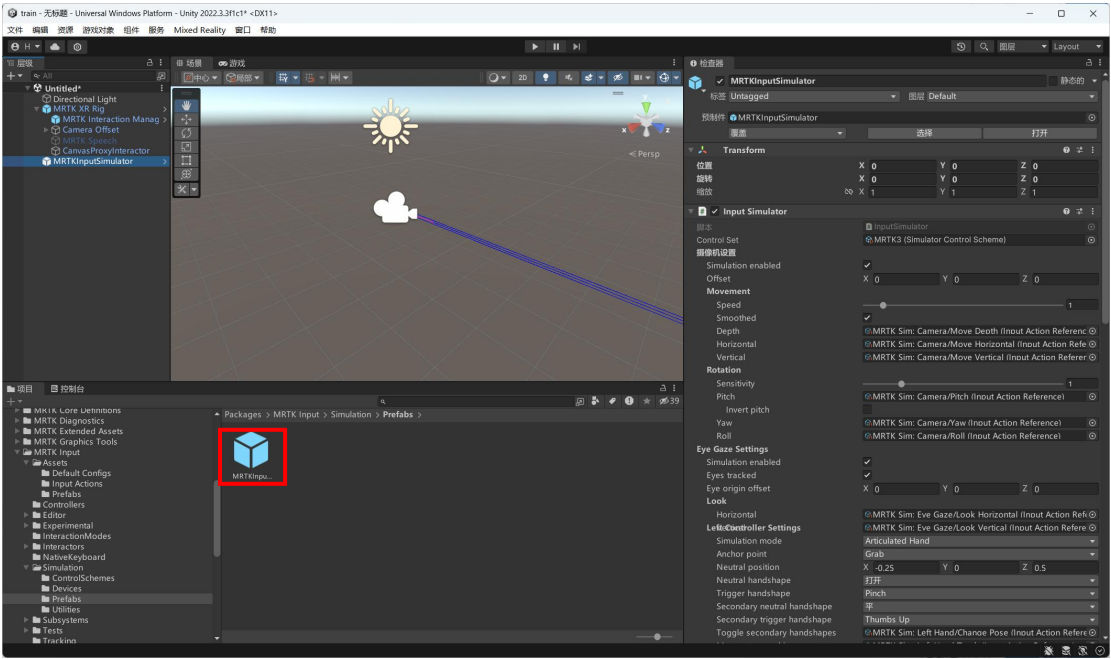
在“项目”窗口中，导航到“包”>“MRTK 输入”>“资产”>“Prefab”文件夹。将预制件“MRTK XR Rig”拖到场景层次结构中。



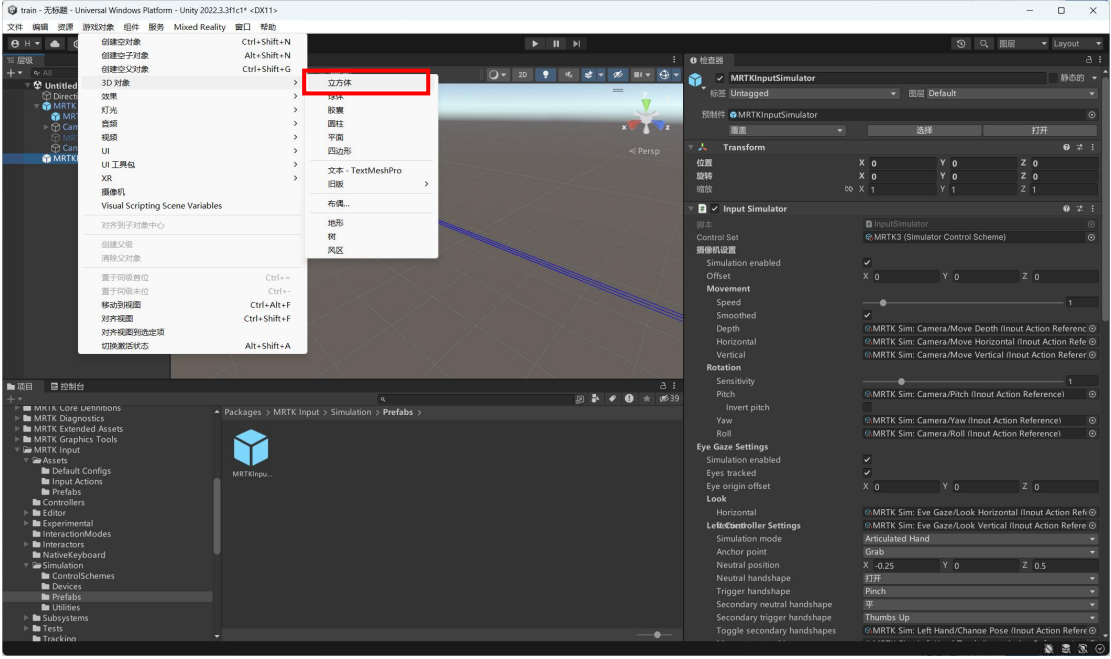
移除主摄像头



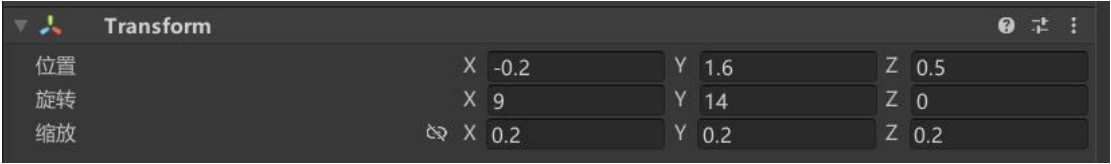
在场景中添加“MRTK 输入模拟器”（“包”>“MRTK 输入”>“资产”>“Prefab”）预制件。



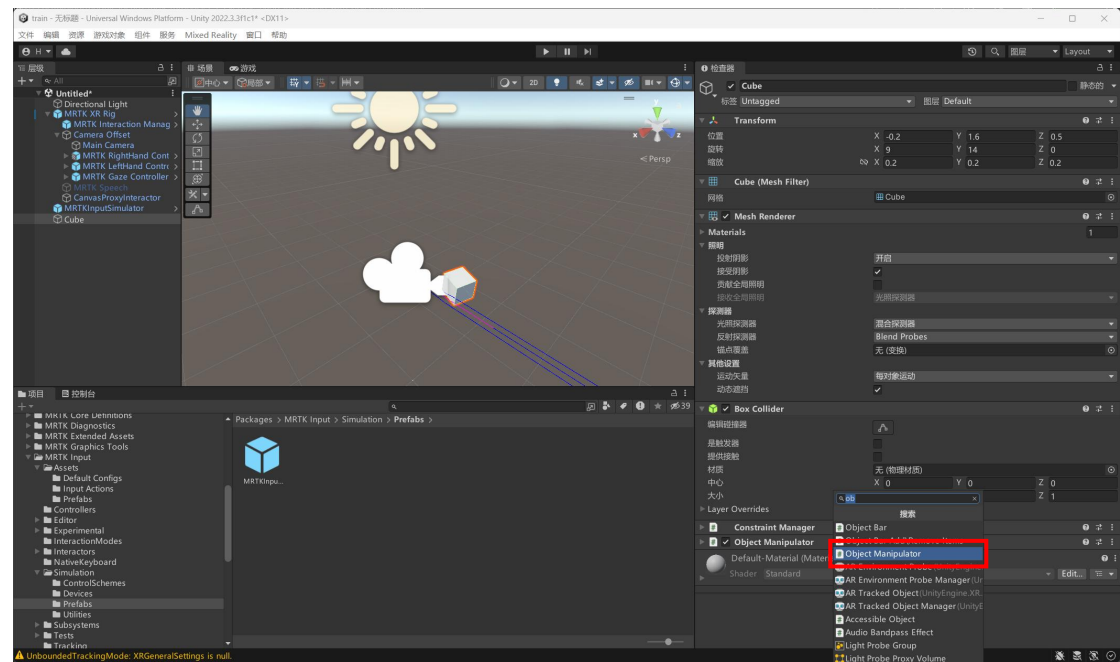
在菜单栏中，选择“GameObject”>“3D 对象”>“立方体”。



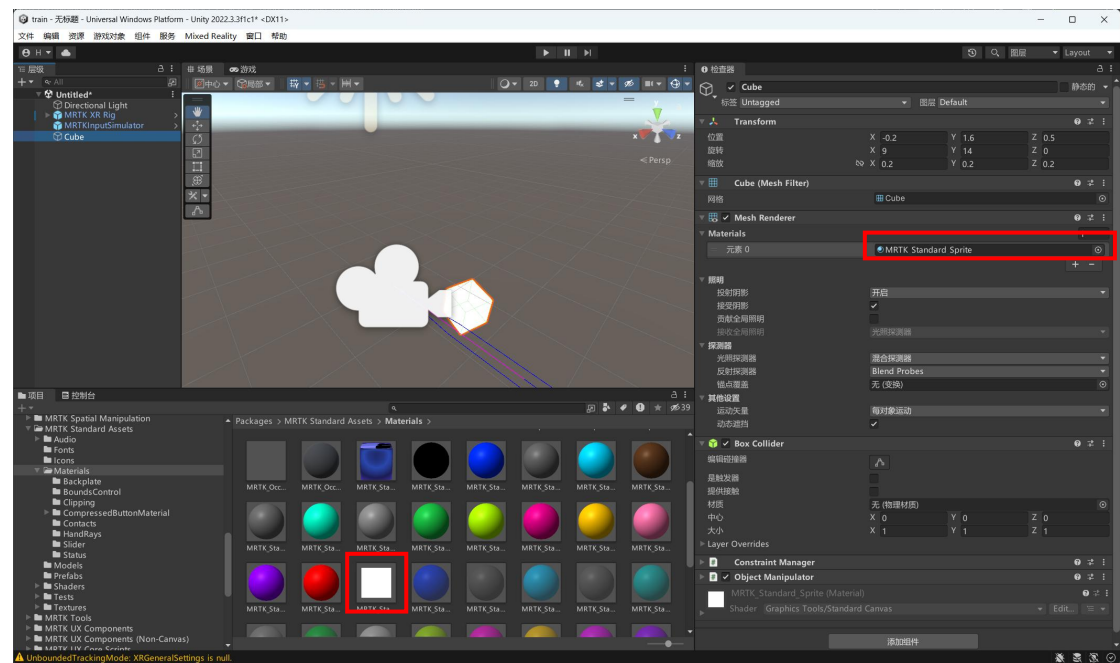
更新位置

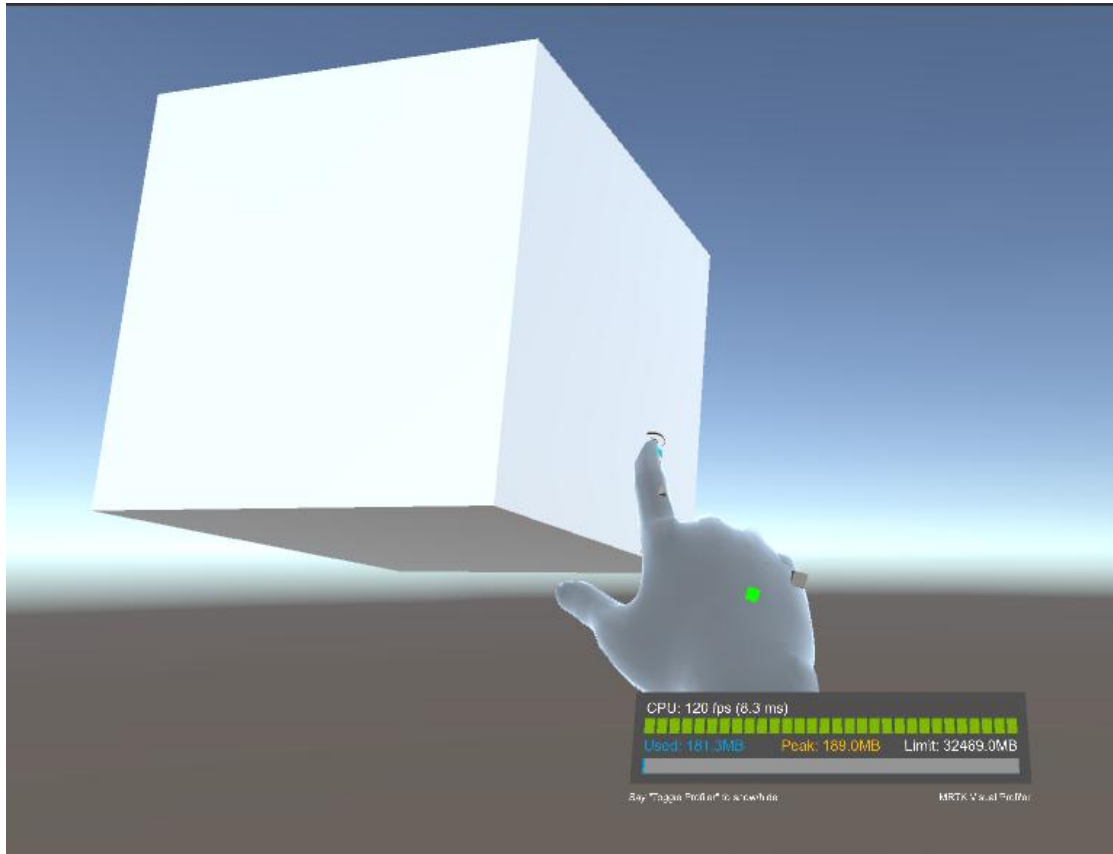


在“检查器”窗口中，单击“添加组件”按钮，然后搜索并选择“对象操纵器”脚本。



出于性能考虑，建议使用 MRTK 材料而不是默认的 Unity 材料。





更改场景中的视图：

要向前/向左/向后/向右移动摄像机，按 W/A/S/D 键。

要垂直移动相机，按 Q 和 E 键。

要旋转相机，按鼠标右键，然后拖动。

模拟手控输入：

要启用模拟右手，按住空格键。要移除该手，松开空格键。

要启用模拟左手，按住左 Shift 键。要移除该手，松开该键。

要在场景中移动左手或右手，移动鼠标。

要向前或向后移动手，滚动鼠标滚轮。

要模拟收缩手势，请选择鼠标左键。

要旋转手，按住空格键 + CTRL 键（右手）或按住左 Shift 键 + CTRL 键（左手），然后移动鼠标。

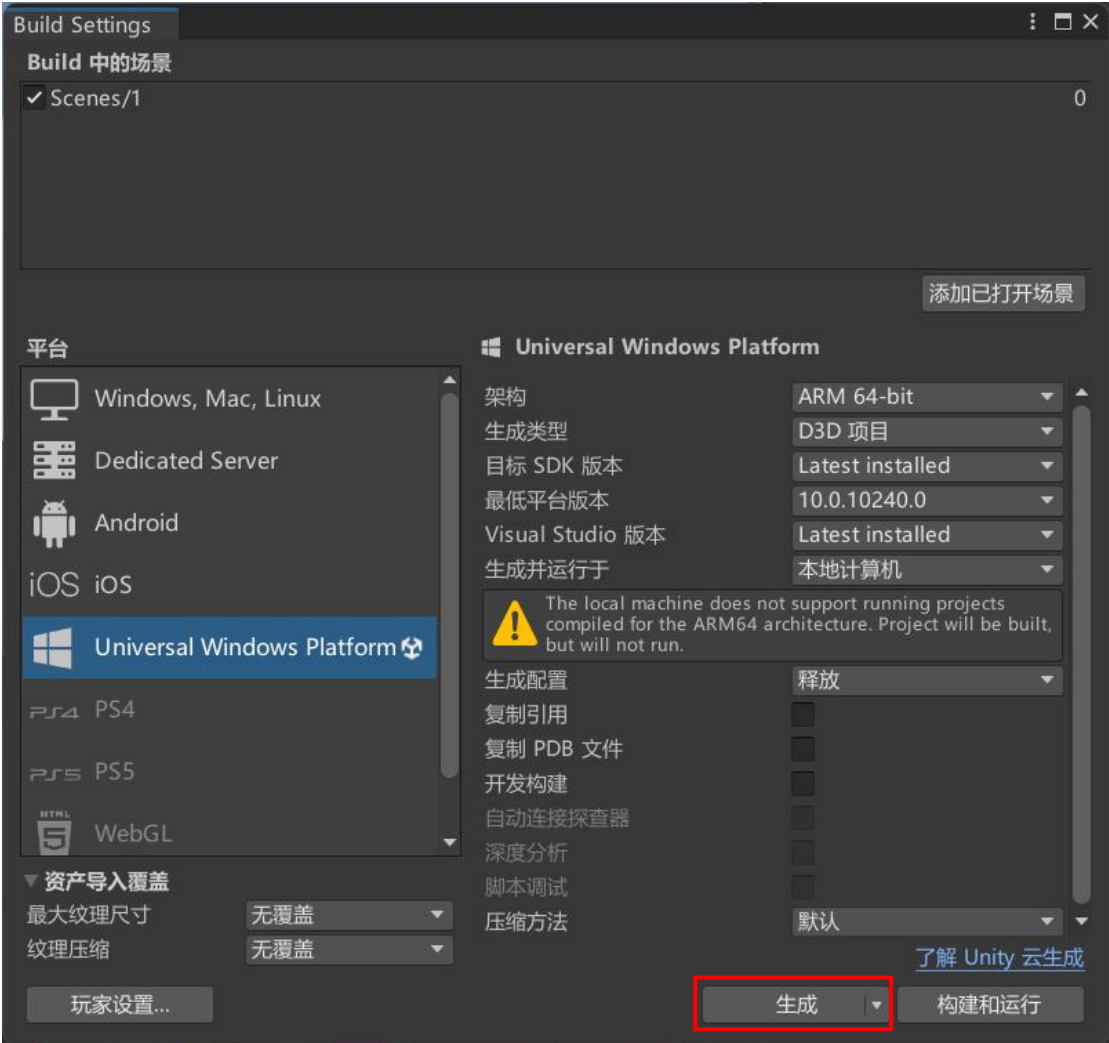
持久的手：

要在不继续按住某个键的情况下启用手并使它在屏幕上，请按 T（左手）或 Y（右手）。再次按这些键可移除手。

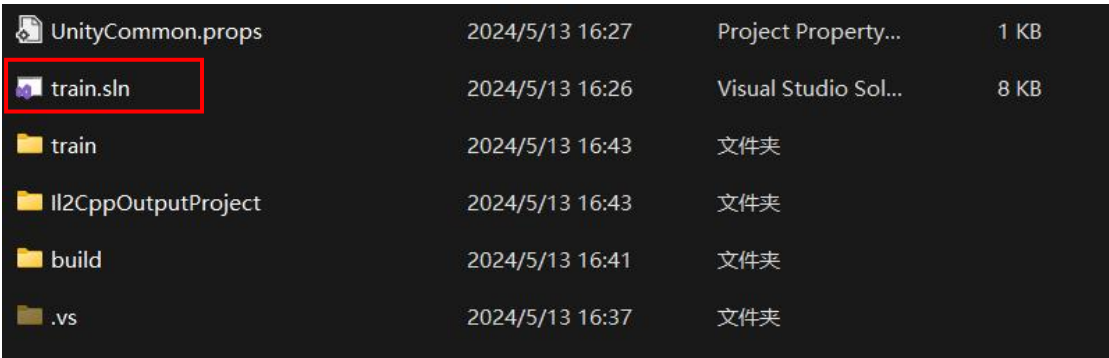
在菜单栏中，选择“文件”>“生成设置...”。

在“生成设置”窗口中，选择“添加开放场景”按钮，以将当前场景添加到“生成中的场景”列表。
选择“生成”按钮。

在“生成通用 Windows 平台”窗口中，导航到希望用于存储生成的文件夹，或者新建一个文件夹并导航到它，然后选择“选择文件夹”按钮以开始生成过程。



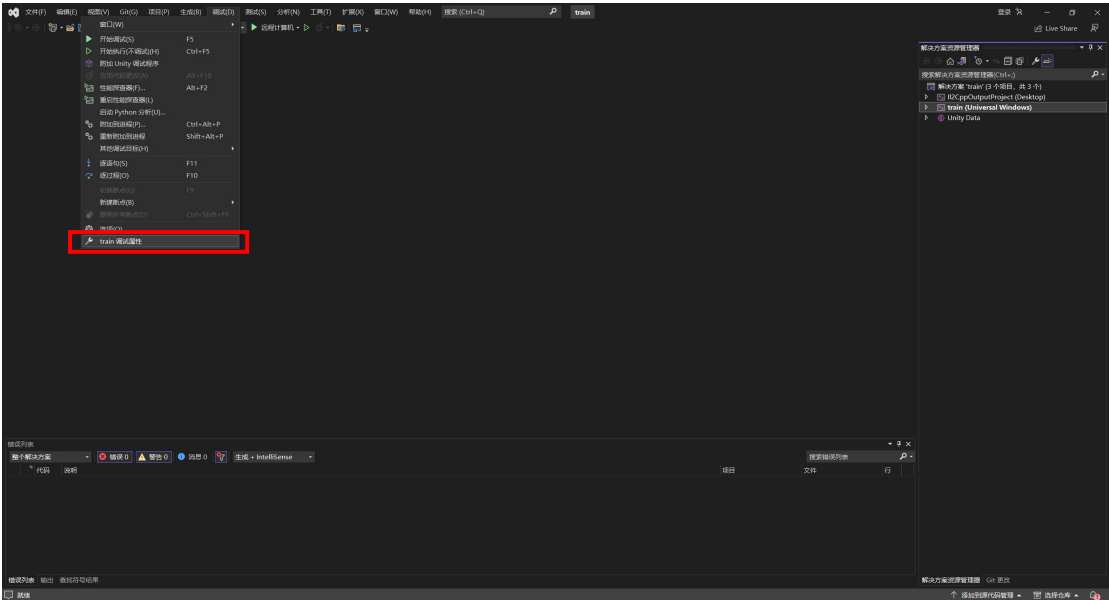
生成过程完成后，Windows 文件资源管理器打开并显示该生成文件夹。在文件夹内浏览并双击解决方案文件，这可在 Visual Studio 中将它打开：



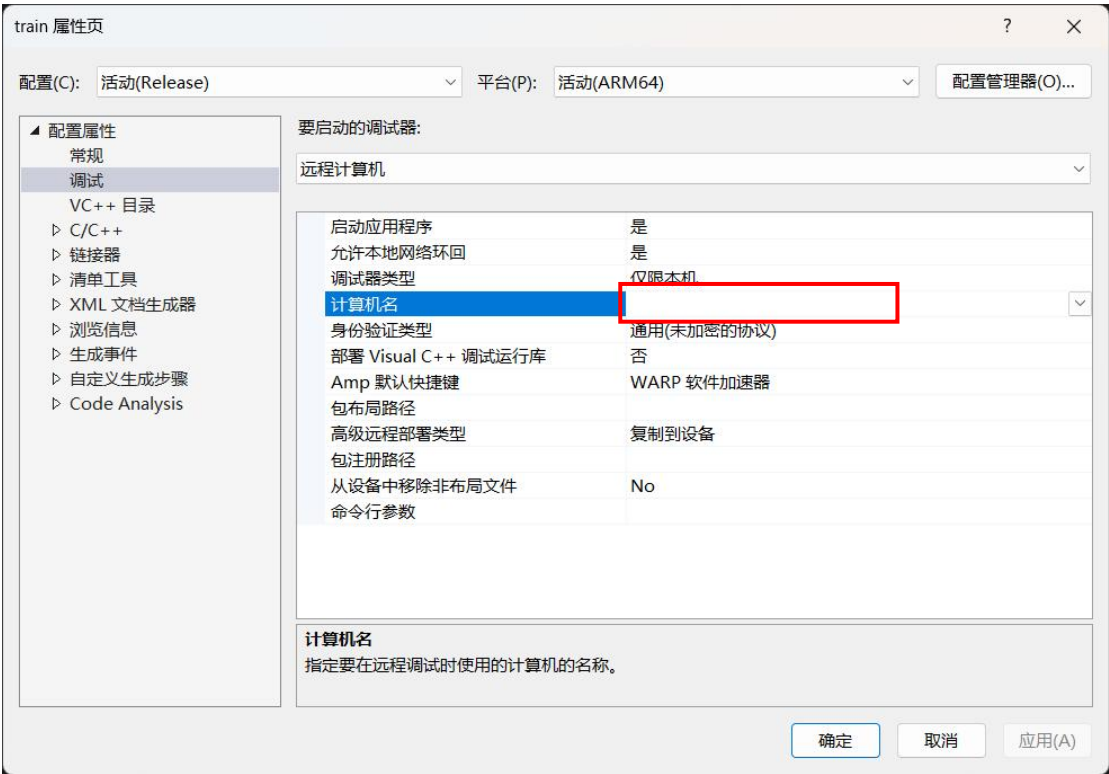
为 HoloLens 配置 Visual Studio - 选择 “Release”配置以及“ARM64”体系结构，通过 Wi-Fi 进行生成和部署，选择“远程计算机”。



选择调试属性

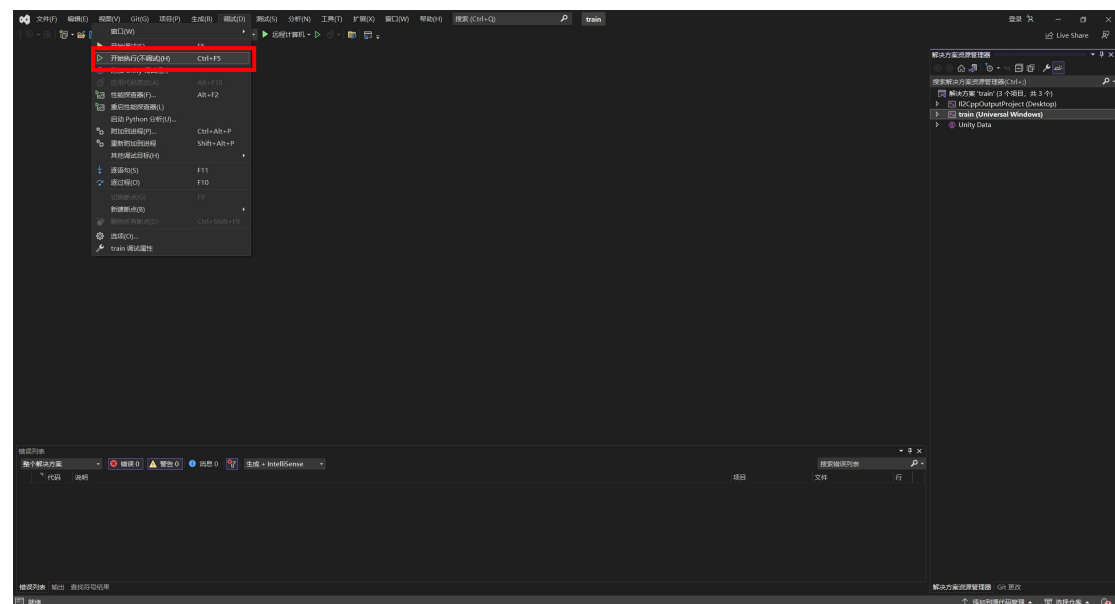


若要查找 IP 地址，请在 HoloLens 上转到“设置”>“更新和安全”>“针对开发人员”。



首次将应用从电脑部署到 HoloLens 时，系统会提示输入 PIN。创建 PIN：在 HoloLens 中，转到“设置”>“更新和安全”>“针对开发人员”。选择“配对”。这会显示 HoloLens 中的 PIN。在 Visual Studio 的对话框中输入该 PIN。完成配对后，在 HoloLens 中，选择“完成”。

要部署 HoloLens 并自动启用未附加 Visual Studio 调试程序的应用，选择“调试”>“开始执行(不调试)”。



部署成功

