

Configuração de Projeto

Começando um projeto em VR do zero

Atividades Práticas - Projetos

As etapas apresentadas neste documento deverão ser executadas **sempre que for iniciar um novo projeto** para desenvolvimento em RV.

Pré-requisitos: os softwares devem estar devidamente instalados conforme descrito no Anexo 1 - Instalação de Programas.



Criando um novo Projeto

Abrir o Unity HUB.

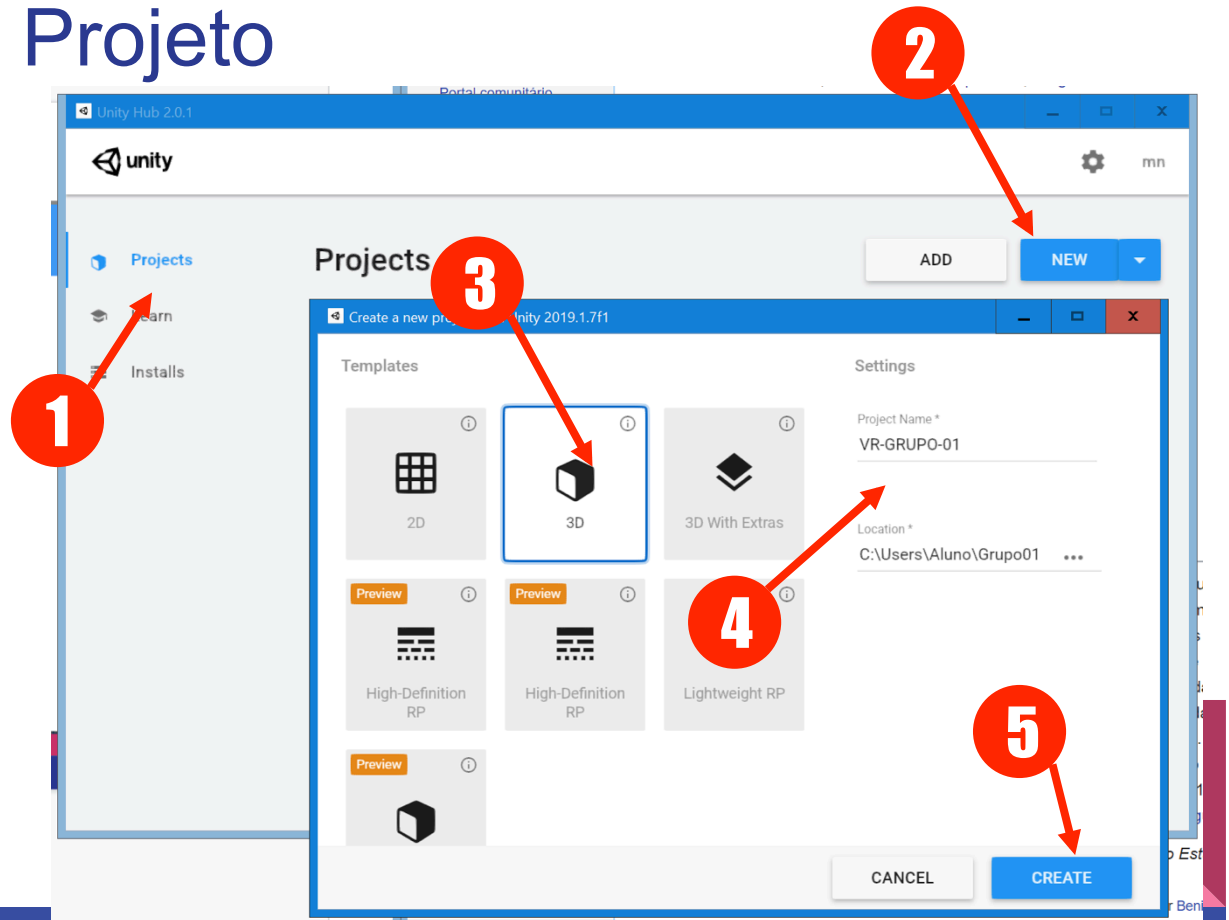
Clicar em Projects (1)

Clicar NEW (2)

Selecionar 3D (3)

Definir Nome e Pasta (4)

Clicar CREATE (5)

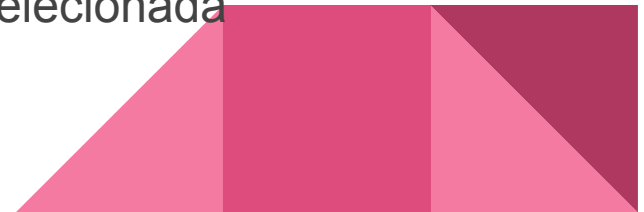


Configuração Inicial : Visual Studio

Para alterar e desenvolver código adotaremos o Visual Studio (VS). Para pleno funcionamento é necessário que esteja configurado como editor de código padrão na Unity. No Anexo 1 o VS já foi instalado juntamente com o Unity Hub e o Unity Editor. Portanto siga os seguintes passos:

1. No menu clique em Edit -> Preferences
2. A esquerda, encontre “External Tools”
3. No campo “External Script Editor” selecione “Visual Studio”
4. Veja se a caixa de seleção “Editor Attaching” está selecionada

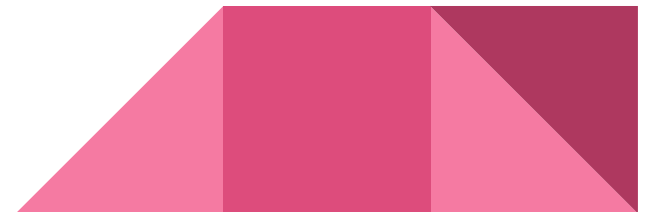
Pronto, o VS é seu editor de scripts padrão.



Configuração Inicial : Plugins e Pacotes

Dentro do Unity Editor, utilizaremos alguns plugins para desenvolvimento das aulas. São eles:

1. OpenVR (via Package Manager)
2. SteamVR plugin (via AssetStore ou GIT)



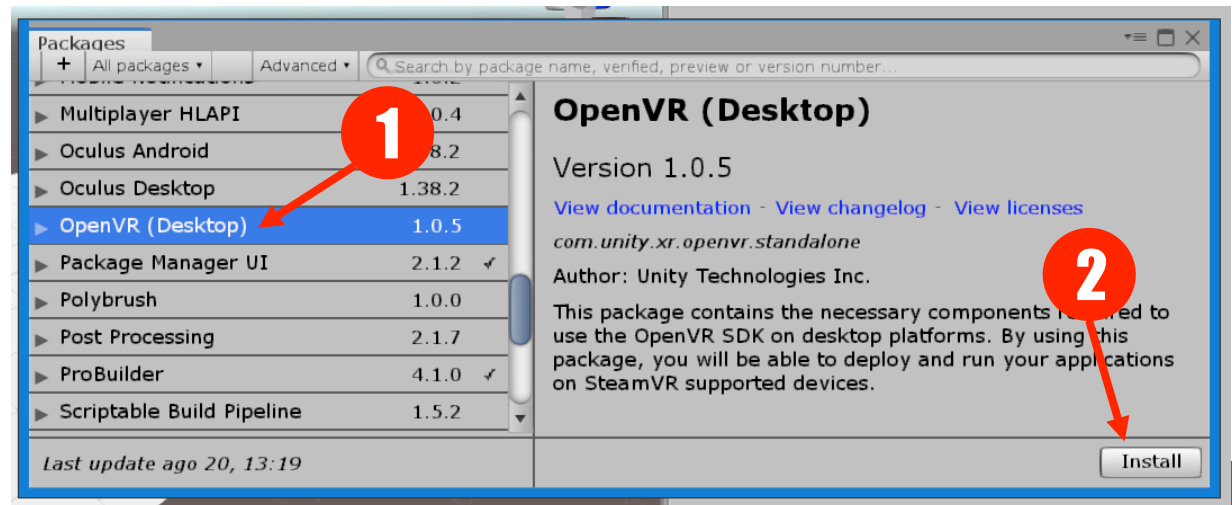
OpenVR -> via Package Manager

No unity, menu: Window >
> Package Manager

Aguarde o carregamento
dos pacotes

Selecionar OpenVR (1)

Clicar em Install (2)



SteamVR Plugin: Asset Store x GIT

Esta aula utiliza a versão estável **2.5.0 (sdk 1.8.19)**. Em teoria o conteúdo desenvolvido no programa deve ser compatíveis com as versões mais recentes do SteamVR Plugin, e que pode ser encontrado facilmente na Asset Store da Unity.

Contudo, por ser mantido por terceiros, eventuais mudanças de versão **podem acarretar bugs e problemas.**

Caso observe algum problema com o plugin ao longo do curso, recomendamos **buscar no GIT pela mesma versão** utilizada nestas aulas:

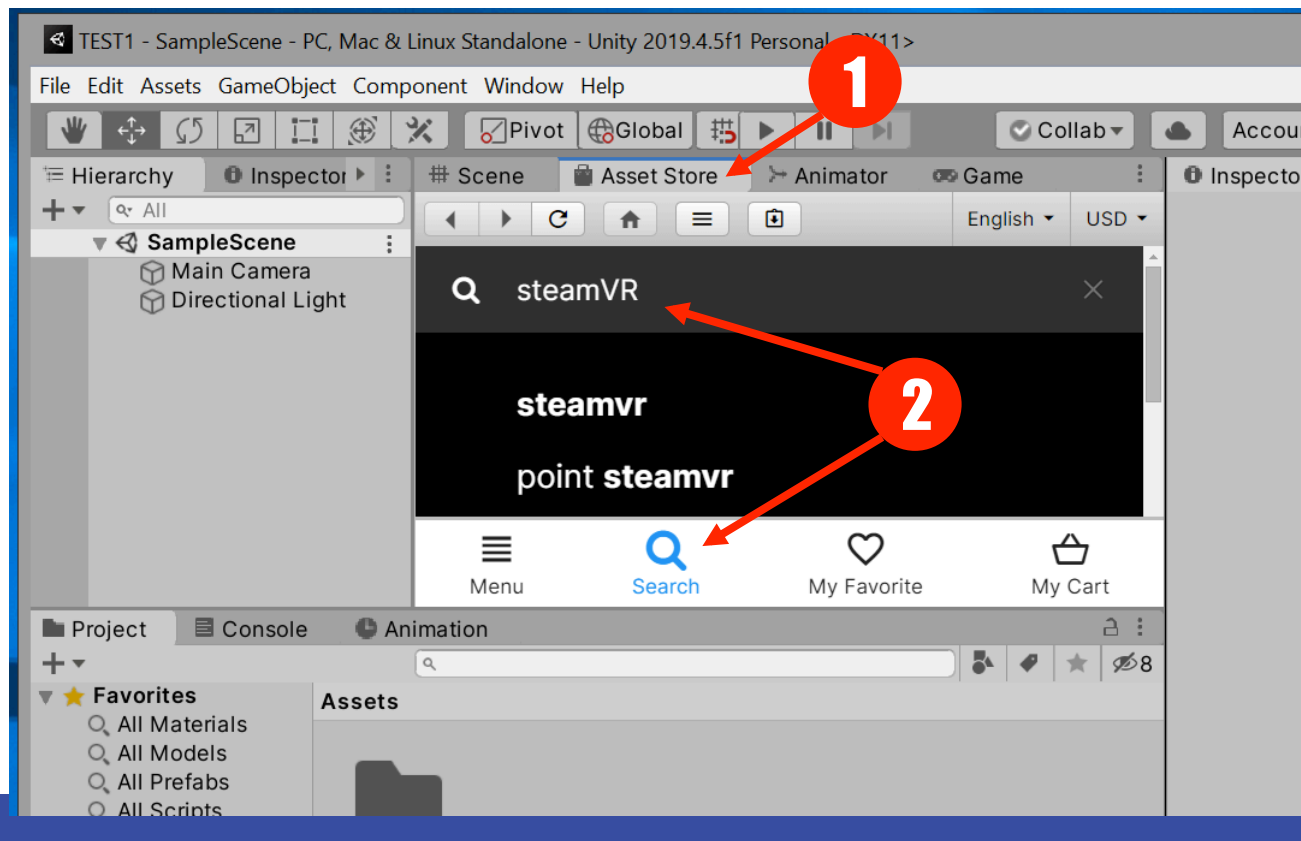
[SteamVR Plugin 2.5.0](#) (57MB)



SteamVR Plugin via Asset Store 1/2

Selecione a Aba
“Asset Store” (1)

Pesquise na busca
por SteamVR (2)



SteamVR Plugin via Asset Store 2/2

Clique no resultado correspondente (1)

Clique em “Add to My Assets” (2) ou “Download”

Ao baixar, clique em “Import” (3) e confirme (4)



VALVE CORPORATION
SteamVR Plugin
★★★★☆ (1222)
FREE



SteamVR Plugin
Valve Corporation
★★★★☆ 4 | 327 Reviews
FREE
Add to My Assets
Add to List Share

License: Extension Asset
File size: 58.3 MB
Latest version: 2.5.0 (sdk 1.8.19)
Latest release date: Nov 6, 2019
Support Unity versions: 5.4.6 or higher
Support: Visit site

A screenshot of the SteamVR Plugin page on the Unity Asset Store. A red circle with the number 2 is placed over the "Add to My Assets" button.

SteamVR Plugin
Valve Corporation
★★★★☆ 4 | 327 Reviews
FREE
Import
Add to List Share

A screenshot of the SteamVR Plugin page on the Unity Asset Store. A red circle with the number 3 is placed over the "Import" button.

Import Unity Package
SteamVR.Plugin

- SteamVR
 - Editor
 - SteamVR_Editor.cs
 - SteamVR_Preferences.cs
 - SteamVR_RendererModelEditor.cs
 - SteamVR_Settings.cs
 - SteamVR_SkyboxEditor.cs
 - SteamVR_Update.cs
 - Extras
 - SteamVR_GazeTracker.cs
 - SteamVR_LaserPointer.cs
 - SteamVR_Teleporter.cs
 - SteamVR_TestIK.unity
 - SteamVR_TestThrow.cs

All None Cancel Import

A screenshot of the "Import Unity Package" dialog box. A red circle with the number 4 is placed over the "Import" button.

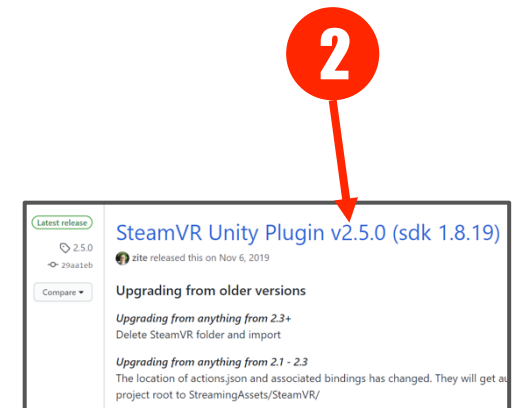
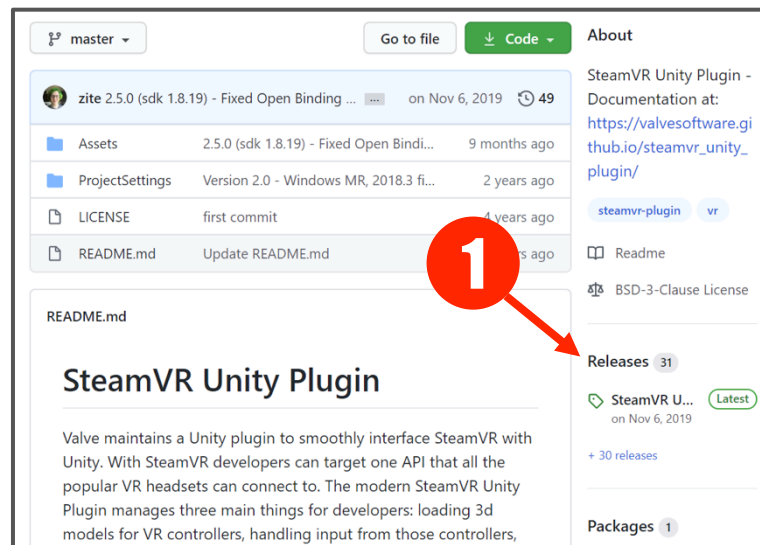
SteamVR Plugin via GIT 1/2

Do seu navegador, acesse o endereço:
github.com/ValveSoftware/steamvr_unity_plugin

Clique em “Releases”
na lateral (1)

Localize a versão
utilizada na aula (2)

Baixe o Package (3)
[SteamVR 2 5 0](#)



SteamVR Plugin via GIT 2/2

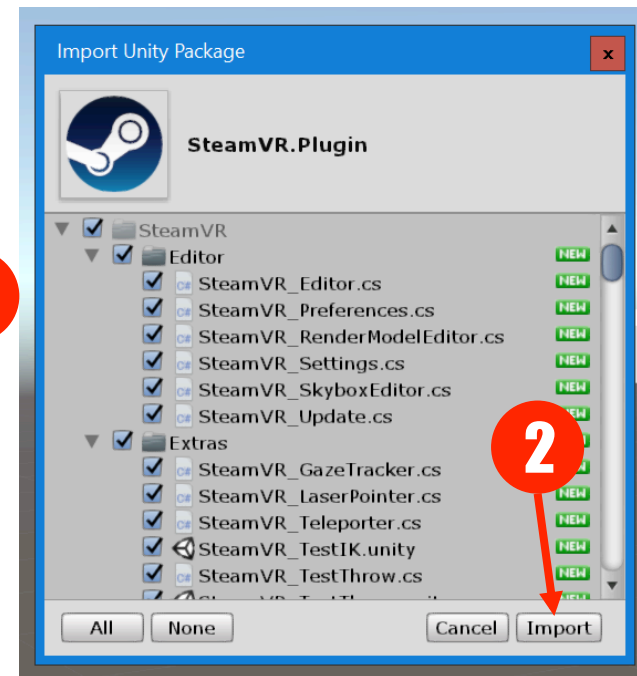
Clique 2x no arquivo baixado (1)

Clique em “import” (2)



1

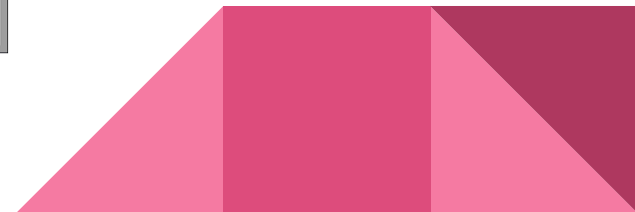
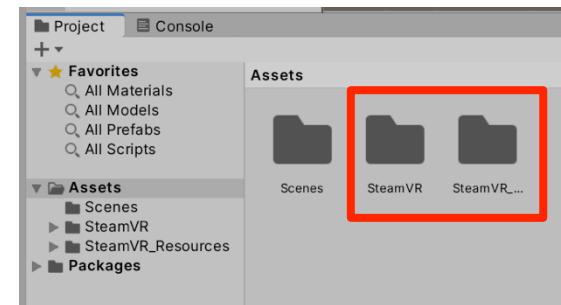
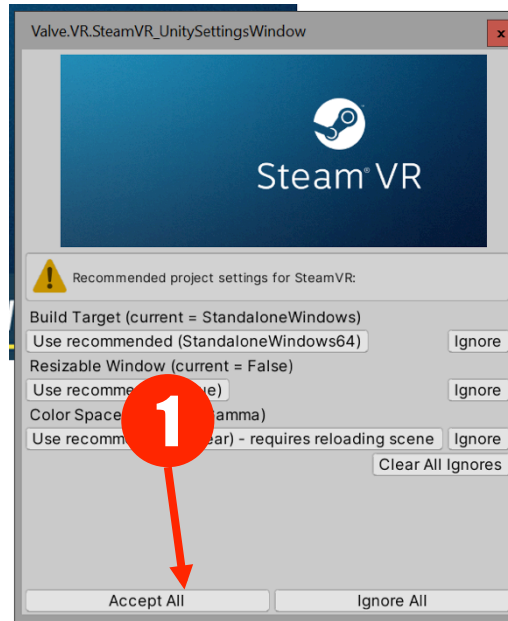
2



SteamVR Plugin

Aceitar todas as sugestões de configuração (1)

O plugin será colocado dentro de duas pastas em seu projeto.

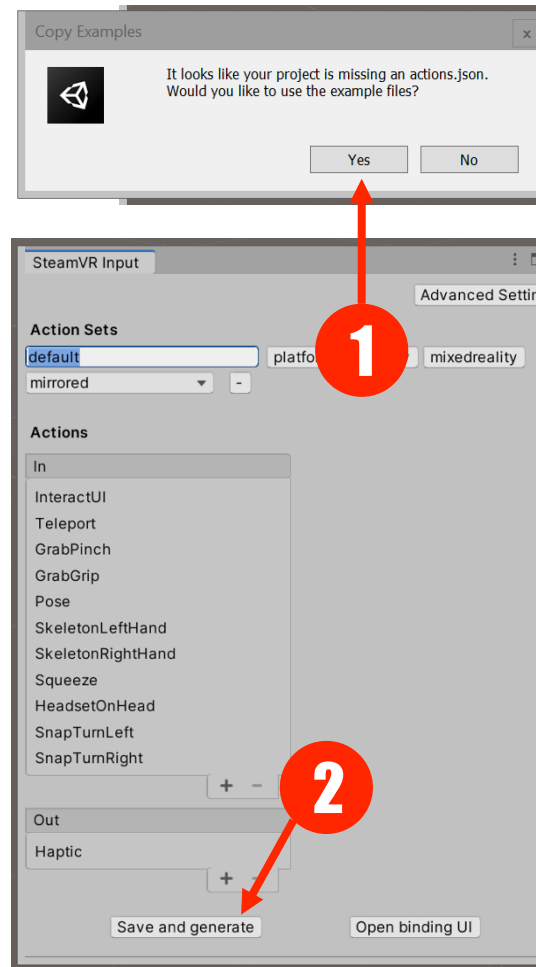


SteamVR Inputs

No menu: Window> SteamVR Input

Clique “Yes” caso seja solicitado copiar arquivos de exemplo (1)

Clique em “Save and Generate” para criar os Inputs (2)



Conclusão

Com os plugins e pacotes instalados e configurados, já é possível iniciar as atividades práticas desta disciplina

Estas operações deverão ser realizadas sempre que for criar um novo projeto de RV.

