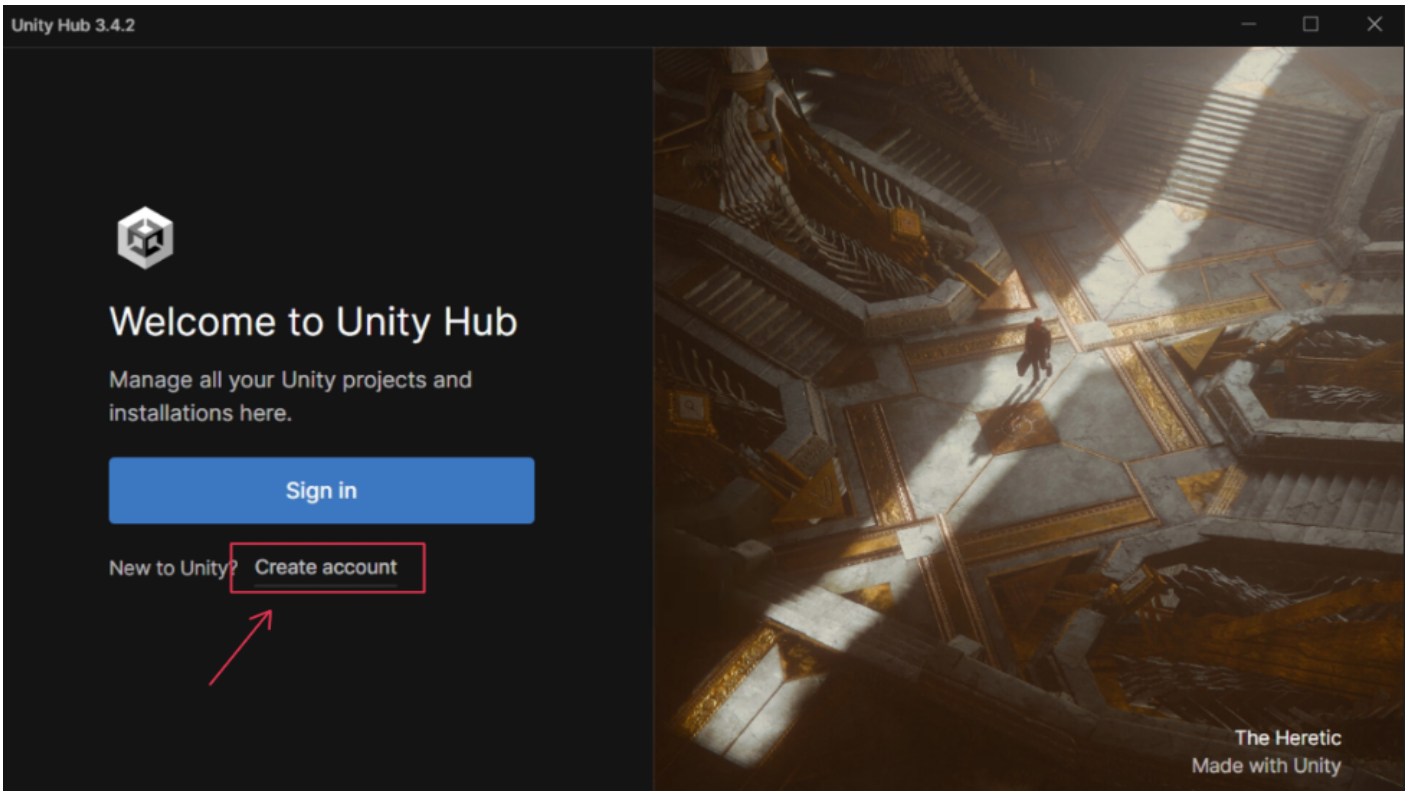
Podpięcie do Unity

Do działania potrzebne są 2 elementy:

1. UnityEditor (wraz z Unity Hub w którym dodaje się darmową licencję)
2. Oculus Link

Unity

Po włączeniu UnityHub po raz pierwszy może być konieczne utworzenie konta:



Można to zrobić np. wykorzystując konta robocze stworzone dla pracowni.

Po zalogowaniu trzeba aktywować darmową licencję. W tym celu należy:

1. Kliknąć ikonę koła zębatego (Preferences)
2. Wejść w zakładkę "Licenses"
3. Kliknąć guzik "Add"
4. Wybrać "Get a free personal license"

Unity Editor

Jeśli w UnityHub nie widzisz edytora Unity **NIE INSTALUJ** go (!). Na komputerze powinna być zainstalowana wersja LTS (2022.3.12f1). Jeśli go nie ma w Hub-ie wystarczy go ręcznie dodać:

1. Przejdź do zakładki installs
2. Kliknij guzik "Locate"
3. Wskaż

```
c:\Program Files\Unity 2022.3.12f1\Editor\Unity.exe
```

Oculus Link

Po uruchomieniu aplikacji Oculus należy:

1. Połączyć ją z goglami
2. W ustawieniach upewnić się, że w "Ustawienia -> Ogólne" są włączone "Nieznane źródła"

Konfiguracja UnityEditor

Po wybraniu odpowiedniego szablonu może być jeszcze konieczne włączenie odpowiedniego pluginu np.

1. Edit -> Project Settings -> XR Plugin Management -> Install
2. Zaznaczyć pole "Oculus"

Tutorial na YT

https://www.youtube.com/watch?v=tGZgJ5XtOXo

Wersja #5
Utworzono 2023-12-19 14:53:06 UTC przez Admin
Zaktualizowano 2024-02-16 15:49:20 UTC przez Przemek Jeske