

TUTORIAL VIRTUAL REALITY



Penulis Wahyu Nur Hidayat, M.Pd. Chandra Wijaya Kristanto

Cover Johan Ahadi Chandra



Membuat VR Sederhana

1. Buat project baru

0	- Glony 2048.4.297		
Projecta Learn		(2) trees (2) types (2)	
	1/14603		
	E\My Palettes		
	30		
	Add Asset Painsge		
	(Deret.)	Conside project)	

2. Ubah settingan ke android dengan cara klik file klik setting kemudian klik android - switch platform





- 3. Download Google VR SDK di (https://github.com/googlevr/gvr-unity-sdk/releases)
- 4. Buka googlevr package untuk mengimport google vr sdk ke unity



5. Tambahkan GvrEditoremulator di assets - GoogleVR - Prefabs



6. Kemudian tambahkan objek plane dan cube



- 7. Import 2 gambar, untuk plane dan cube
- 8. Kemudian buat material untuk plane dan cube dengan cara klik kanan pada repo project kemudian create material



9. Klik material keludian klik albedo setelah itu pilih gambarnya



10. Drag material ke objek, dan warna dari objek akan berubah



11. Buat emptyobject di scene



12. Drag main camera kedalam game object seperti ini



13. Posisikan kamera seperti ini



- 14. Kemudian run dan silahkan dicoba
- 15. Untuk toleh kanan kiri klik ALT+klik kiri mouse, untuk miring kanan kiri pakai CRTL



16. Tambahkan GvrReticlePointer untuk membuat croshair kemudian masukkan ke main camera



17. Klik main camera kemudian add component di pojok kanan bawah kemudian tambahkan Gvr Pointer Physics Raycaster

the full land developer of	reported thought through they	N II N	Contest (C) America (mm + Marent +
Cristandry B	# Spann E Garm 15 binnyite Banni 10	a di kanin dan se	Tar Manfaren	Layer Deline a
Cycoberry Light Directional Light Directional Light Directional Light Cutte Flame			Paistin 40 Paistin 40 Paistin 40 Paistin 40 Paistin 40	
* Landdond * Contribution Resective Later		1. 8	Cent Nau Antiporti Cultur Visit Freshier Freshier Freshier	
			Citype Firms Non Citype	63 10011
Di Project Di Camente Crass		200339-7-200-22-0	Anna - French and Annather Target - Official Anather Under Bischlande (Neural) Alter - Han Statet	-
Ad Pooles A Pooles - ad Boogets - ad Boogets - ad - ad - ad - ad - ad - ad - ad - ad			Aller Tarps Parts The Same	
			Add Gurp	Losteri)

7



18. Kemudian tambahkan GvrEventsystem



19. Apabila dicoba akan muncul crosshair karena ditambahkan GvrReticePointer, apabila digerakkan ke object maka crosshair membesar karena ditambahkan GvrEventSystem





20. Kemudian buat script trigger.cs, buat kodingan seperti ini



21. Kemudian drag script tadi ke cube



22. Kemudian klik cube kemudian add component ketikkan event dan klik event trigger



23. Kemudian klik add new event type klik pointerdown





24. Klik add new event type kemudian klik +



25. Drag cube ke none object sehingga hasilnya seperti ini





26. Klik no function kemudian pilih trigger kemudian klik triggermuter()



- 27. Silahkan mencoba, percobaan berhasil apabila object diklik akan berputar
- 28. Demikian untuk membuat interaksi dengan object, anda bisa mengcustom script dengan beberapa fungsi seperti transform, scalling dll
- 29. Apabila berhasil selanjutnya mengekspor project menjadi apk, klik file build settings player settings



30. Kemudian atur player settings seperti ini

6 Inspector Se	rvices		ollab • C Acco	ount + Layers + Layout
PlayerSettin	gs	() ¢. •	O Inspector Serv Splash Image	vices.
Company Name	um		Other Settings	
Product Name	cobavr4		Rendering	
Default Toop		Unna	Color Space*	Gamma ‡
Derault reall		(Tenture	Auto Graphics API	1
		2D)	Multithreaded Rend	dering* 🖌
		Select	Static Batching	
Default Cursor		Hone	Dynamic Batching	2
		(Tenture 2D)	GPU Skinning*	
			Graphics Jobs (Exp	perimer
		Select	Virtual Reality mov	ed to KR Settings
Cursor Hotspot	X D Y	0	Protect Graphics M	lemory
4 4		Identification		
Settings for Android		Package Name com.um.cobavr		
Resolution and Rescontation		Version*	1.0	
Resolution and	rresentation		Bundle Version Co	de 1
Icon		Minimum API Level Android 5.1 'Lollipop' (API level		
Splash Image			Target API Level	Automatic (highest installed) +
out c			Configuration	
other Settings			Scripting Runtime Version Stable (.NET 3.5 Equivalent)	
Publishing Settings		Scripting Backend	Mana +	
		Api Compatibility L	evel* .NET 2.0 Subset #	
AR Settings			Mute Other Audio S	Sources
Virtual Reality Supported 🖌		Disable HW Statistics*		
Virtual Reality SDKs		Target Architecture	as .	
= P Cardboard			ARMy7	×
		+	ARM64	-
Stereo Rendering	Method' Multi Pass	ŧ	x86	×
ARCore Supporte	d D		Install Location	Prefer External #
Vuforia Augment	ed Realit 🛄		Internet Access	Auto #
		÷	Write Permission	Internal +
			Filter Touches Whe	n Obsc

- 31. Perhatikan minimum api level dan sr settings, apabila memilih cardboard minimal api level 19 atau kitkat, apabila memilih daydream minimal api level 22 atau lollipop
- 32. Apabila sudah klik build pada build settings dan tunggu hingga jadi apk
- 33. Tutorial ini selesai, apabila kesulitan silahkan tanyakan
- 34. Terima kasih