

Manos

```
Unity: 2020.1.11f1  
Oculus integration: 20.1
```

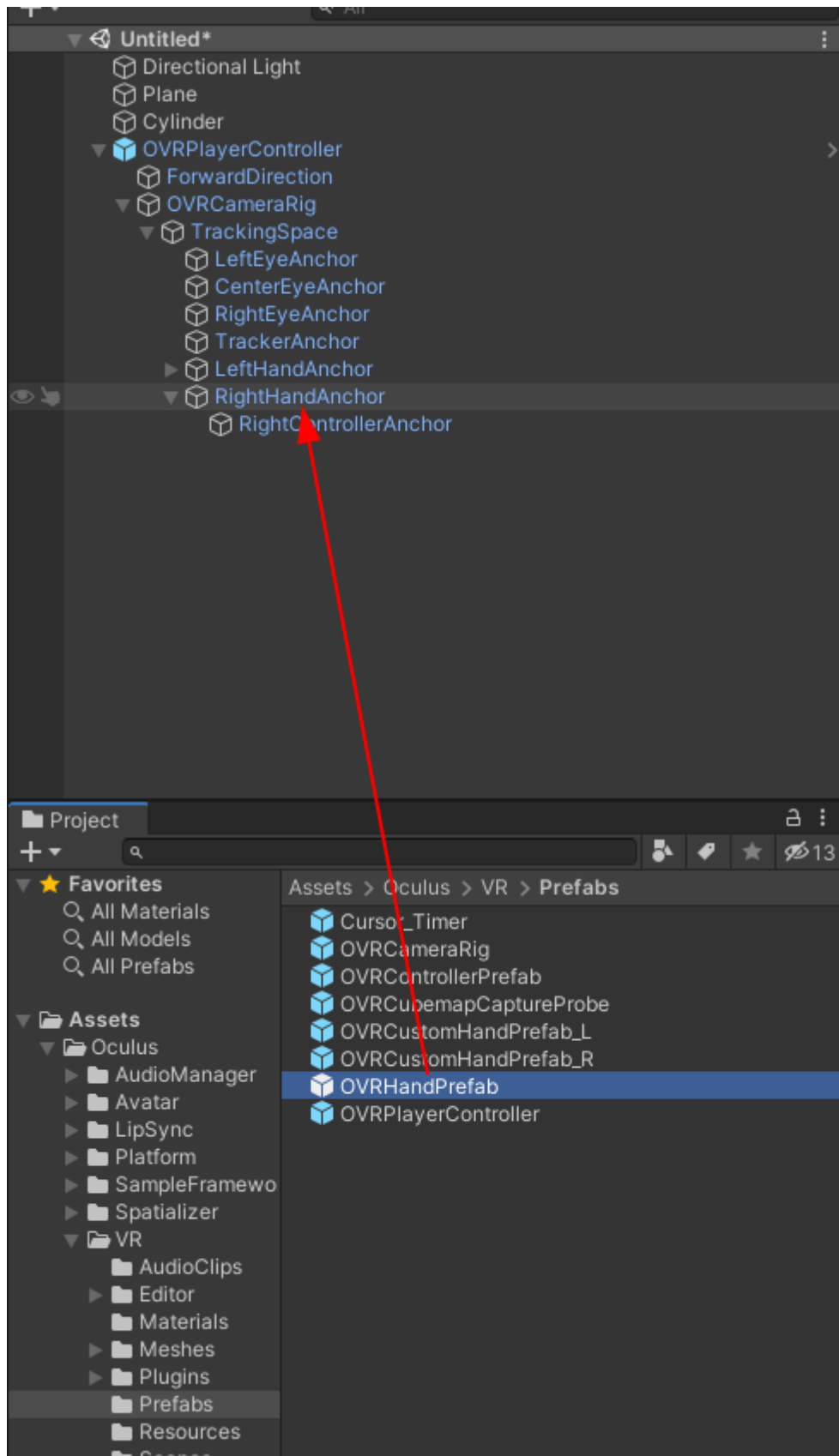
Como crear unas manos

Importamos Oculus Integration xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

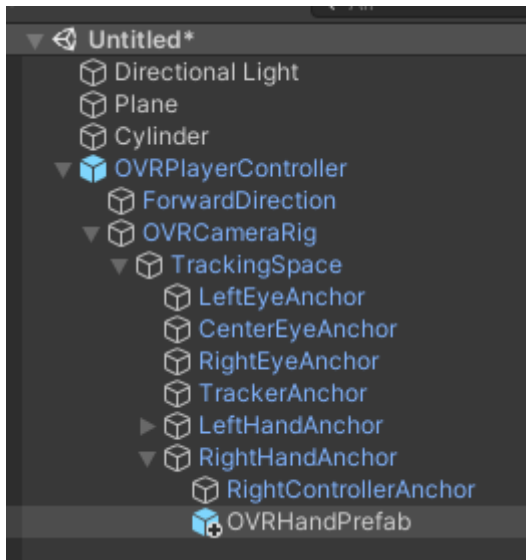
En Hierarchy, añadimos Oculus/VR/Prefabs/OVRPlayerController haciendo. Borramos Main Camera de Hierarchy

Lo hacemos para la mano derecha y luego lo mismo para la izquierda:

Añadimos **Oculus/VR/Prefabs/OVRHandPrefab** a **OVRPlayerController/OVRCameraRig/TrackingSpace/RightHandAnchor** justo encima, si nos aparece un mensaje de open prefab lo hemos puesto debajo



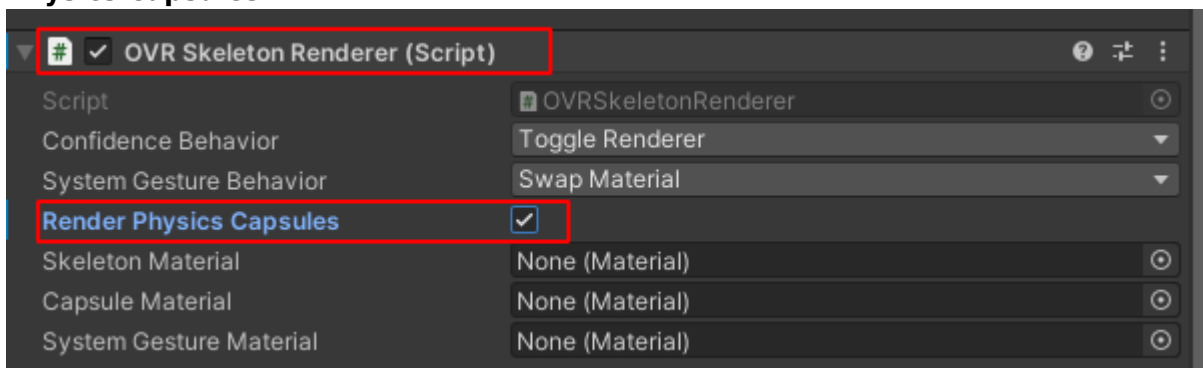
Tiene que quedar así:



Ponemos la mano que toque (en este caso la derecha) en:

```
OVR Hand (Script) > Hand Type: Hand Right
OVR Skeleton (Script) > Skeleton Type: Hand Right
OVR Mesh (Script) > Mesh Type: Hand Rith
```

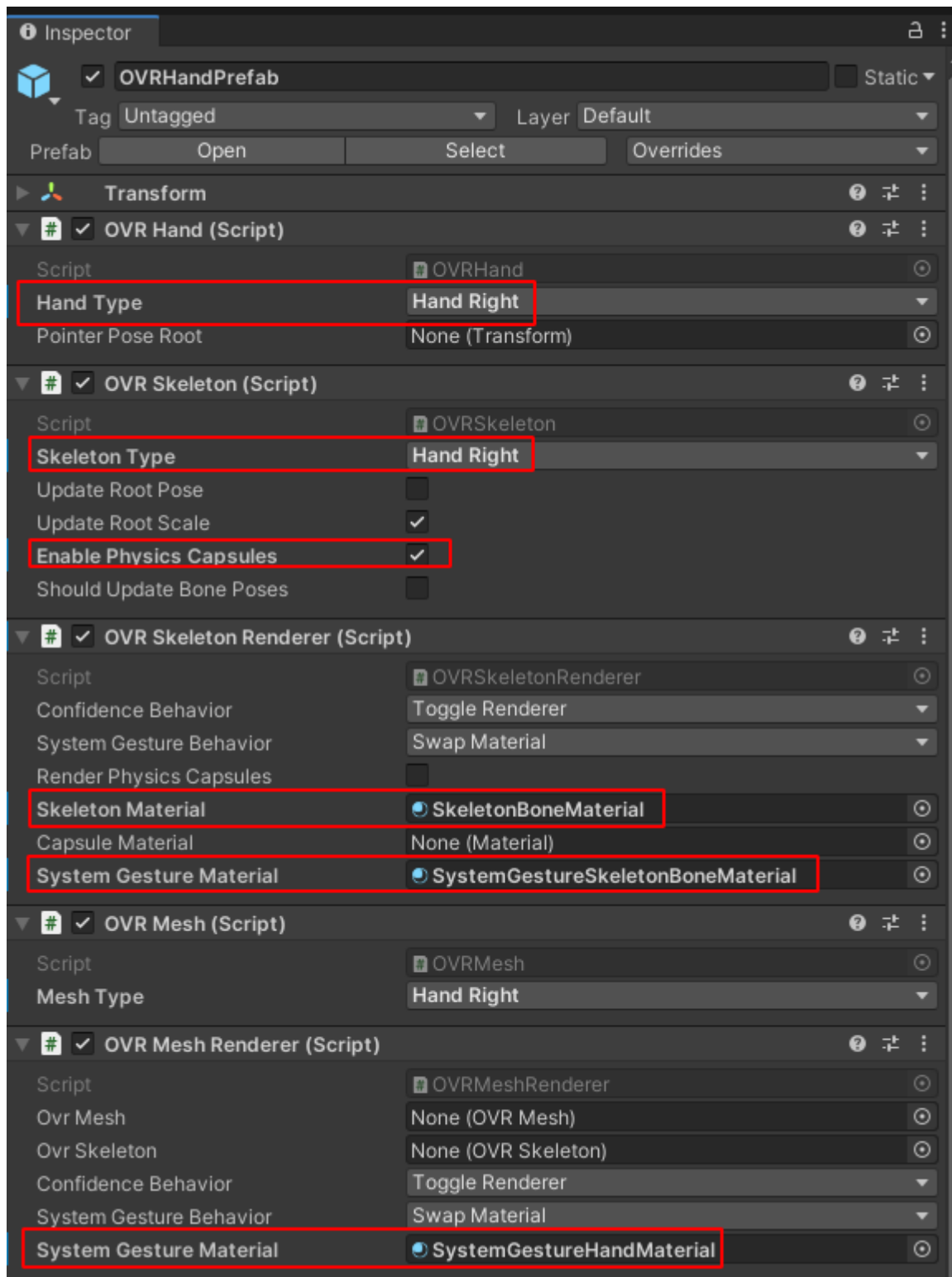
Marcamos check de **OVR Skeleton Renderer (Script)** y dentro marcamos check de “**Render Physics Capsules**”



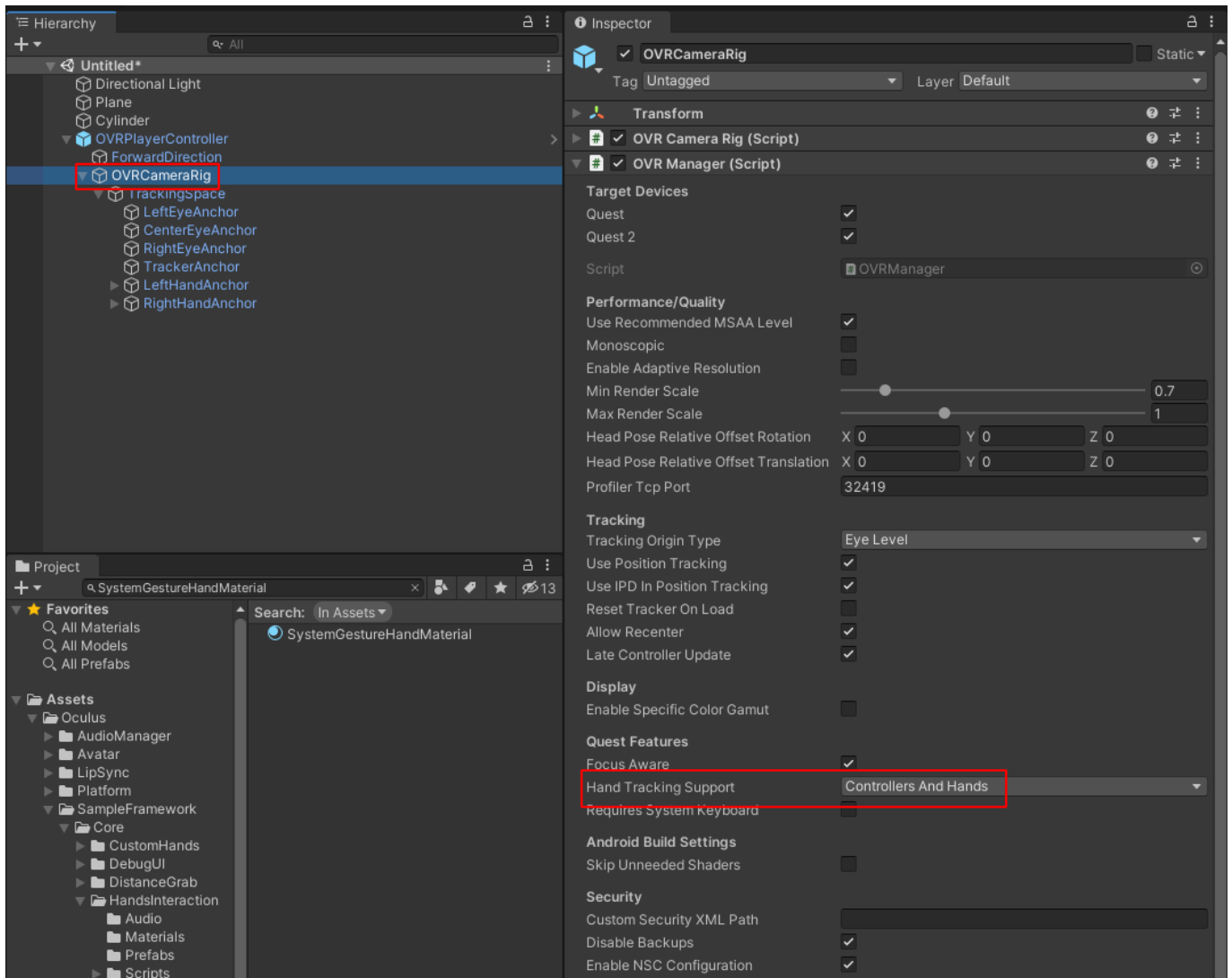
De Oculus/SampleFramework/Core/HandsInteraction/Materials añadimos los siguiente materiales:

```
OVR Skeleton Renderer (Script) > Skeleton Material : SkeletonBoneMaterial
OVR Skeleton Renderer (Script) > System Gesture Material:
SystemGestureSkeletonBoneMaterial
OVR Mesh Renderer (Script) > System Gesture Material:
SystemGestureHandMaterial
```

Nos tiene que quedar todo así:



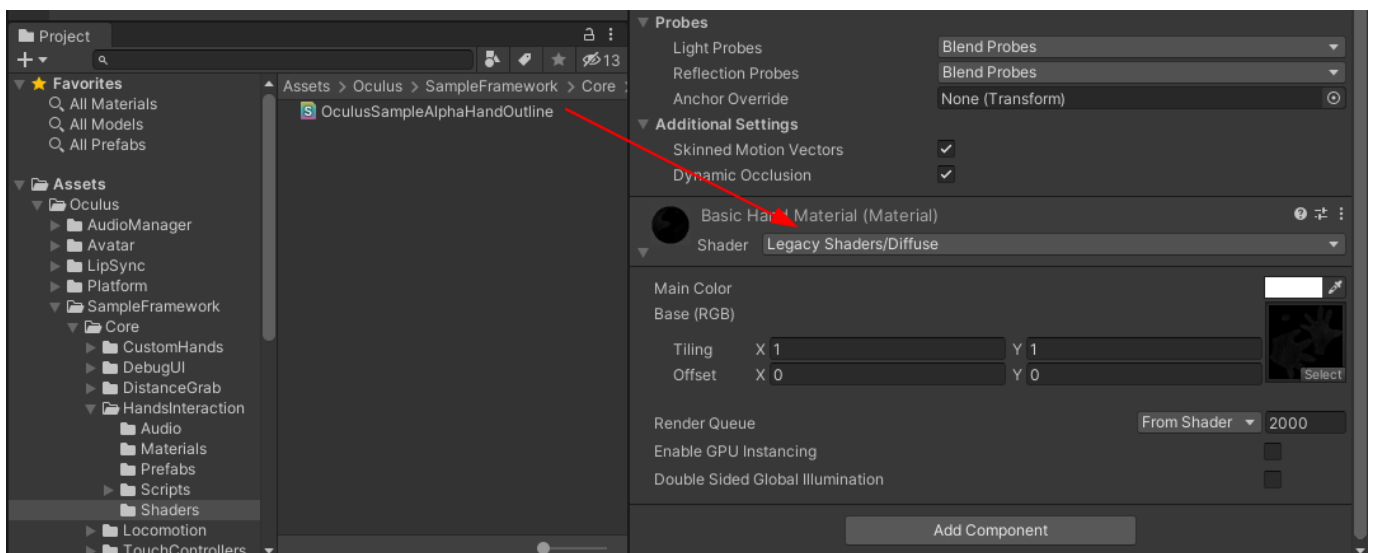
Tenemos que habilitar el uso de manos. En OVRCameraRig seleccionamos Hand Tracking Support: Hands Only o Controllers And Hands



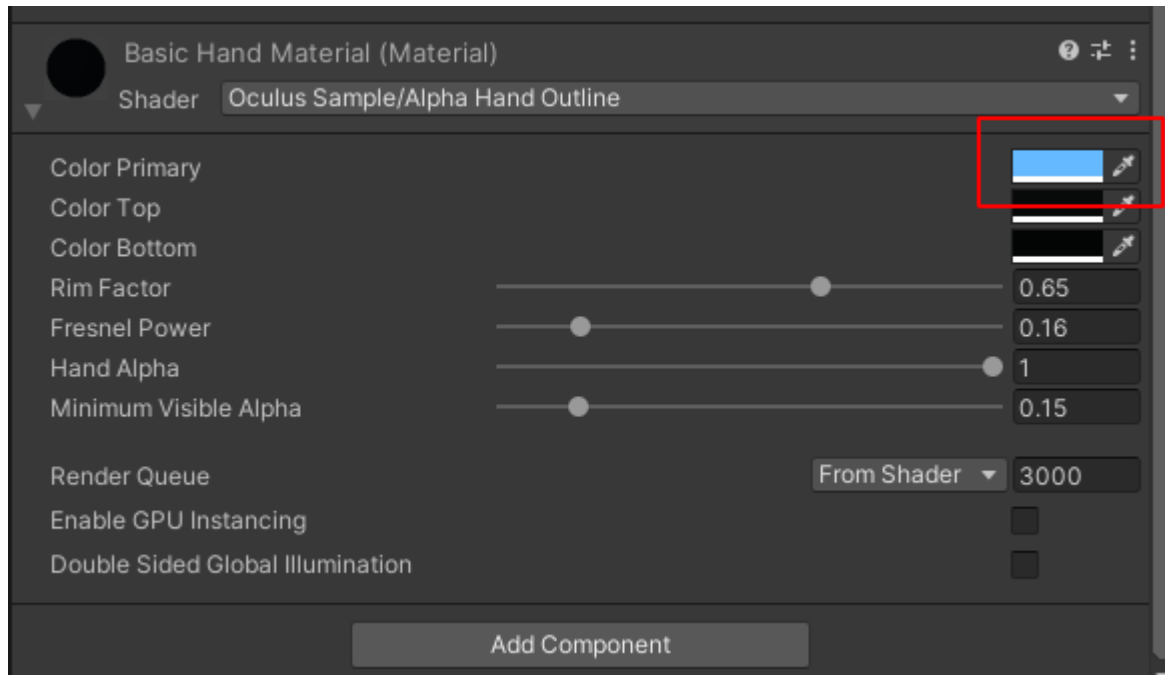
Hacemos lo mismo para la izquierda.

El material es básico, en negro, si las queremos en azul añadimos

Oculus/SampleFramework/Core/HandsInteraction/Shaders/OculusSampleAlphaHandOutline
tline -> Basic Hand Material/Shader



Quedará así. Son en Azul pero podemos cambiar el color:



From:

<http://wiki.legido.com/> - **Legido Wiki**

Permanent link:

http://wiki.legido.com/doku.php?id=informatica:realidad_virtual:app:manos



Last update: **2020/10/31 21:55**