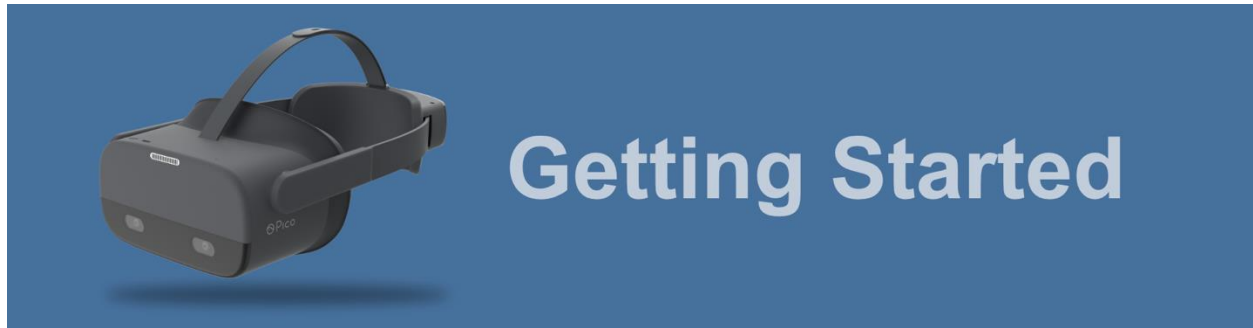


Pico Neo 2 Eye + Tobii XR SDK



此页面将为您提供有关如何设置 Pico Neo 2 Eye ， 以及如何使用 Tobii XR SDK 在 Unity 中创建简单场景的分步指南。

在完成的场景中，您可以通过查看游戏对象来重点显示它们。

目录

- 步骤 1: 设置头盔
- 第 2 步: 注视点校准
- 步骤 3: 下载并导入 PicoVR Unity SDK
- 步骤 4: 导入 Tobii XR SDK
- 步骤 5: 选择 Android 作为目标平台
- 第 6 步: 安装 Player Settings
- 第 7 步: 设置场景
- 步骤 8: 将 TobiiXR Initializer 预制添加到场景中
- 步骤 9: 配置 Tobii XR SDK
- 第 10 步: 创建两个立方体并将其放置在相机前面
- 步骤 11: 将 HighlightAtGaze 脚本拖到立方体
- 步骤 12: 构建应用程序
- 后续步骤

步骤 1：设置头盔

请遵循头盔自带的首次安装指南进行设置。

第 2 步：注视点校准

请使用头盔内置校准来进行注视点校准。

步骤 3：下载并导入 PicoVR Unity SDK

下载 [PicoVR Unity SDK](#) 并将其导入到您的 Unity 项目中。

我们支持 **PicoVR Unity SDK 2.8.1**。

在继续下一步之前，请确保 PicoVR SDK 正常运行，并且可以为 Android 进行构建和部署。请遵循 [PicoVR Unity SDK](#) 的说明指导。

您需要将最低 API 级别设置为 Android 5.0 Lollipop。

请注意：至此您应该可以通过 PicoVR Unity SDK 获取实时眼动追踪数据了。

步骤 4：导入 Tobii XR SDK

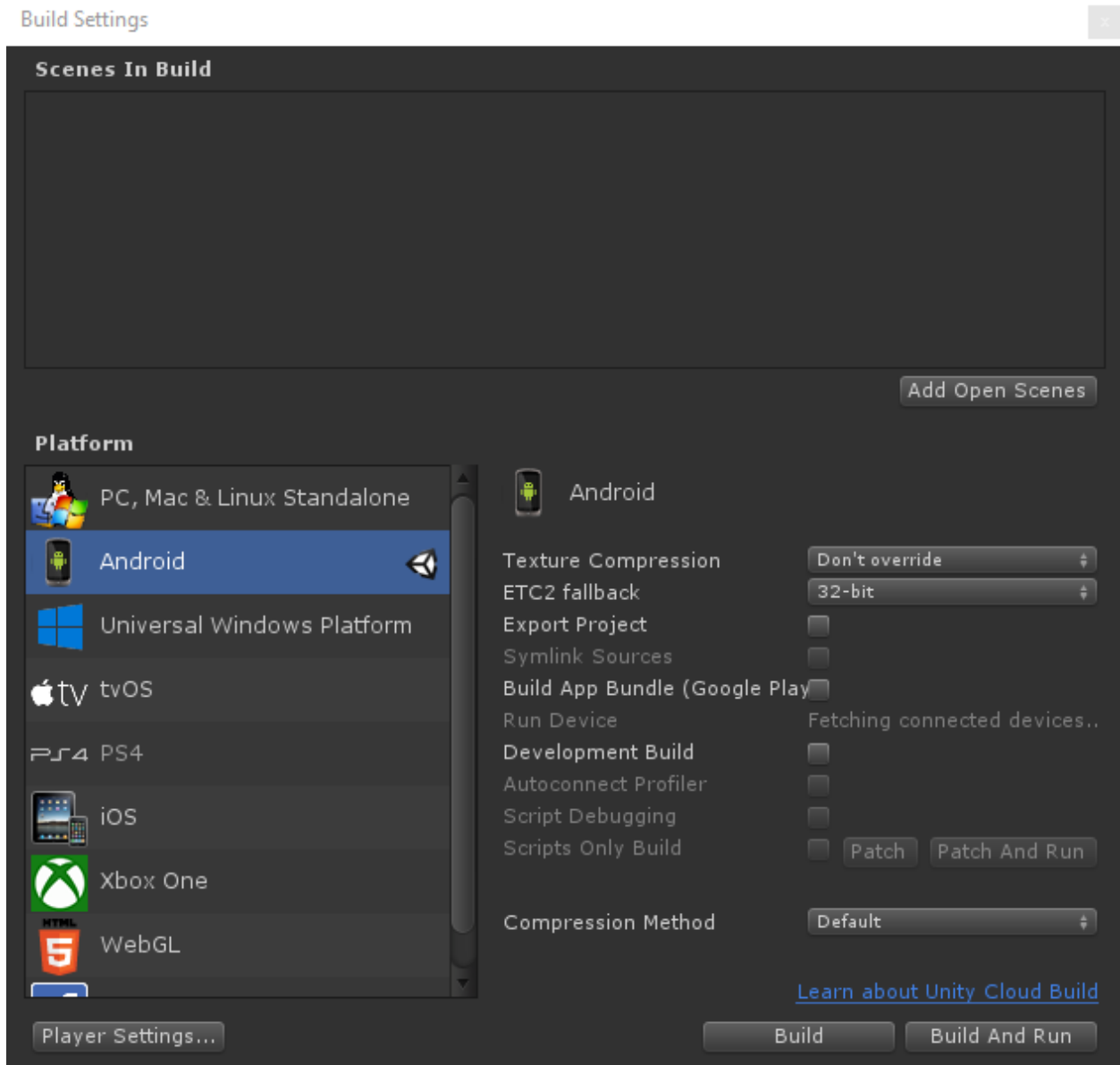
下载 [Tobii XR SDK for Unity](#)，并将其导入到 Unity 项目中。

我们支持 Unity 2018.2.5f1 或更高版本。

请注意：如果您使用的是 Tobii XR SDK 的旧版本，请务必在导入新版本之前将其删除，以免发生冲突。

步骤 5：选择 Android 作为目标平台

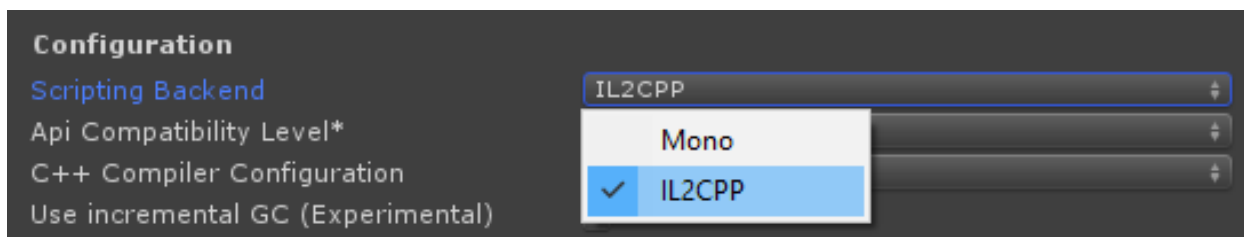
打开“构建设置（Build Settings）”窗口，并确保已切换并选择 **Android** 作为目标平台。



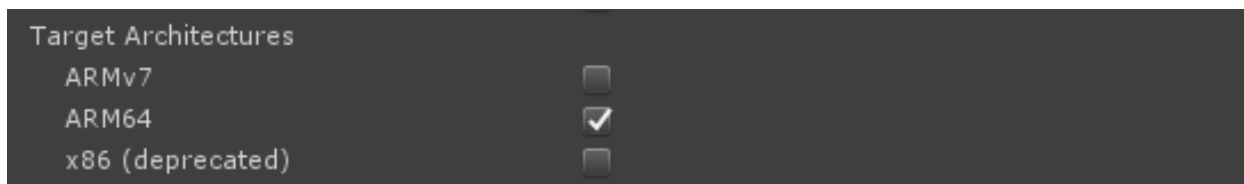
第 6 步：安装 Player Settings

前往 **Player Settings > Other Settings > Configuration**

1) 将脚本后端更改为 IL2CPP。

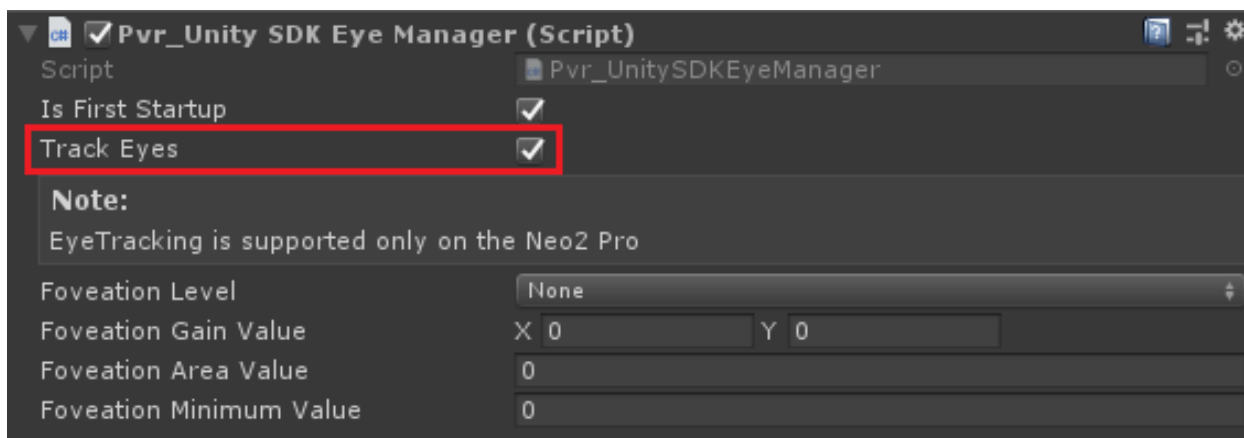


2) 确保选中 ARM64 目标架构。

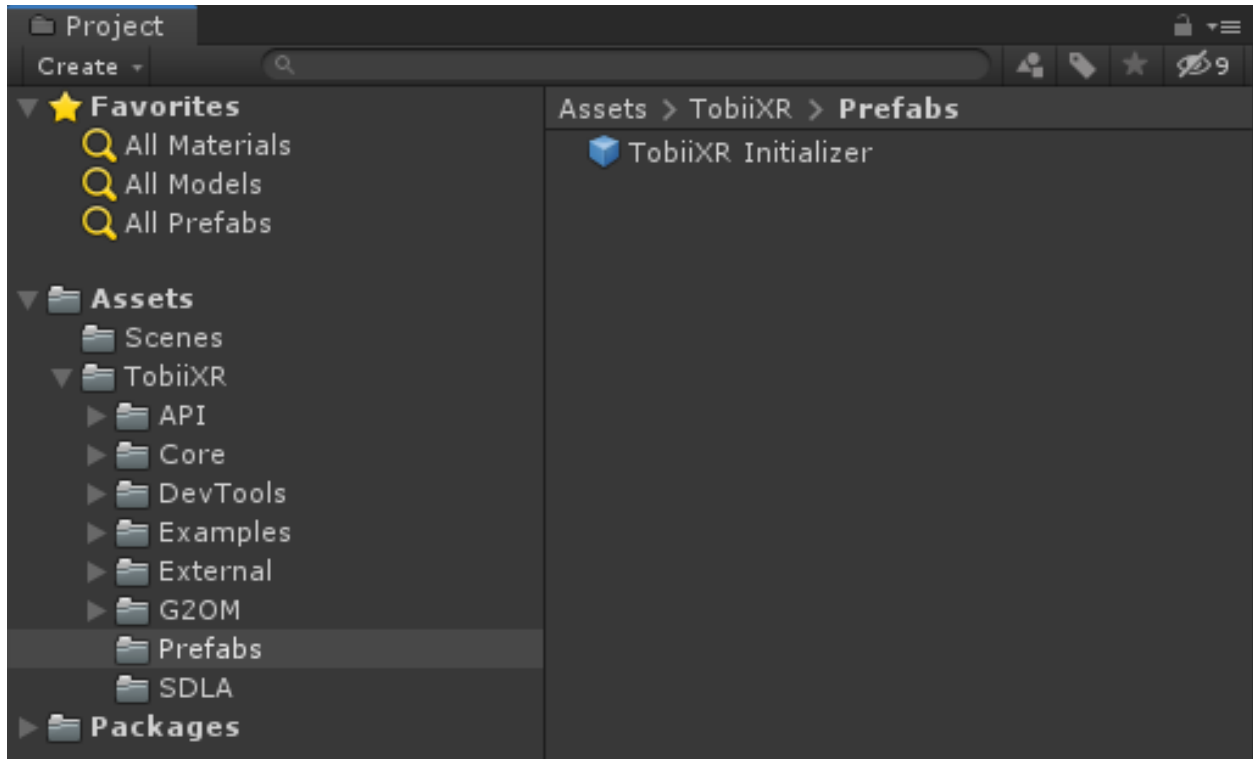


第 7 步：设置场景

- 1) 创建一个新场景并添加 Pvr_UnitySDK 预制。
你可以在 PicoMobileSDK> Pvr_UnitySDK>预制中找到该预制。
- 2) 从场景中删除 Main Camera 游戏对象。
- 3) 在附加到 Pvr_UnitySDK 预制的 Pvr_UnitySdkEyeManager 脚本中启用“跟踪眼（Track Eyes）”选项。



步骤 8：将 Tobii XR Initializer 预制添加到场景中
预制可在 Tobii XR>Prefabs 中找到。

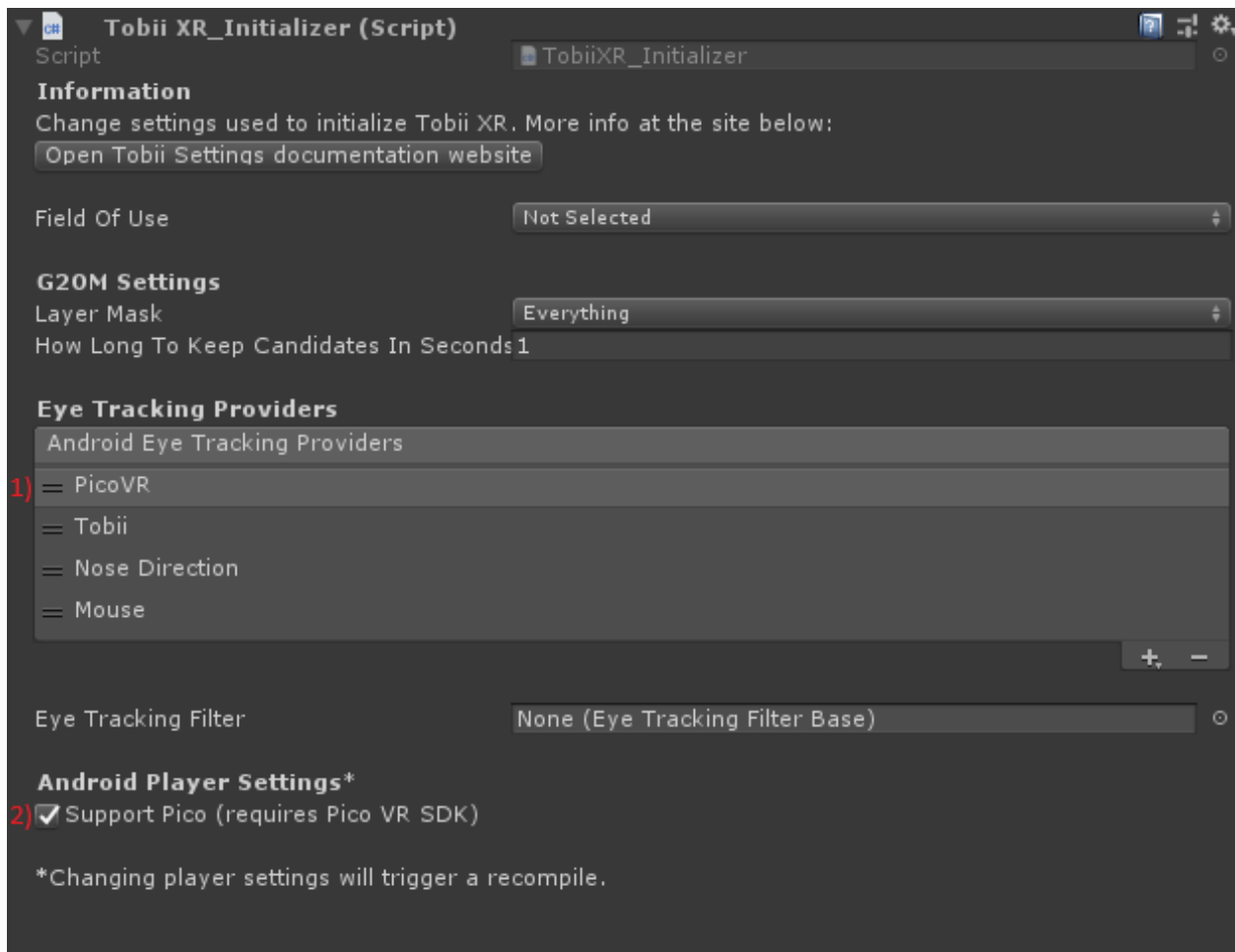


请注意：预制上的 Tobii XR Initializer 脚本会调用 `Tobii XR.Start ()` 来初始化 Tobii XR SDK。

步骤 9：配置 Tobii XR SDK

请在场景中编辑 TobiiXR Initializer 预制的字段以配置 Tobii XR SDK。

- 1) 确保 PicoVR 提供程序位于 Android Eye Tracking Providers 列表的顶部。
- 2) 在 Android Player Settings 里启用 Support Pico 选项。

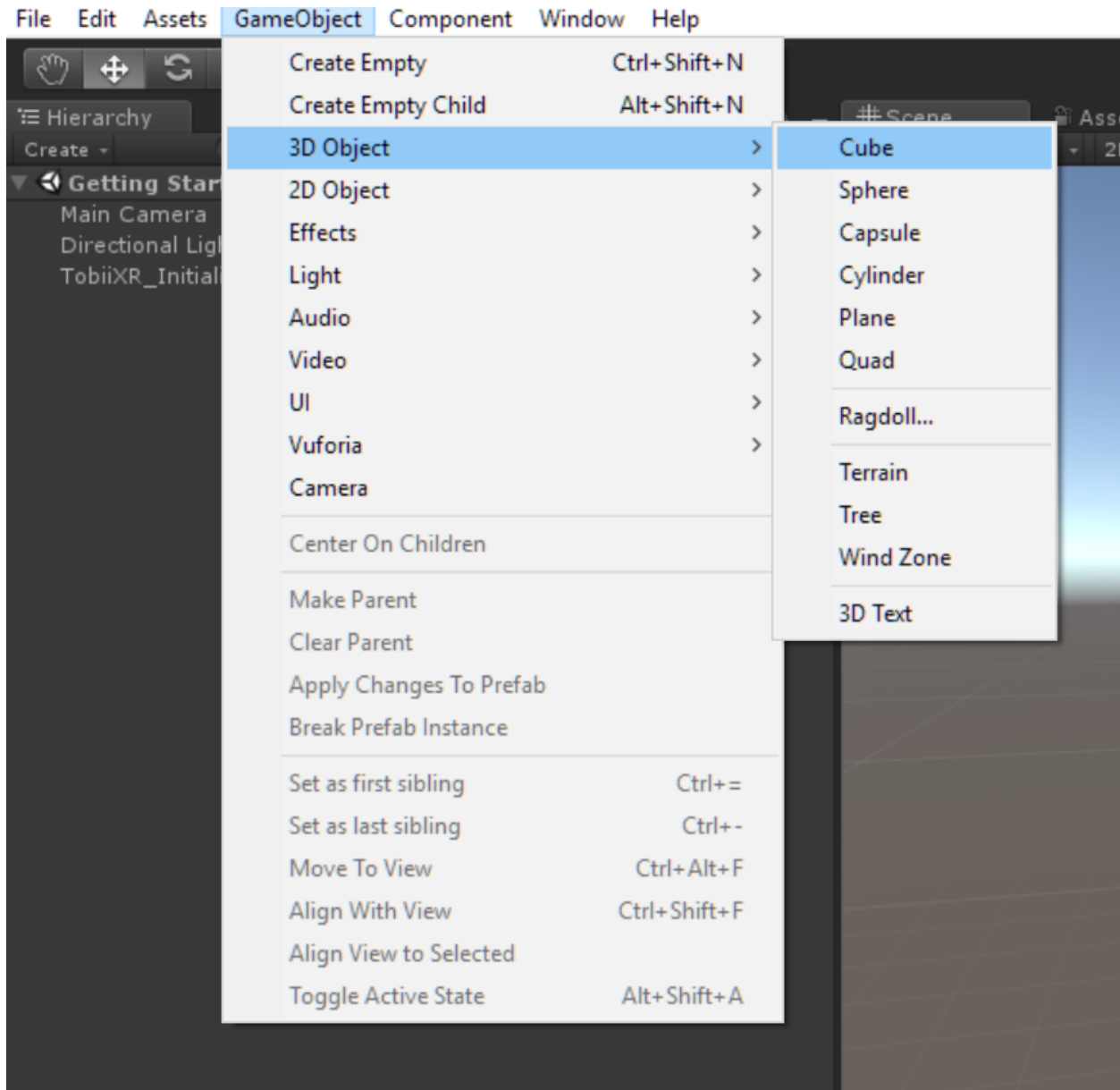


请注意：请您确保在目标构建窗口选择 **Android**，以查看 **TobiiXR Initializer** 设置。

如果要在编辑器中本地运行时更改提供程序，则必须选择 **Windows** 作为目标版本。

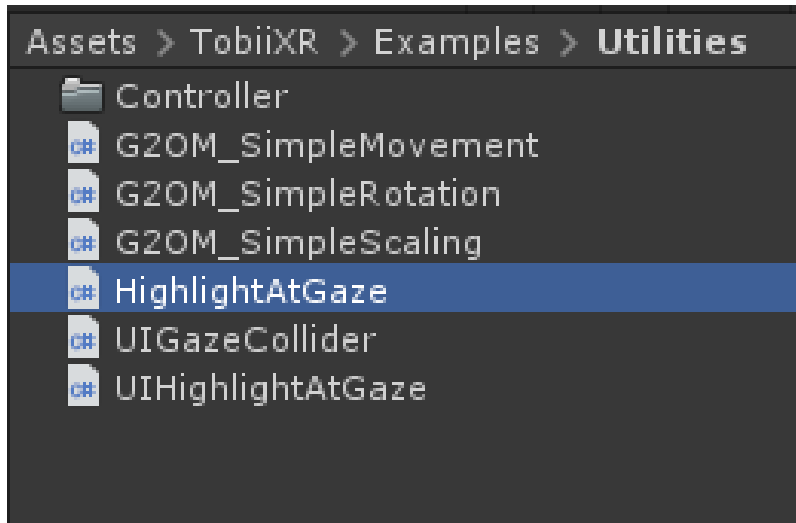
有关提供程序和其他设置的更多信息请查看 [Tobii XR](#) 设置页面。

第 10 步：创建两个立方体并将其放置在相机前面



步骤 11：将 HighlightEd Gaze 脚本拖到多维数据集

该脚本可以在 [TobiiXR > Examples > Utilities](#) 找到。



HighlightAtGaze 组件实现了 IGazeFocusable 接口，只要对象获得焦点或失去焦点，该接口就会被调用。

步骤 12: 构建应用程序

生成应用程序并将其部署到您的 Pico Neo 2 Eye 头盔上。

请注意：您可以在 Unity 编辑器中本地测试该应用程序，但请确保将 [Mouse Provider](#) 置于 Standalone Eye Tracking Provider 列表的顶部，以便无需头盔即可对其进行测试。

后续步骤

恭喜!您现在就可以开始运行 Unity 的 Tobii XR SDK，并在 VR 中进行眼动追踪开发。

如果您想了解更多信息，请查看“[文档](#)”页面。

如果您想了解有关如何设计 VR 中的眼动追踪交互的更多信息，也可以阅读我们的“[设计](#)”部分。