K projektu je přiložené video s ukázkou implementace (verze bez komprese na git repozitáři projektu)

Instrukce na build a použití implementace doprovázející tuto práci

- Implementaci stáhněte buď z archivu projektu po částech nebo z <u>https://gitlab.fel.cvut.cz/langweil-mmp/vr_kresleni_papay</u>
- Měli byste mít Unity projekt ve složce Unity_2D_VR_painting
- Teď nainstalujte
 - Unity verzi 2020.3.21f1 (funkčnost s ostatními verzemi NENÍ zaručena) z https://unity3d.com/get-unity/download/archive
 - SteamVR z https://store.steampowered.com/app/250820/SteamVR/
- Otevřete projekt pomocí Unity a spusťte SteamVR
- Otevřete scénu Puda 2 ve složce Scenes (1)
- Otevřete Window → SteamVR Input → Open binding UI → Edit (aktuální binding) → Calibration (2-4)
- Nastavte bindings (4)

s > Scenes	Window Help					
	Panels	>	cali	calibration		
シ ビ _ か	Next Window	Ctrl+Tab				
VRTest Puda 2 Puda 2Sett	Previous Wind	ow Ctrl+Shift+Tab	lovstick			Ε
	Layouts		JOYSTICK			
1	SteamVR Input	54				
	SteamVR Input	t Live View	OSE AS JOTSTICK			
		: = ~		None		
SteamVR Input		× U :	Touch	None		
		Advanced Settings	Position	move		
Action Sets						
efault virrorod	platformer buggy n	ixedreality calibration +				
linoled			USE AS BUTTON		4	
			Click	reset		
			Touch			
Actions						
						Ē
			Grip			±
GrabPinch						
			USE AS BUTTON			
Pose			Click	grab		
SkeletonLertHand			Touch	None		
Saueeze						
						Ē
			A Button			±
Out		\wedge	USE AS BUTTON			
			Click	confirm		
			Touch			
		hinding []]				
Save and g	enerate Open	oinding 01				

- Klikněte Play
- Položte pravý ovladač na střed okraje stolu
- Položte levý ovladač na okraj stolu nalevo od pravého ovladače
- Klikněte tlačítko nastavené na confirm na ovladači Vaší dominantní ruky
- Další instrukce jsou v knize v herním světě