

VR Concept

Служба обеспечения совместимости <gost@basealt.ru>, Максим Князев

v1.0 06.02.2023

Дистрибутивы

Установка производилась на образе ОС: **Альт Образование 10**

```
Linux host-15 5.10.82-std-def-alt1 #1  
SMP Fri Dec 3 14:49:25 UTC 2021 x86_64 GNU/Linux
```

VR Concept дистрибутив:

```
VR Concept-0.0.0.develop.release-ru-linux64
```

Предварительные условия

- 1.0. Альт Образование 10 ставится с профилем по умолчанию.
- 1.1. Зарегистрировать аккаунт в STEAM.
- 1.2. Установить STEAM согласно инструкции - https://www.altlinux.org/Steam#Установка_Steam_на_ALT_Linux
- 1.3. Установить STEAM VR.
- 1.4. Подключить очки виртуальной реальности.
(HTC VIVE, Oculus Rift, Oculus Quest, Windows Mixed Reality или др.).
- 1.5. Распаковать архив VR Concept-0.0.0.develop.release-ru-linux64.tar.gz в домашнюю директорию.

Установка VR Concept

2.0. Установка любой программы выполняется на чистой системе только после обновления системы и ядра до актуального состояния:

```
$ su-  
# apt-get update  
# apt-get dist-upgrade  
# update-kernel [-t std-def|un-def]  
# reboot
```

2.1. Убедиться, что переменная окружения QT_PLUGINS_PATH равна пустому значению.

2.2. Отключить случайность MAC-адресов для WI-FI устройства.

2.3. Установить пакет libomp-11.0.1-alt1_3.x86_64.rpm.

2.4. Запускаем файл "VRConceptLauncher".

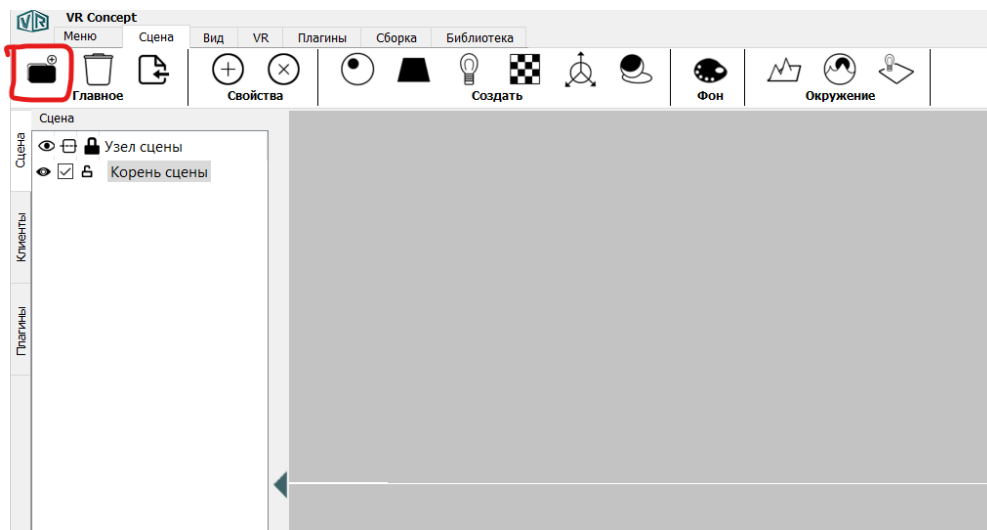
2.5. При появлении окна с требованием предоставить лицензию или сформировать ключ, нажать на кнопку "Сгенерировать ключ" и выбрать директорию для его сохранения.

2.6. После генерации ключа, необходимо отправить его через e-mail на адрес:

support@vrconcept.net

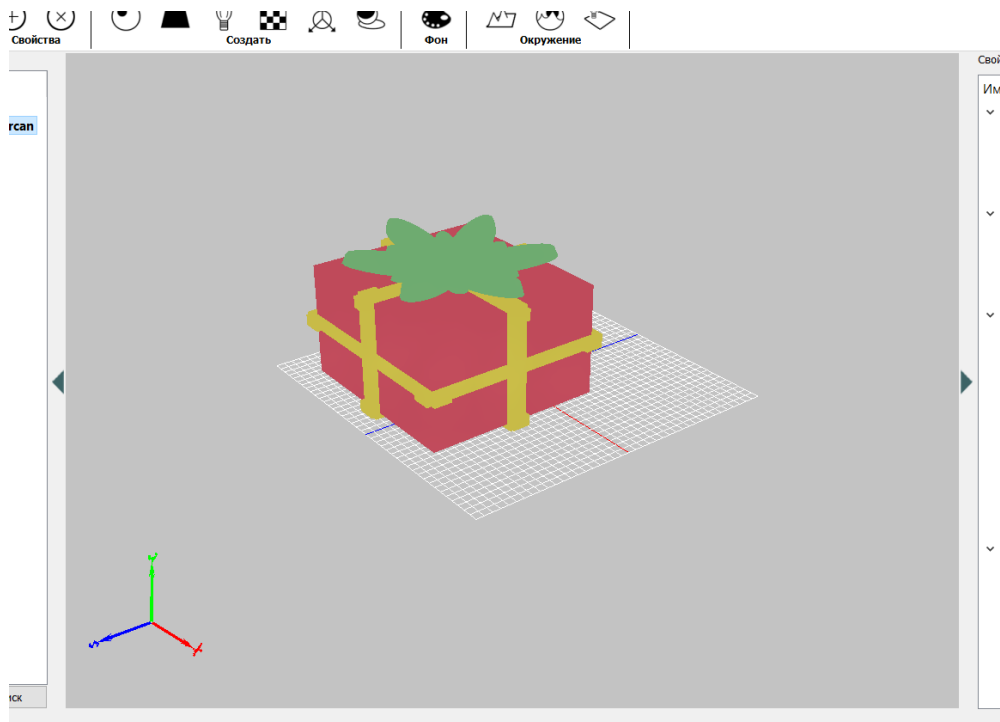
2.7. Далее, необходимо добавить лицензию в ПО "VR Concept" для активации полного или частичного функционала программы. Необходимо нажать кнопку "Выбрать файл лицензии" и выбрать файл лицензии, который Вы получили в ответ на отправленный ключ из пункта 2.6.

2.8. Для того, что импортировать 3d модель в ПО "VR Concept" и увидеть её на сцене, необходимо нажать на кнопку "Импорт" во вкладке "Сцена" и выбрать модель доступного формата:



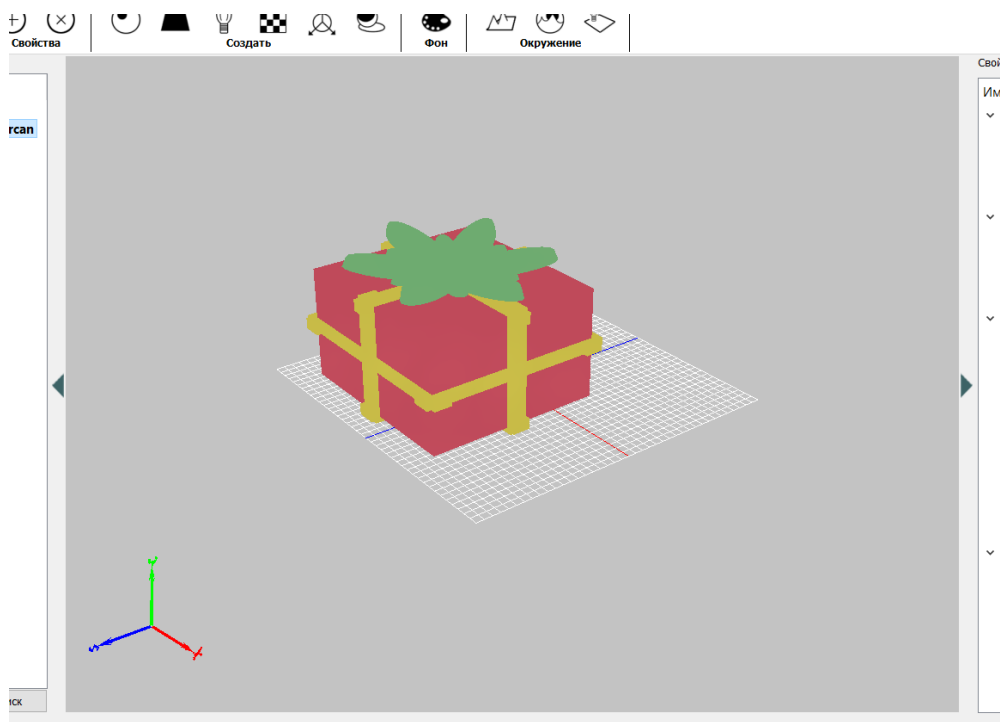
2.9. В появившемся диалоговом окне "Изменить параметры" выбрать нужные настройки и нажать кнопку "Ок".

2.10. После появления окна "Пожалуйста, подождите" - выбранная модель появляется на сцене:



2.11. Чтобы просмотреть импортированную модель в VR пространстве, необходимо не закрывая "VRConceptLauncher" открыть файл "VRConceptClientDaemon".

2.12. В окне "Настройка клиента" (окно автоматически сворачивается в трей), в редакторе, во вкладке "Клиенты", появляется наименование и идентификатор подключенной машины:



2.13. Кнопка запуска VR, в верхнем правом углу, становится активной (черного цвета):

