

HoloLens 2 – käyttöönottoohjeistusta Microsoftilta

Markku Hietanen

Turun ammatti-instituutti



1. vaihe

Sovelluskehittämiseen tarvitset lähtökohtaisesti Visual Studion UWP työkulun kanssa.

Lisätietoa kehittämisympäristön perustamisesta:

[Install the tools - Mixed Reality | Microsoft Docs](#)

2. vaihe

Seuraavaksi pitää tehdä päätöksiä.

Voit joko luoda sovelluksen käyttämällä suoraan DirectX –sovellusta tai vaihtoehtoisesti voit hyödyntää

kolmannen osapuolen pelimoottoria, kuten Unity tai Unreal. 1. vaiheessa tarjottu linkki tarjoaa tähän ohjeistusta.

3. vaihe

Seuraavaksi pitäisi päättää haluatko käyttää kehyspakettia sovellukseksi rakentamiseen. Esimerkiksi Mixed Reality Toolkit tarjoaa paljon yleisiä toimintoja, joita hyödyntämällä sovelluksen rakentaminen on paljon helpompaa.

Lisätietoa: [Welcome to MRTK | Mixed Reality Toolkit Documentation \(microsoft.github.io\)](#) => uusi linkki [MRTK-Unity Developer Documentation | Microsoft Docs](#)

Tutoriaalit:

[Introduction to the MRTK tutorials - Mixed Reality | Microsoft Docs](#)

Kolmansien osapuolten tarjoamia mallintamissovelluksia on tarjolla ja niillä on mahdollista luoda erilaisia malleja, joita voi tuoda sovellukseesi. Seuraavassa ohjeessa on yleisiä ohjeita tähän toimintaan. Asiakirjassa puhutaan MR Homesta, mutta sisältö soveltuu myös Hololensiin.

[Create 3D models for use in the home - Mixed Reality | Microsoft Docs](#)

Jos mallisi ovat laitteen kapasiteetille liian vaativia käsiteltäväksi, on mahdollista käyttää Azure Remote Rendering –palvelua, joka siirtää suuren osan mallin prosessoinnista pilveen ja mahdollistaa sen jatkostreamauksen laitteelle.

Lisätietoa: [About - Azure Remote Rendering | Microsoft Docs](#)