



FAQ

序号	问题	解释
1	在其他非华为手机上是否可以使用SDK3.0?	不可以，SDK3.0是基于华为手机开发的SDK，在华为手机系统层做了很多优化，开发者需选用华为手机进行开发。
2	是否可以在任意型号华为手机使用SDK3.0?	不可以， SDK3.0是基于华为头盔和相应型号的华为手机开发的SDK，请在指定型号的华为手机开发，参见开发指南。
3	对Unity开发平台版本是否有限制?	建议使用Unity5.6.0 - 2018.2的LTS版本的平台开发。
4	手机不连接头盔，是否可以运行Huawei VR 应用?	<p>可以，请按照以下两种方式配置：</p> <p>方法一：若开发者的手机是Root过的，通过下面命令打开：<code>adb shell setprop hvr.imm.mobile enable;</code></p> <p>方法二：按照2.3.1节中描述，在AndroidManifest的application下包含meta-data 即可。但是，正式发布的应用程序中必须去掉该标签，此功能仅用于调试。</p> <p>注意：使用手机调试，需要通过点击应用图标启动应用，修改AndroidManifest.xml的配置项如下，将应用图标显示到手机桌面：</p> <p><intent-filter></p>



		<pre><action android:name="android.intent.action.MAIN"/> <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/> </intent-filter></pre> <p>正式发布的应用中必须按照默认配置，去除桌面图标。</p>
5	开发者开发的应用除了通过华为VRLauncher界面跳转启动，还有别的启动方式吗？	<p>有，请按照以下两种方式执行：</p> <p>方法一：可以通过命令：adb shell am start -n 应用包名 /com.huawei.vrlab.HVRModeActivity，进入2D提示界面，再将手机连接头盔即可进入该应用。</p> <p>方法二：若开发者的应用中包含2D Activity，请参考开发指南2.3.4节描述，直接启动自己VR Activity。</p>
6	更新HvrSdk.unitypackage时需要更新华为VR服务APK吗？	<p>需要，需要安装与hvrsdk-3.0.0.x.unitypackage配套的华为VR服务APK： hvrsdk-server-3.0.0.x.apk至手机。</p>
7	手柄无法连接是什么原因？	<p>1. 确定手柄电池安装正确；2. 确定手柄服务APK是否已经安装运行并与手柄正常配对；3. 使用Demo确认手柄运行是否正常。</p>
8	适配SDK3.0，只需要集成HvrSdk.unitypackage发布应用到手机上即可运行吗？	<p>不行，需要确保手机上安装了华为VR SDK服务APK： hvrsdk-server-3.0.0.x.apk才行。</p>



9	开发者如果需要在相机组件下绑定物体该怎么做？	SDK3.0有开放左右及中心相机变换组件，开发者需要以代码的形式动态绑定，请参考《HUAWEI VR Unity API说明》中4.1.2节示例代码。
10	开发者在Unity2018.3及以上版本，出现画面卡顿现象，或频繁出现以下报错，该如何解决？ E Unity : OPENGLE Native Plug-in Error: GL_INVALID_FRAMEBUFFER_OPERATION: framebuffer is not complete or incompatible with command	将Player Setting->Resolution Scaling->Blit Type选项从“ Always”切换为“ Never”，尝试解决。
11	开发者可以使用Splash Image加载应用启动画面吗？	不可以，在Huawei VR Glass上会存在旋转问题
12	开发者适配过SDK2.0，更新SDK3.0时需要注意些什么？	<p>SDK3.0中删除了HVRSafeMode预制件，且SafeMode相关的接口也删除了，如果场景中包含SDK2.0的Demo，编译时会有关于SafeMode的报错，请删除相关代码片段即可。</p> <p>SDK3.0提供了手柄统一预制件，若开发者使用了SDK2.0 Demo中的手柄预制件，导入SDK3.0后，会存在脚本重复的报错，请删除SDKDemo/Scripts/Interactive中的重复脚本文件，使用SDK3.0的手柄预制件。</p> <p>SDK2.0 Demo中碰撞检测的监听接口类HvrEventListener，在SDK3.0中随手柄预制件重新提供，类名更新为HVREventListener，包含的接口更全面，</p>



文档名称

文档密级

		请开发者同步更新。
--	--	-----------