

HUAWEI VR眼镜体感手柄使用指南

按键功能详细定义



1. 手柄的上半区是触控面板，支持按键 Click 及滑动操作。滑动可直接调用 SDK 中的 API 进行判断，用于操控界面滑动或人物行走等功能。Click 键点击为确定功能，开发者可将应用中的确认及最常用功能键定义为此按键，在应用中不能出现“注视点击”操作。
2. 手柄的正前方为扳机键，也称 Trigger 键，点击为确定功能，开发者可将应用中的确认及最常用功能键定义为此按键，在应用中不能出现“注视点击”操作。
3. 手柄触控面板左下方为返回键，默认长按 3 秒进入系统设置菜单。在三方应用中，要求开发者定义此按键单击弹出是否退出应用的提示，允许用户退出应用。
4. 手柄触控面板右下方的圆圈键单击会直接返回主界面，长按进行方向校准，此时画面焦点方向会被作为正前方，手柄指向方向会被作为手柄正前方。
5. 手柄下半区为音量键，系统保留为调节音量功能，开发者不能自定义该键功能。

定位跟踪功能

1. HUAWEI VR 的体感手柄包含陀螺仪、加速度计、磁力计，能够实现 3 自由度的手柄朝向跟踪。
2. 3 自由度的手柄朝向追踪可以为开发者提供诸多功能性，手柄朝向用做 3D 指向，配合 Trigger 键或触摸板按键可用于菜单操作，手柄的挥动也可用做菜单选择，手柄本身可被设计为手枪，飞镖等。
3. SDK Demo 中会提供模拟 6 自由度功能的脚本 HVRArmModel.cs，开发者使用后可以获得更加真实的手部体验（接口调用方式参考 Unity 开发指南中 2.2.3.6 节）。