

文档编号: DOC20150629-1

天津拓视科技有限公司

《DepthVR SDK使用说明书》

Ver0.6.05

拓视科技团队
2015-07-06

目录	
1. 概述	2
2. 开发环境	2
2.1. 软件环境	2
2.2. 硬件环境	2
3. 模块结构	3
4. 文件说明	3
4.1. 文件夹结构	3
4.2. 文件说明	4
5. 使用方法	5

1. 概述

DepthVR SDK是为Unity3D开发者提供的VR开发套件。Unity3D开发者可通过加载SDK，将普通的Unity3D场景快速转换为VR场景。并通过与VR设备结合使用，实现优秀的虚拟现实体验。

2. 开发环境

2.1. 软件环境

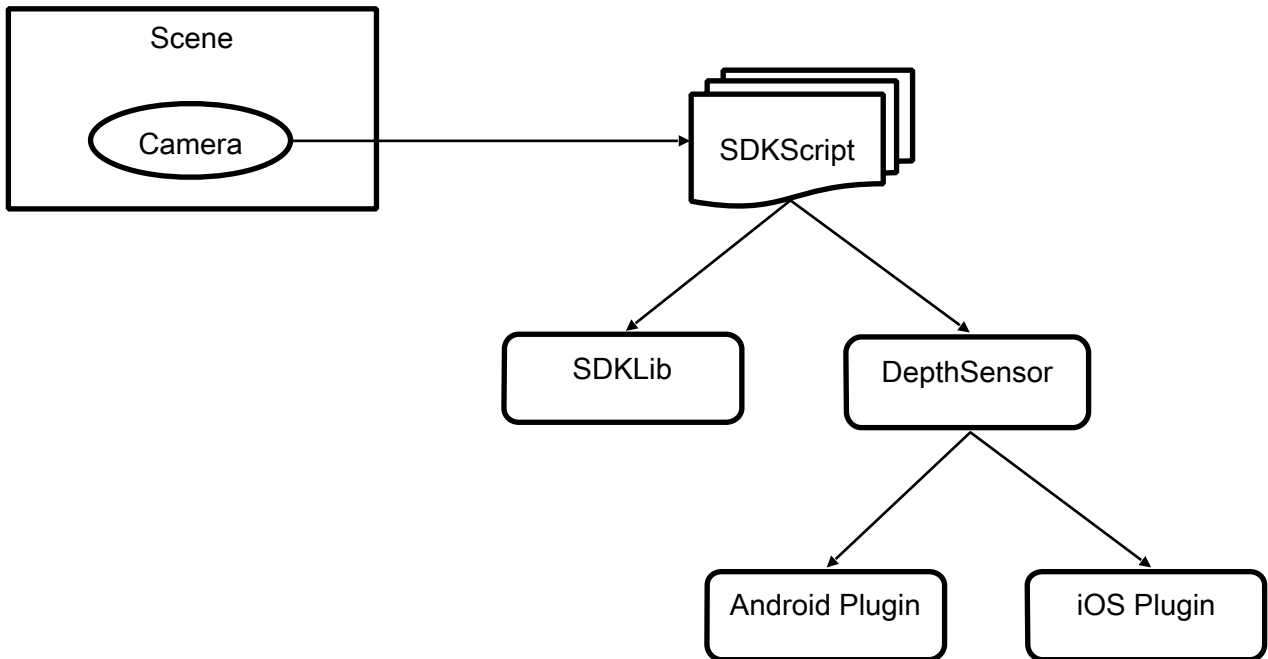
1. Unity3D 4.5及以上版本
2. MonoDevelop

2.2. 硬件环境

1. Android手机或iOS手机

3. 模块结构

DepthVR SDK提供一个用于挂载的脚本及内部的Plugin文件。



4. 文件说明

4.1. 文件夹结构

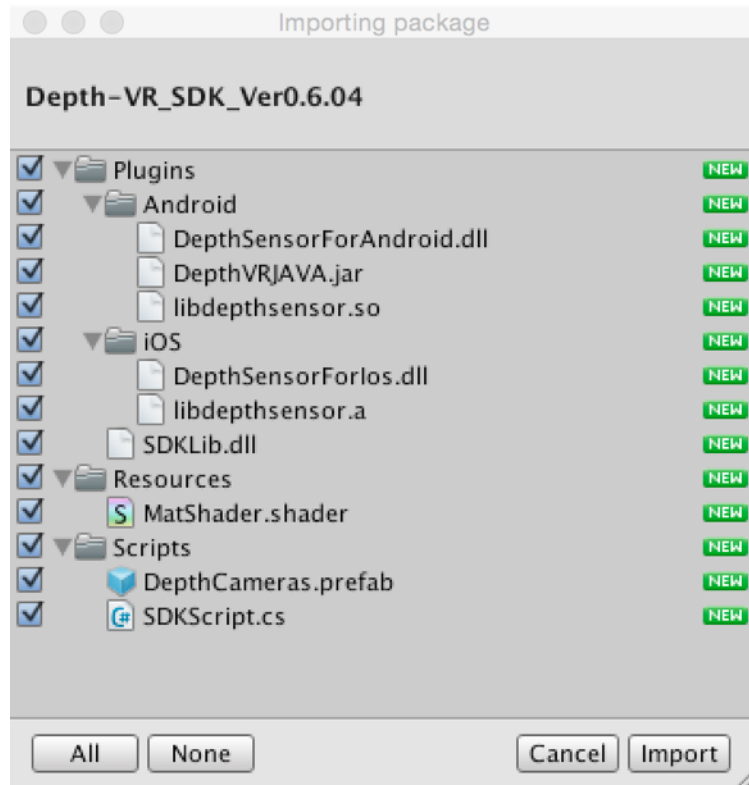
```
|--Script
  |--SDKScript.cs
  |--DepthCameras.prefab
|--Plugins
  |--SDKLib.dll
  |--Android
    |--DepthSensorForAndroid.dll
    |--DepthVRJAVA.jar
    |--libdepthsensor.so
  |--iOS
    |--DepthSensorForios.dll
    |--libdepthsensor.a
  |--Resources
    |--MatShader.shader
```

4.2.文件说明

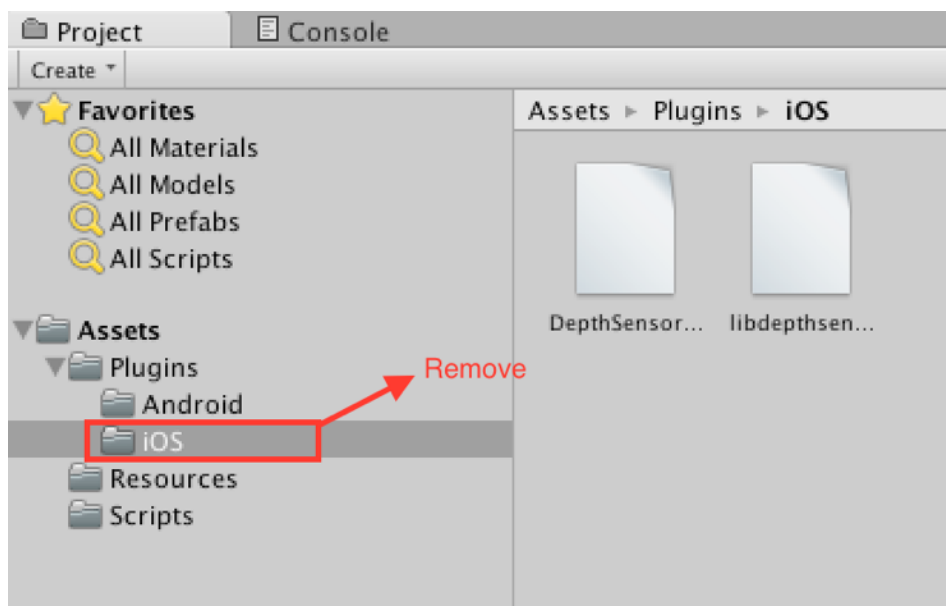
文件	文件描述
SDKScript.cs	挂载到场景主摄像机上的脚本。对各Plugin文件进行功能更调用，完成VR场景的转换
DepthCameras.prefab	提供用于代替原主摄像机的预设体，预设体内是用于取景的双目摄像机
SDKLib.dll	VR场景转换功能文件
DepthSensorForAndroid.dll	Android环境下的姿态传感器功能文件
DepthSensorForios.dll	iOS环境下的姿态传感器功能文件
DepthVRJAVA.jar	Android环境下的Plugin调用封装
libdepthsensor.so	Android环境下的姿态传感器功能文件
libdepthsensor.a	iOS环境下的姿态传感器功能文件
MatShader.shader	SDK需要的渲染shader

5. 使用方法

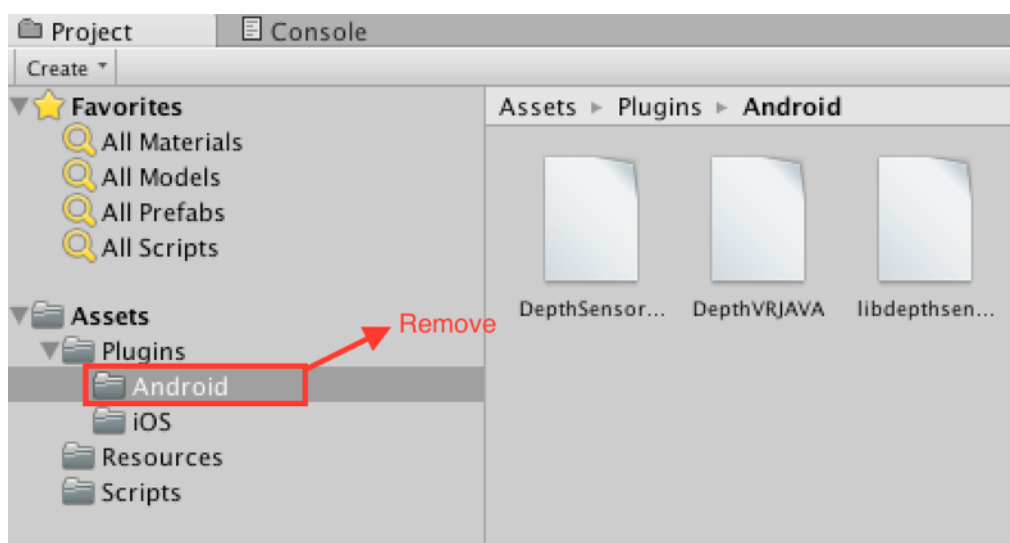
- 1) 导入Depth-VR_SDK_VerXX.package，将Plugins、Scripts及Resource文件夹添加到项目工程的Assets文件夹下。



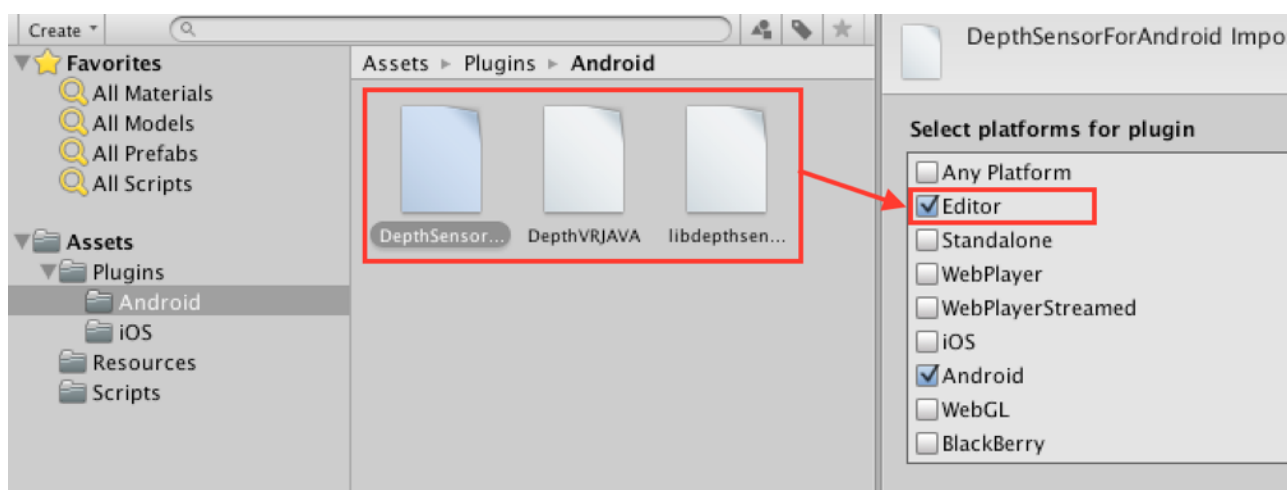
- 2) Unity4.x版本环境下时，当对应Android进行开发时，需将Plugins文件夹下的iOS文件夹删除。



反之，当对应iOS进行开发时，需将Plugins文件夹下的Android文件夹删除。



- 3) Unity5.0版本环境下时，无需删除文件夹及文件，只将Android下的三个文件添加Editor platform即可。



- 4) 使用Scripts文件夹下的DepthCameras.prefab代替场景的主摄像机。

- 5) SDKScript.cs提供参数如下：

参数	功能
Stadia	设定瞳距，默认为0.032
Add_rotation_gameobject	设定是否需要Rotation参考物体
Rotation_gameobject	设定Rotation参考物体
Anti_Aliasing	设定SDK中RenderTexture的抗锯齿级别
StopGyro	设定是否停止陀螺仪数据对摄像头角度的更新
SetRotationScope	设定是否限制摄像头角度的旋转范围，详细限制设定使用如下参数： MinRotationX、MaxRotationX、MinRotationY、MaxRotationY、 MinRotationZ、MaxRotationZ

- 6) 如需在Editor中进行调试，需在Build Setting中将Platform切换为“PC、Mac & Linux Standalone”，以便将SDK中的Sensor切换为鼠标模拟。其他对应Android或iOS开发，则分别选择Platform即可。