

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

拓视科技团队  
2015-06-29

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

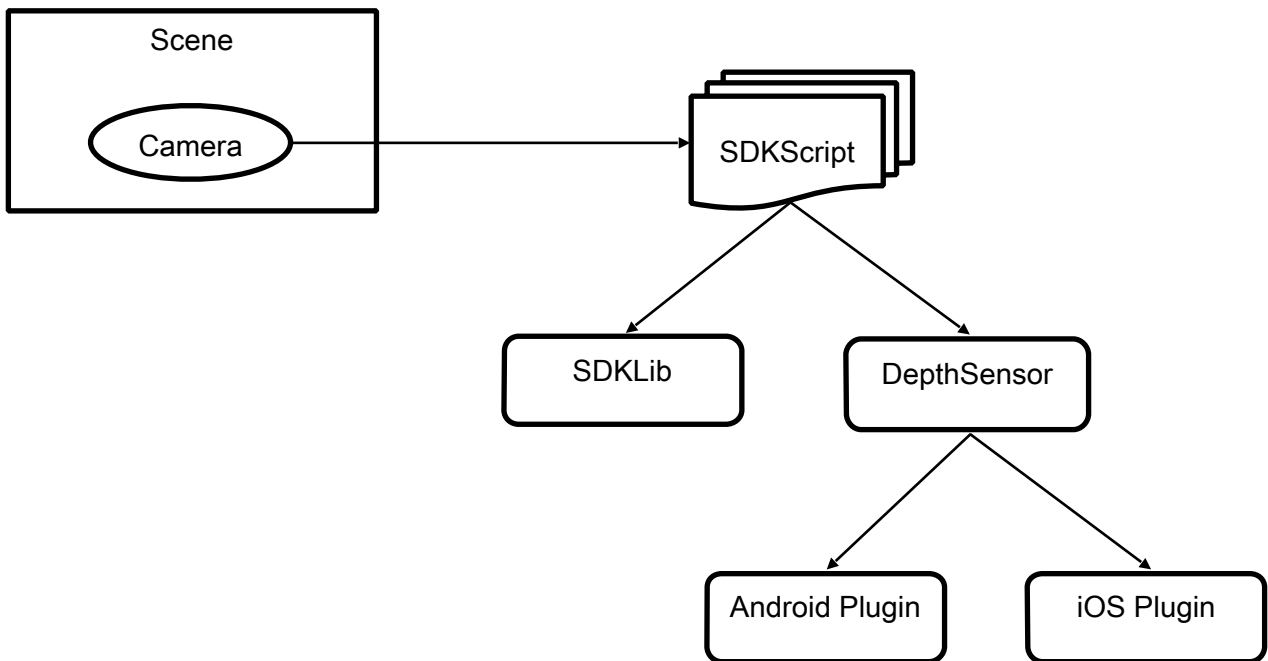
1. Unity3D 4.5及以上版本
2. MonoDevelop

### 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

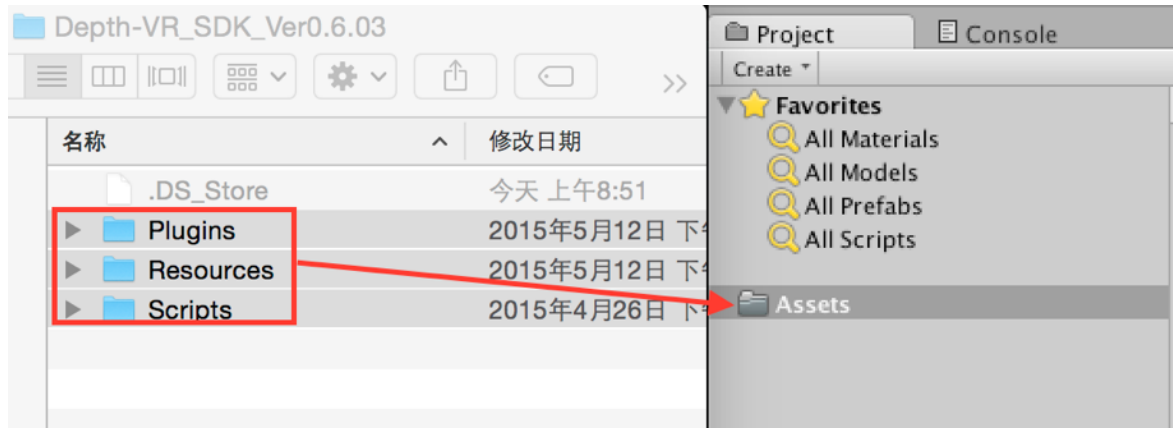
```
|--Script
  |--SDKScript.cs
|--Plugins
  |--SDKLib.dll
  |--Android
    |--DepthSensorForAndroid.dll
    |--DepthVRJAVA.jar
    |--libdepthsensor.so
  |--iOS
    |--DepthSensorForios.dll
    |--libdepthsensor.a
  |--Resources
    |--MatShader.shader
```

## 4.2.文件说明

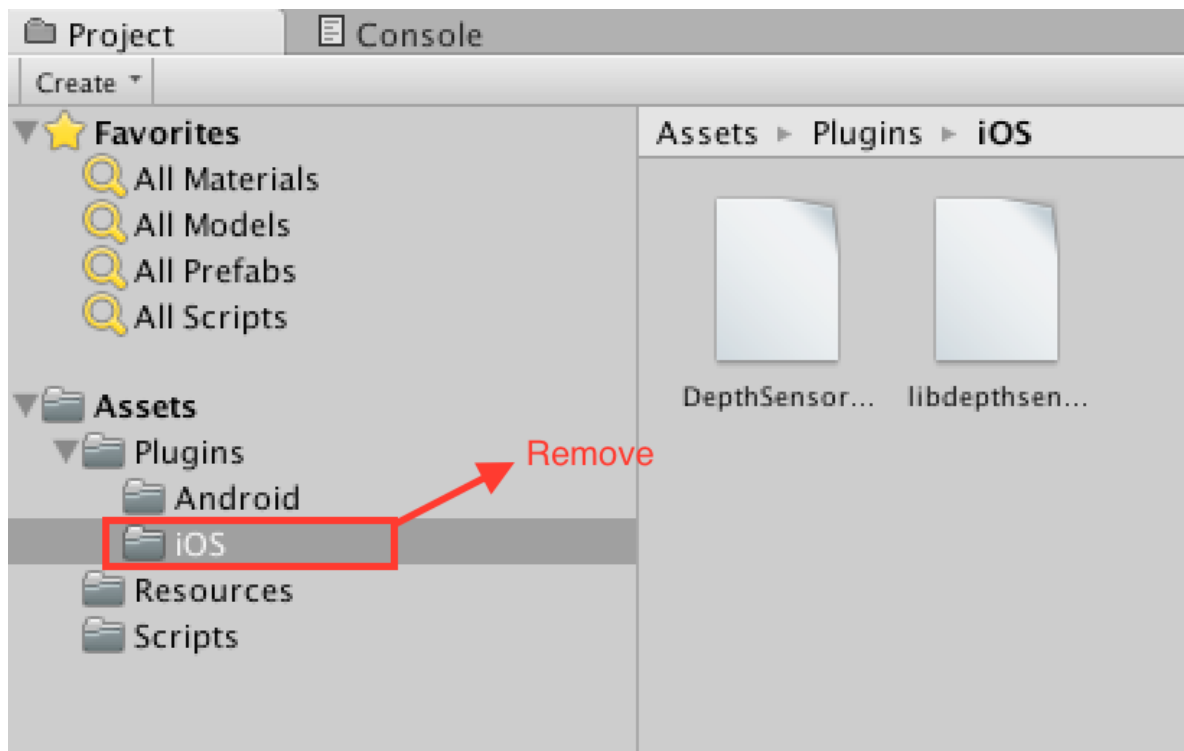
文件	文件描述
SDKScript.cs	挂载到场景主摄像机上的脚本。对各Plugin文件进行功能更调用，完成VR场景的转换
SDKLib.dll	VR场景转换功能文件
DepthSensorForAndroid.dll	Android环境下的姿态传感器功能文件
DepthSensorForios.dll	iOS环境下的姿态传感器功能文件
DepthVRJAVA.jar	Android环境下的Plugin调用封装
libdepthsensor.so	Android环境下的姿态传感器功能文件
libdepthsensor.a	iOS环境下的姿态传感器功能文件
MatShader.shader	SDK需要的渲染shader

## 5. 使用方法

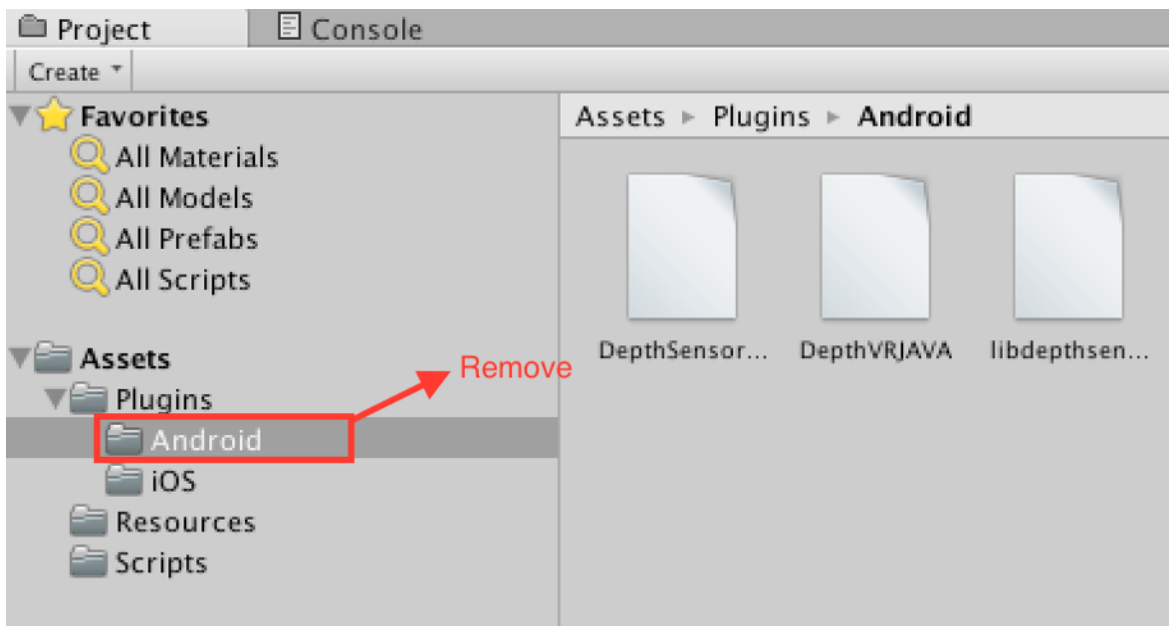
- 1) 通过拖拽、导入或复制的方式，将Plugins、Scripts及Resource文件夹添加到项目工程的Assets文件夹下。



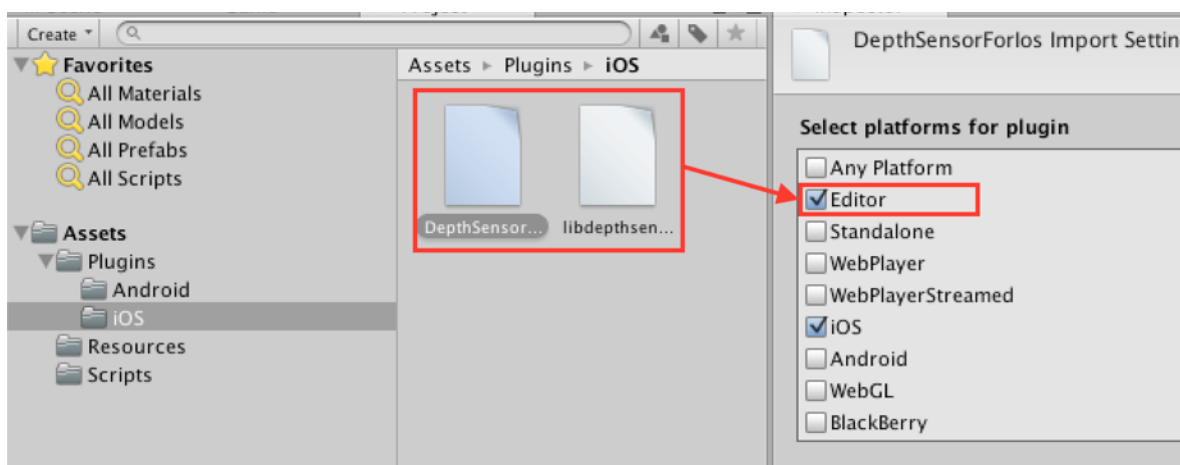
- 2) Unity4.x版本环境下时，当对应Android进行开发时，需将Plugins文件夹下的iOS文件夹删除。



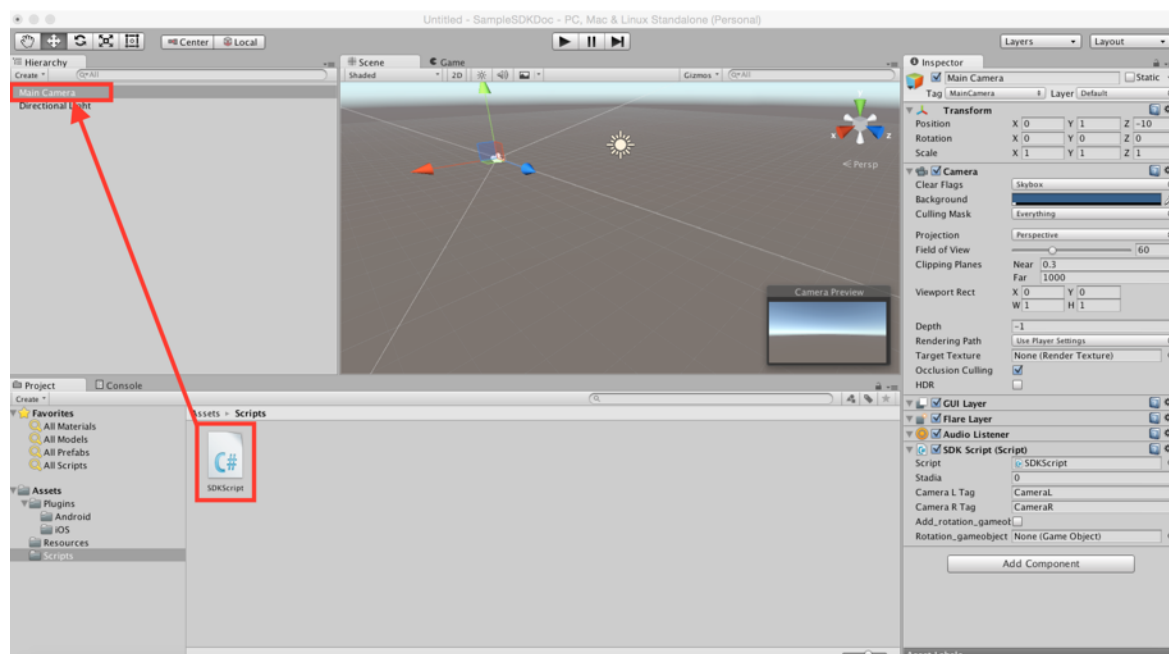
反之，当对应iOS进行开发时，需将Plugins文件夹下的Android文件夹删除。



- 3) Unity5.0版本环境下时，无需删除文件夹及文件，只将iOS下的两个文件添加Editor platform即可（或Android下的三个文件）。



- 4) 将Scripts文件夹下的SDKScript.cs脚本添加到场景的主摄像机上。



5) SDKScript.cs提供参数如下：

参数	功能
Stadia	设定瞳距，默认为0.032
CameraL Tag	设定左取景摄像机的Tag，默认为“Untagged”
CameraR Tag	设定右取景摄像机的Tag，默认为“Untagged”
Add_rotation_gameobject	设定是否需要Rotation参考物体
Rotation_gameobject	设定Rotation参考物体

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。



