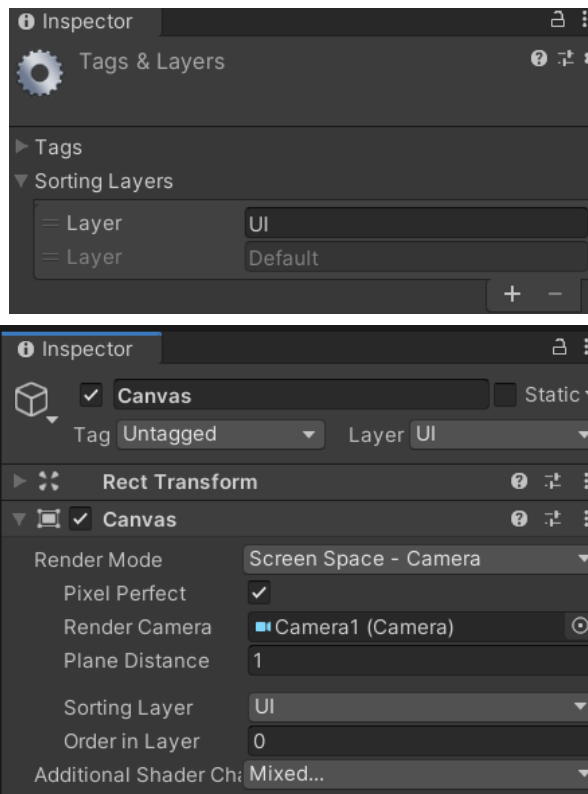


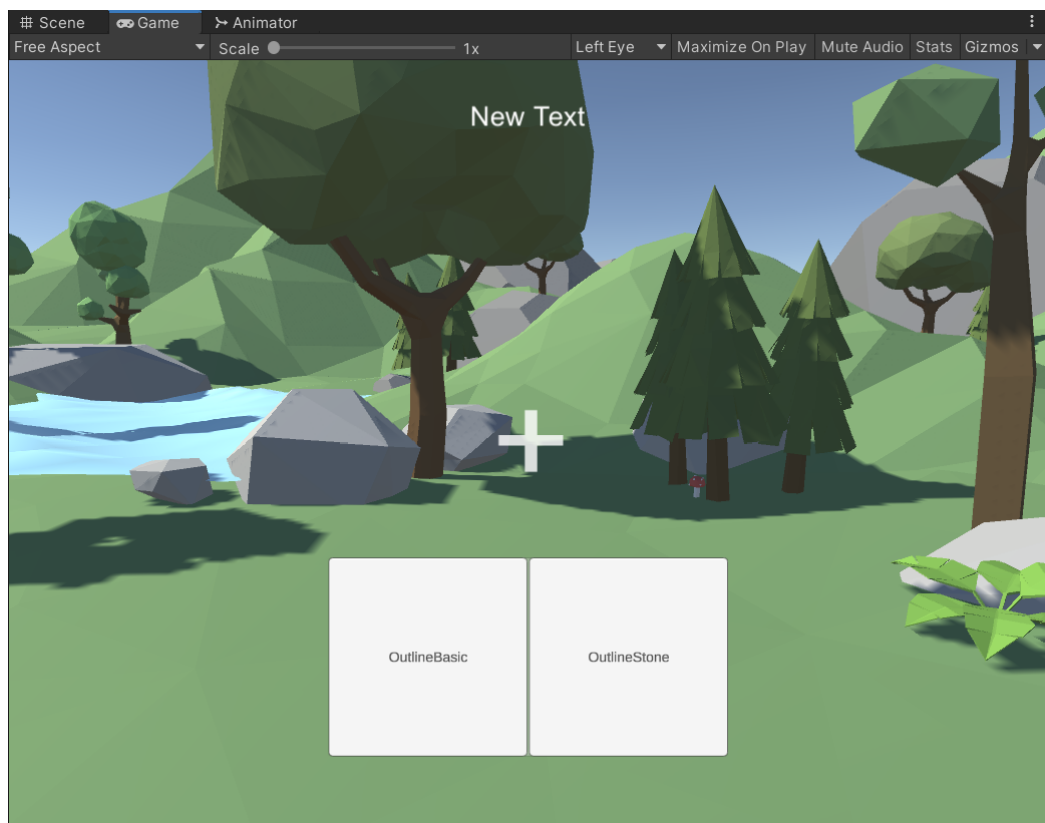
hw8_CardboardVR

肖蔚尔 520030910314

1. UI渲染

1. **摄像机设置**: Google Cardboard 使用的是虚拟现实 (VR) 技术, 需要使用特殊的 VR 摄像机来进行渲染。确保你的场景中存在一个 VR 摄像机, 并将其设置为主摄像机。Canvas 应该位于 VR 摄像机的前方, 以确保其在虚拟现实环境中正确显示。
2. **渲染顺序**: Canvas 可能被其他物体遮挡或渲染顺序设置不正确导致不显示。确保 Canvas 的渲染顺序 (Render Order) 设置正确, 使其位于其他物体的前面。可以通过调整 Canvas 的 Sorting Order 或将其放置在正确的渲染层级中来解决该问题。
3. **层级关系**: 在 Unity 中, 物体的层级关系会影响其渲染顺序。确保 Canvas 及其子对象的层级关系正确, 不会被其他对象遮挡或覆盖。
4. **画布模式**: Canvas 的渲染模式可能需要根据移动设备进行调整。尝试修改 Canvas 的渲染模式为 Screen Space - Camera, 以确保其正确渲染在屏幕上。





2. CardBoard视角跟随与屏幕点击

1. 视角跟随

为Main Camera添加 GvrPointerPhysicsRaycaster 组件。该组件使之能和场景中的物体交互。

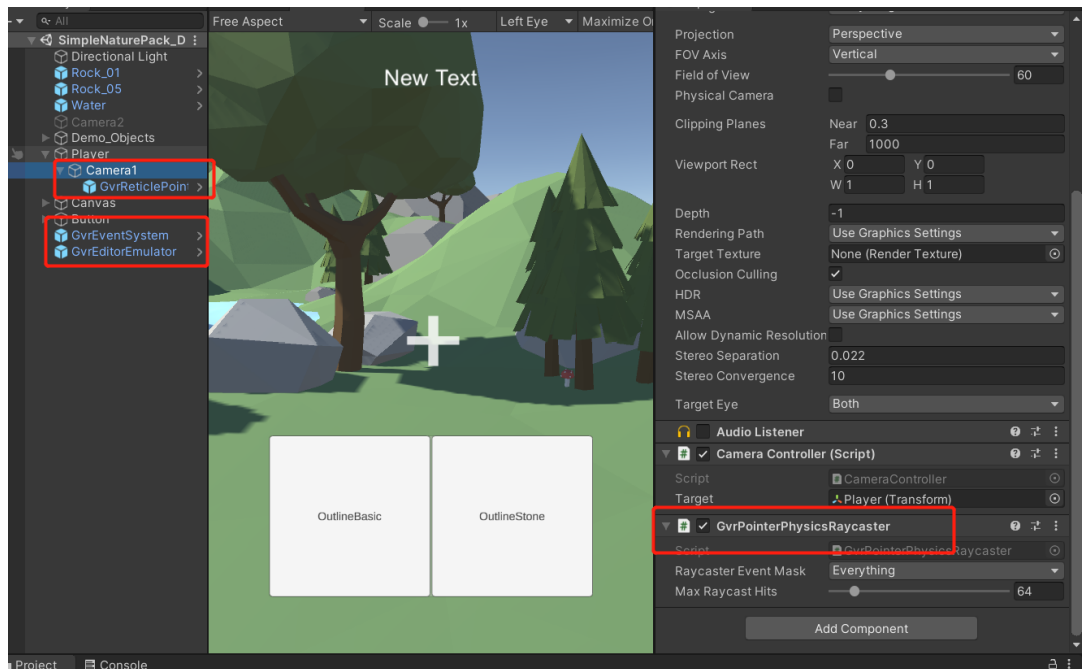
在项目目录中搜索并添加 GvrEditorEmulator 预设体。该预设体使得 Unity Editor 可以模拟VR环境

下的头部运动，便于在 Editor 中调试。

在项目目录中搜索并添加 GvrEventSystem 预设体。该预设体使游戏能追踪点击、悬停等事件。

在项目目录中搜索并添加 GvrReticlePointer 预设体，作为 Camera 的子物体。该预设体在游戏中

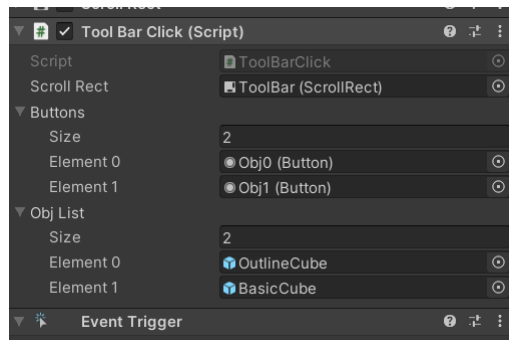
显示为准星，使得用户能利用它在场景物体上点击、悬停。



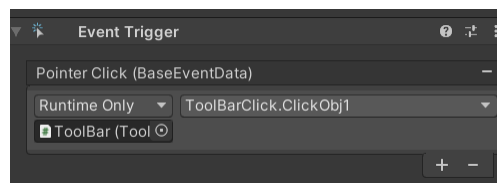
2. 屏幕点击

1. 点击屏幕任意位置，屏幕中央十字瞄准的位置会放置方块
2. 点击屏幕下方材质按钮，可选择切换不同材质放置

ToolBar绑定控制Script：



按钮监听：



3. 操作说明

模拟MC类建模游戏：

1. 转动头部，视角跟随转动
2. 点击屏幕任意位置，屏幕中央十字瞄准的位置会放置方块
3. 点击屏幕下方材质按钮，可选择切换不同材质放置
4. 屏幕顶部Score记录分数，随放置数量累计增加