

HFDTech3D for Unity

用户手册

Version 1.1

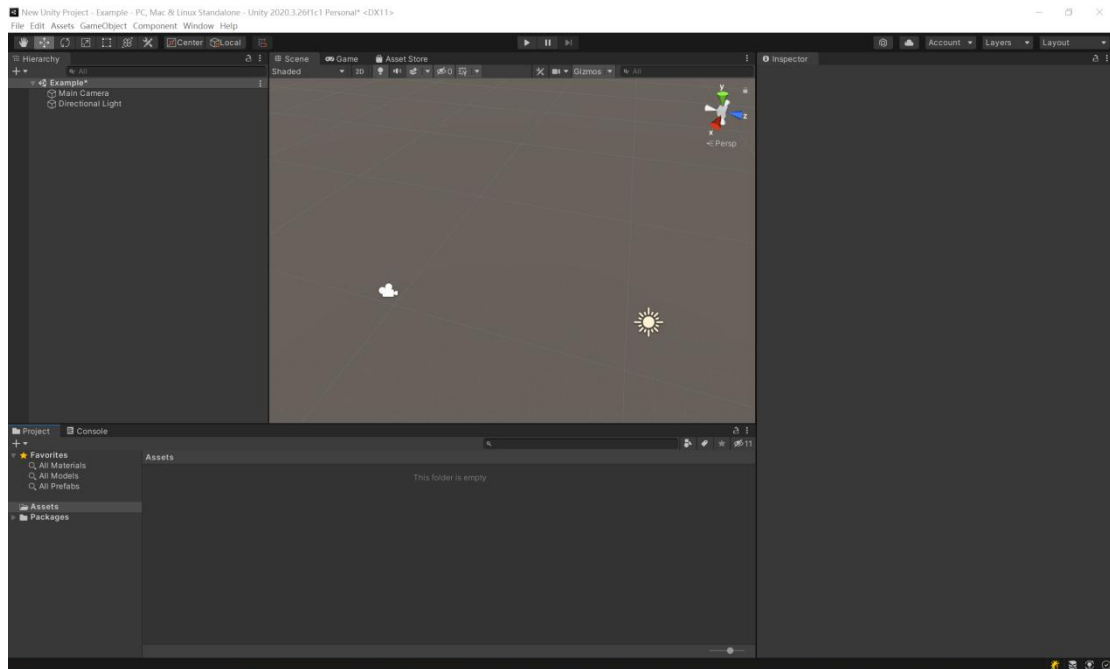
2023 年 11 月

1、如何在 Unity 使用 HFDTech3D 插件？

1.1 工程场景

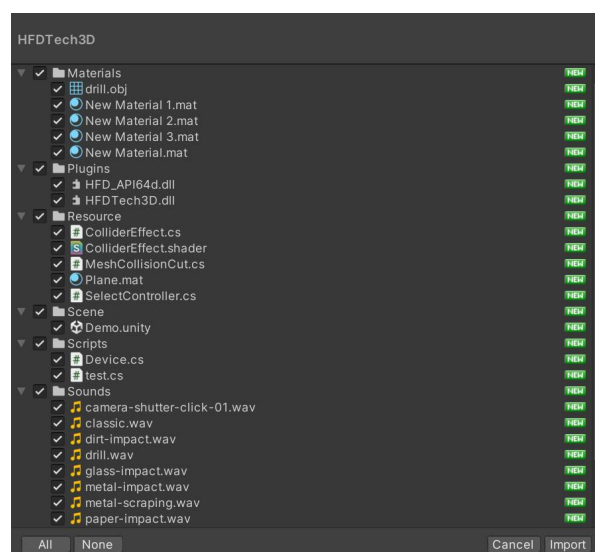
首先创建 Unity Project

(我们使用的是 2020.3.26 Version，可以为特定版本提供技术支持)



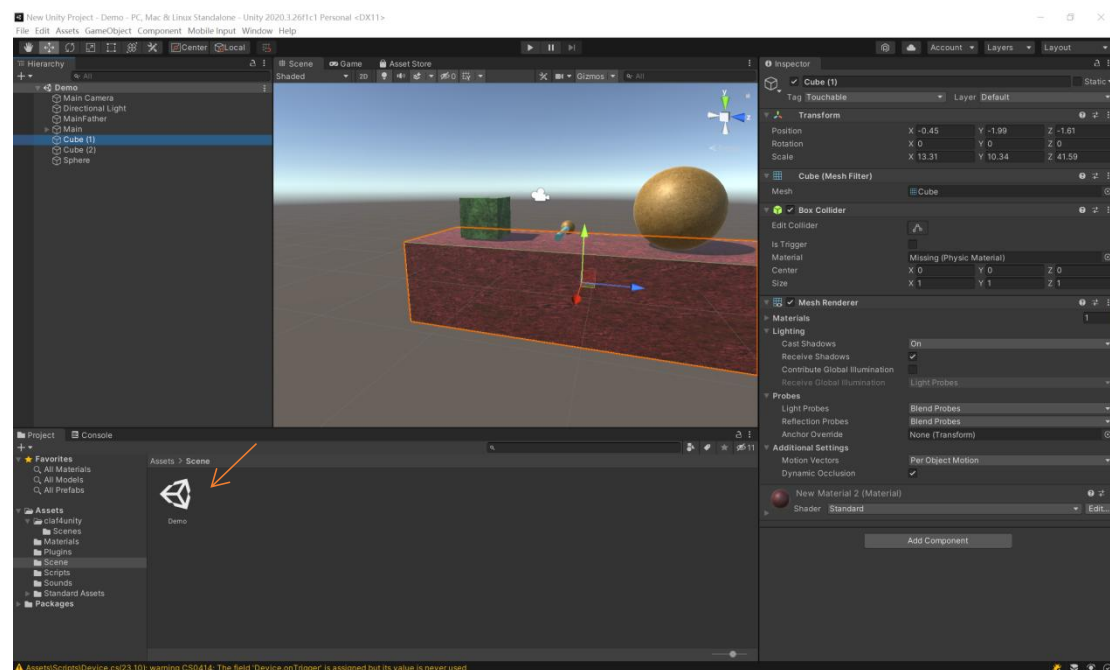
1.2 插件导入

导入 HFDTech3D.unitypackage



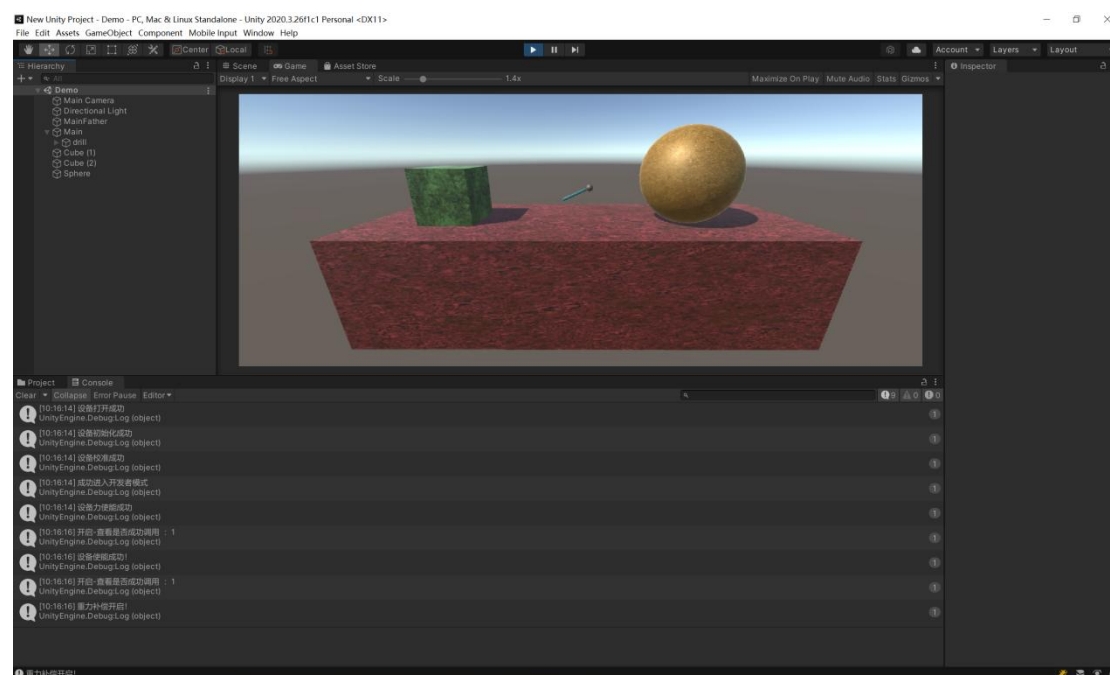
1.3 场景启用

打开 Assets/Scene/Demo.scene



1.4 场景启动

给 HFD 力反馈设备供电，Unity Debug/Release 模式，点击 Play 按钮，然后在键盘上依次按下 Q 键和 W 键建立通信（具体建立方式请参考 Test.cs）



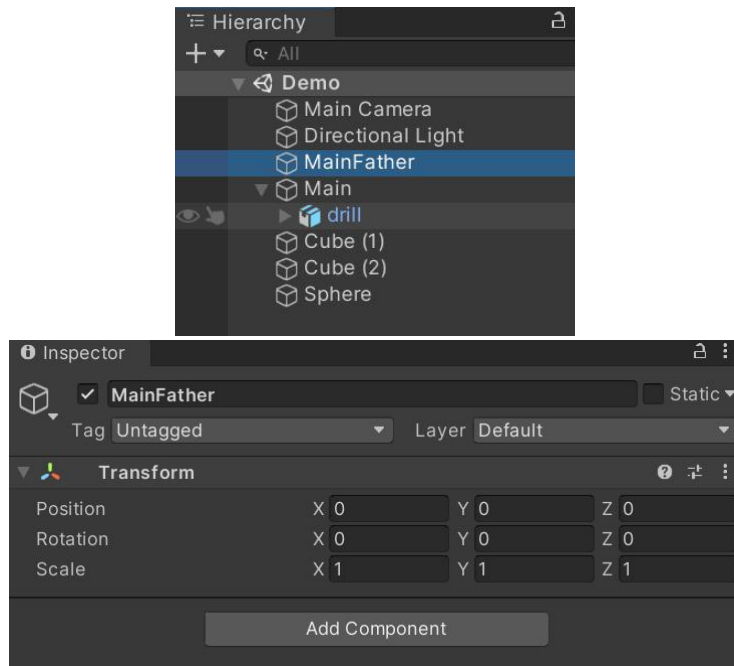
当日志输出均成功时就可通过设备体验力反馈信息!

2、如何创建你的力反馈场景?

2.1 建立基准

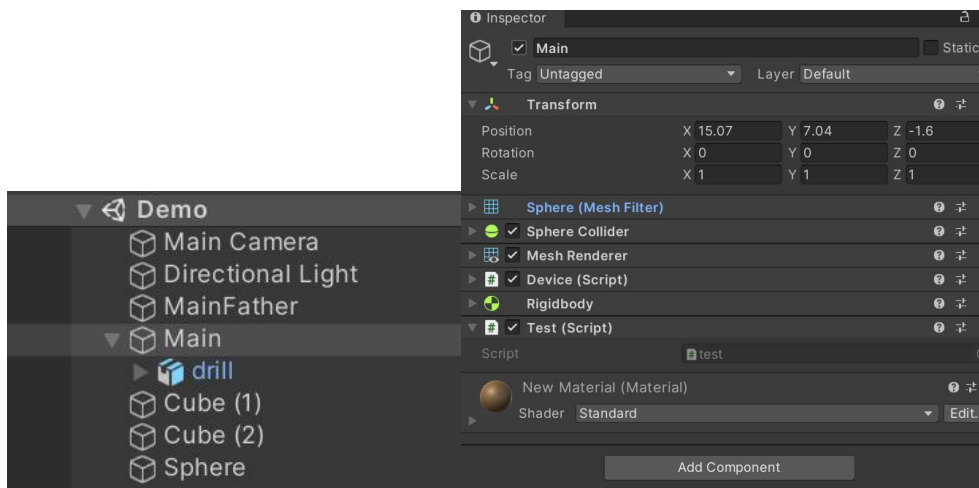
首先创建一个新的 GameObject 命名 MainFather

(它作为工作空间的基准,当然你也可以自己定义)



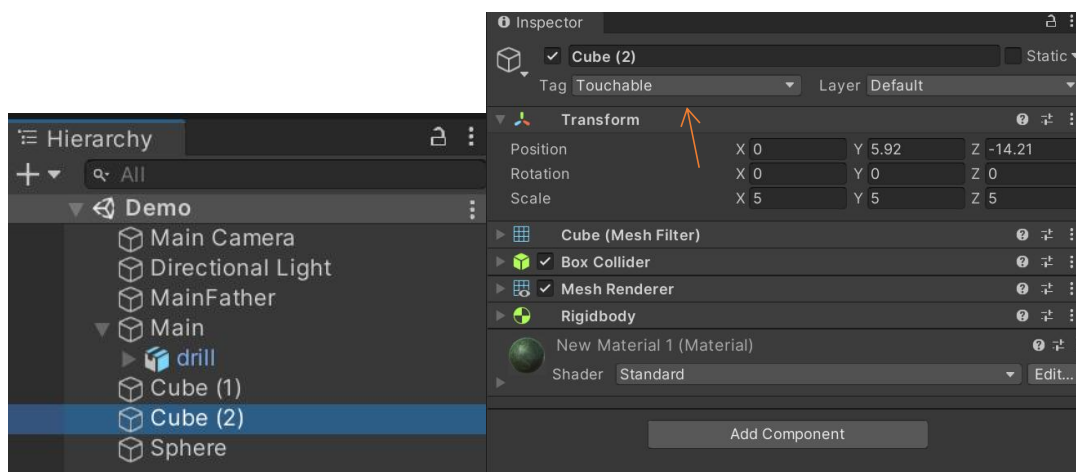
2.2 虚拟工具创建

然后创建对应设备末端的虚拟工具,该工具可以为任意模型,但需要 MeshFilter、MeshRender、Collider、Rigidbody、Device(Script)、Test(Script) 组件



2.3 接触物体设置

创建被接触的任意模型，它们需要 MeshFilter、MeshRender、Collider、Rigidbody 组件，为它们设置 tag ‘Touchable’



现在就可以体验自己的力反馈场景了！