

产品名称	

ShadowSDK快速入门

Prepared by 拟制	王超群	Date 日期	2020/04/18
Reviewed by 审核	Unity内容部	Date 日期	2020/04/18
Approved by 批准		Date 日期	



Shadow Creator Information Technology Co.,Ltd.

上海影创信息科技有限公司

All rights reserved
版权所有 侵权必究



Revision Record 修订记录

Date 日期	Revision Version 修订 版本	Release Notes	Change Description 修改描述	Author 作者
2020/04/18	V1.0.0		初稿完成	王超群



Catalog 目 录

1	ShadowSDK简介	4
1.1	简介	4
2	快速入门	4
2.1	ShadowSDK下载	5
2.2	制作一个简单的例子	5
2.3	打包安装APK	15



1 ShadowSDK简介

1.1 简介

影创UnitySDK官方名称: ShadowSDK

开发者可以利用ShadowSDK在Unity3d中开发影创MR设备应用, ShadowSDK提供简单的影创MR设备开发环境和最优化的设备访问, 使开发者快速高效的完成应用开发

本文档旨在让开发者快速上手使用ShadowSDK开发应用

2 快速入门

2.1 ShadowSDK下载

ShadowSDK以unitypackage的形式提供, 命名格式如下:

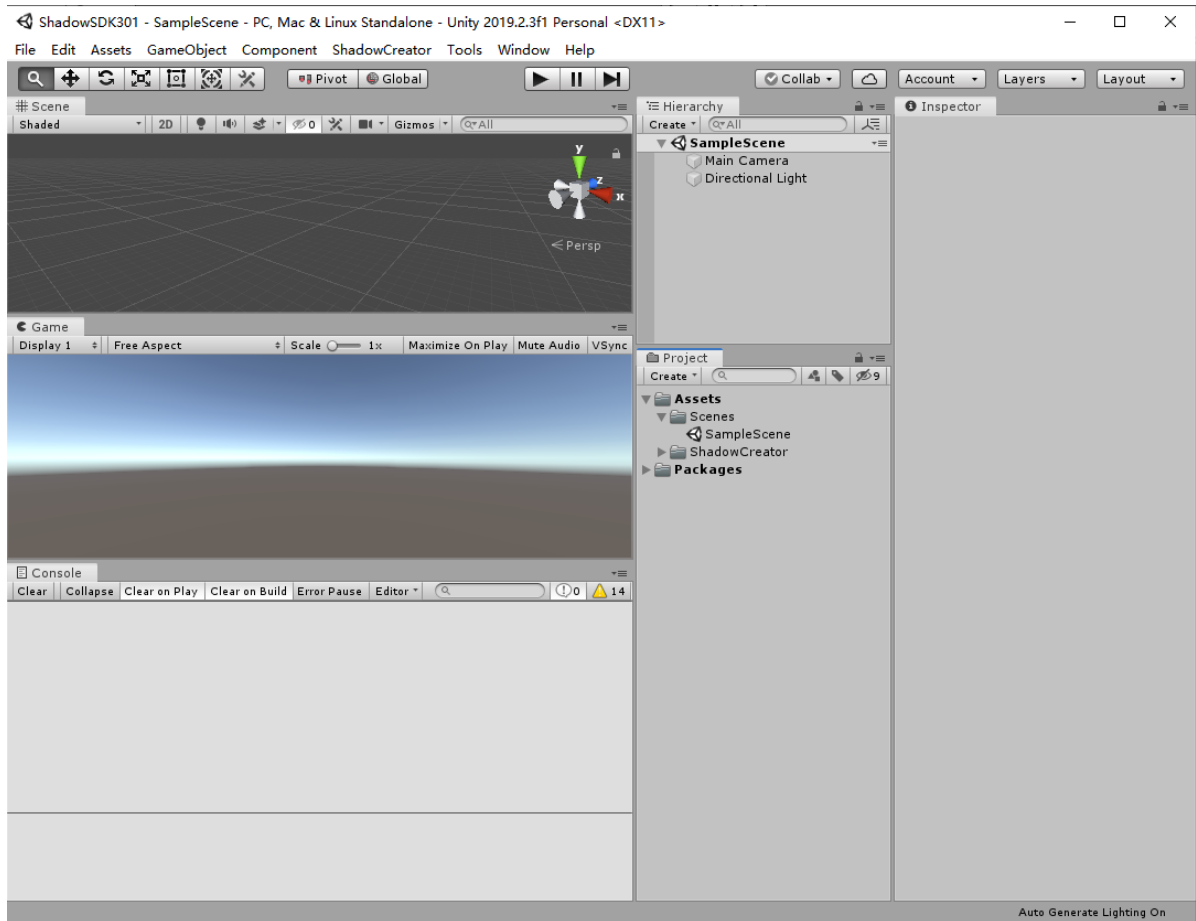
ShaodwSDKXXX.unitypackage

备注: XXX表示版本号

[点击进入ShadowSDK下载页面](#)

根据需要的ShaodwSDK版本进行下载即可, 然后用ShaodwSDK建议的Unity版本新建一个Unity工程, 导入**ShaodwSDKXXX.unitypackage**即可

效果如下:



导入后Assets目录下增加了ShadowCreator目录，这是ShadowSDK所有游戏资源存放的根目录。

2.2 制作一个简单例子

如下快速集成一个简单的例子，包含功能如下：

- a) 显示文字：Helloworld
- b) 通过点击3D按钮，更改文字显示”点击了3D按钮”
- c) 通过点击2D按钮，更改文字显示”点击了2D按钮”
- d) 自动点击2D按钮，更改文字显示”自动点击了2D按钮”
- e) 拖拽(快速或缓慢)一个Cube

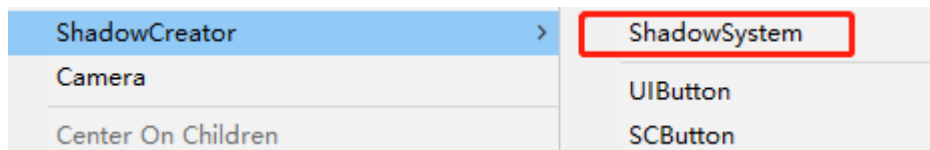
详细步骤如下：

- 1：新建一个Scene，保存为QuickStart.scene
- 2：删除场景中的 MainCamera，然后添加 ShadowSDK 所代表的游戏对象



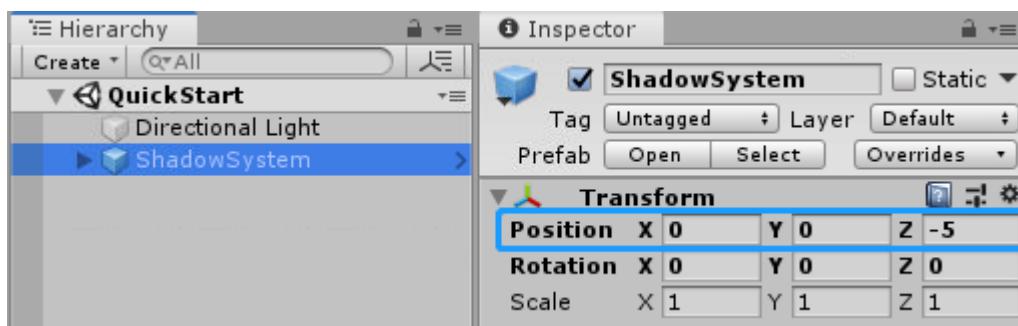
ShadowSystem，开发者可以直接点击菜单项GameObject->ShadowCreator->ShadowSystem，
或ShadowCreator-> ShadowSystem

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator-> ShadowSystem

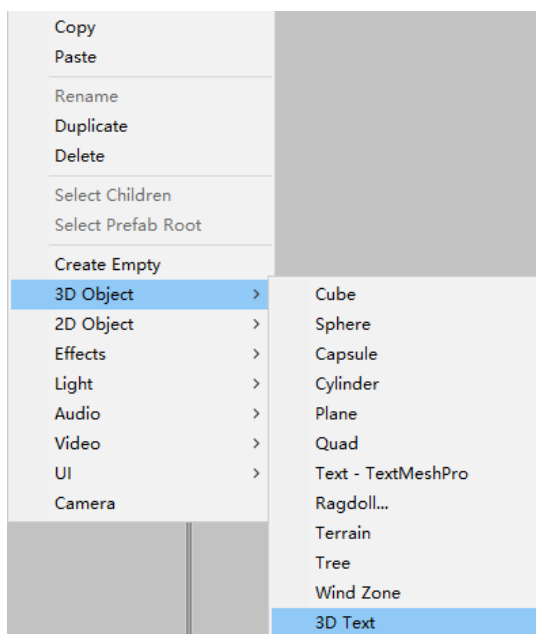


点击后，Scene中会出现一个ShadowSystem游戏对象，确保其Transform的Position的位置为原点，
且无父物体，ShadowSystem游戏对象是常驻场景。

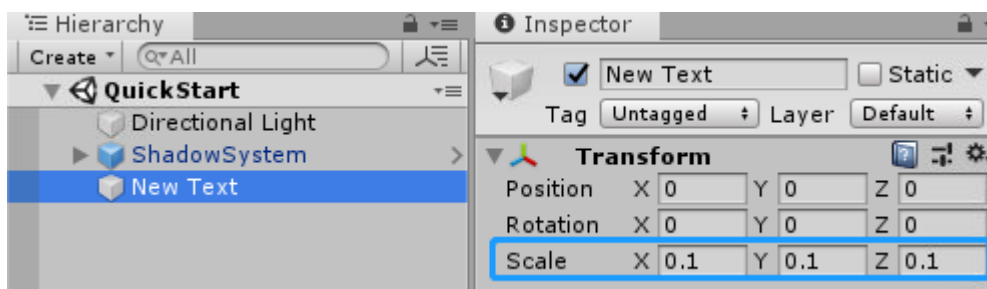
然后并设置其Transform为如下状态



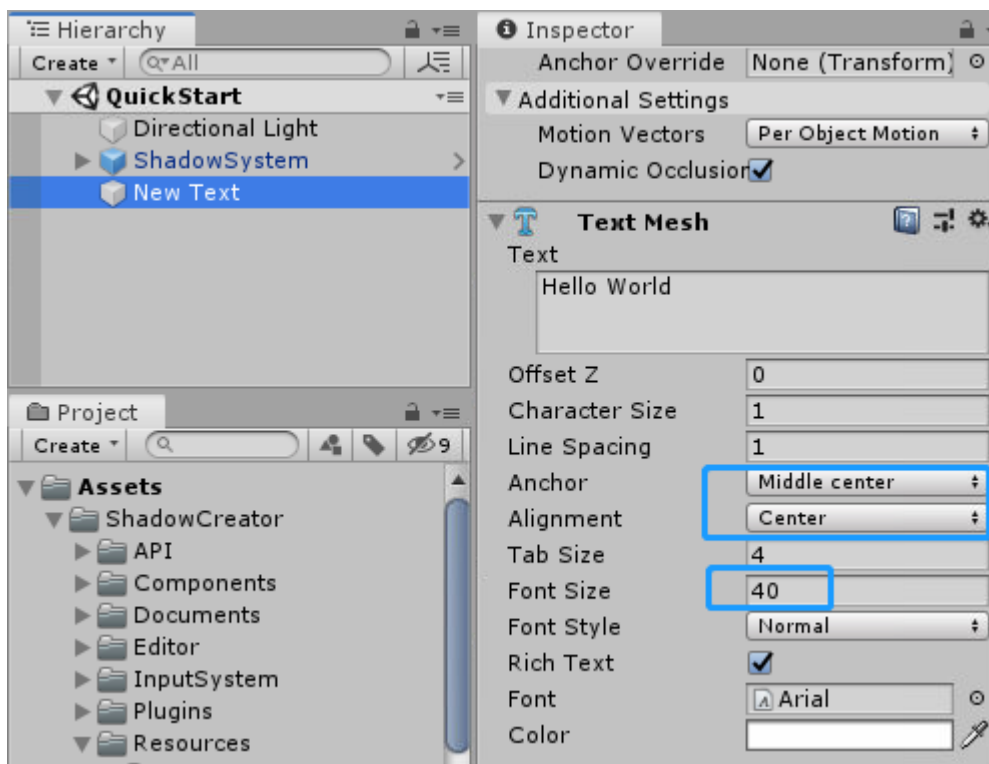
3：创建一个3D Text,并设置其属性



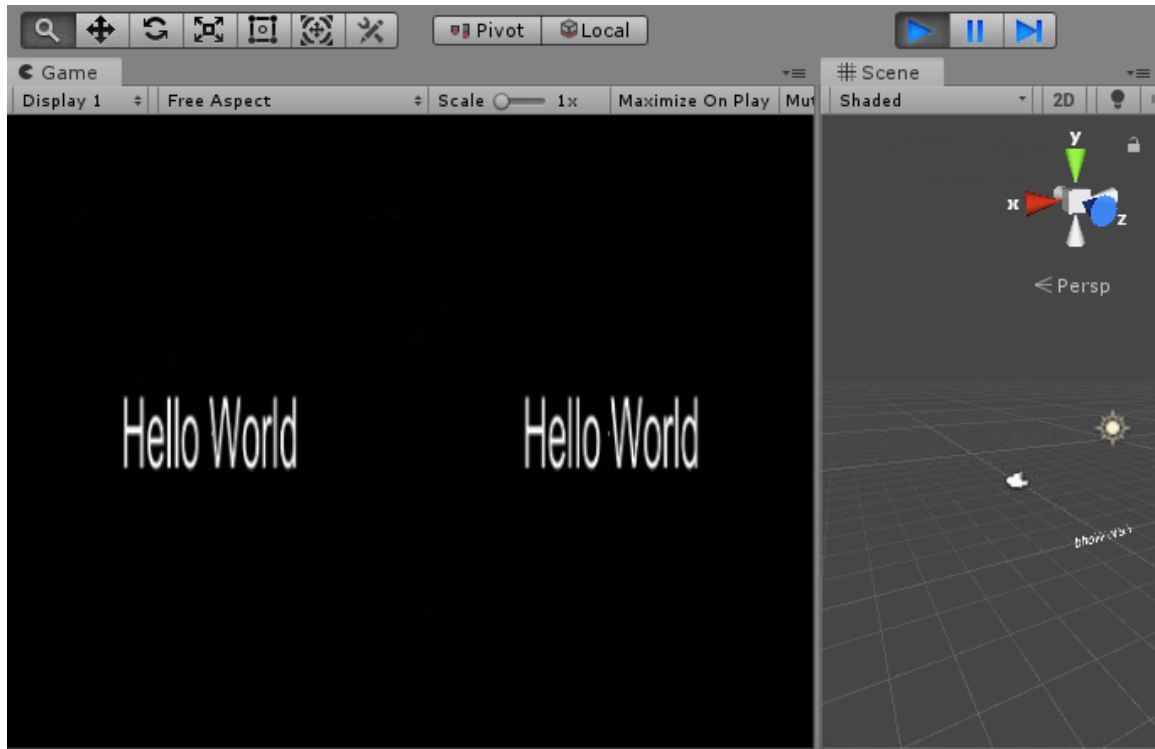
设置Transform



设置Text Mesh



点击Play按钮，效果如下：



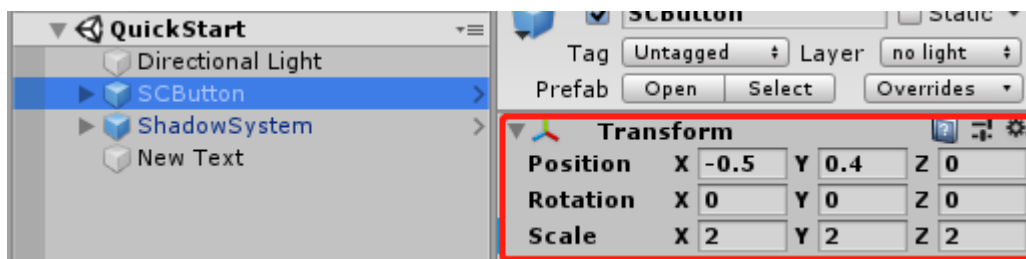
4: 添加一个3D按钮

直接点击菜单项GameObject->ShadowCreator->SCButton,

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator->SCButton



点击后, Scene中会出现一个SCButton游戏对象,如下图设置其Transform组件, 可以在SCButton组件上的OnClick/OnEnter/OnDown/OnUp/OnExit上添加点击2D按钮触发的各类事件:



编写一个ChangeText.cs脚本, 内容如下:

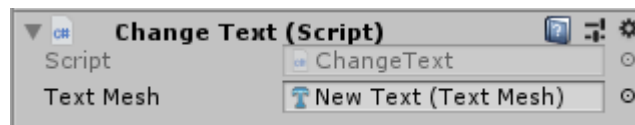
```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;
```



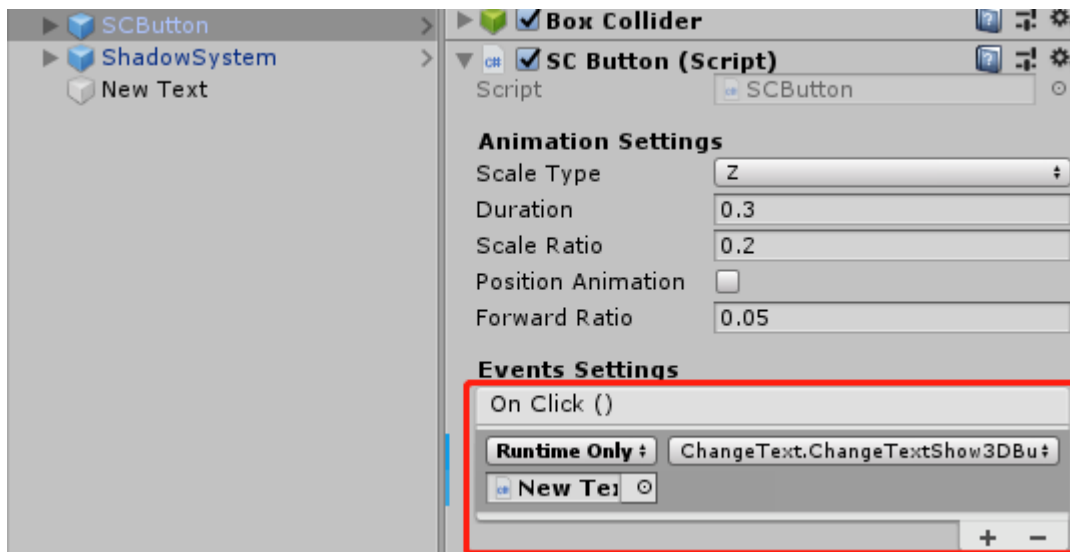

```
public class ChangeText : MonoBehaviour
{
    public TextMesh textMesh;

    public void ChangeTextShow3DButton () {
        if(textMesh) {
            textMesh.text = "点击了3D按钮";
        }
    }
}
```

将ChangeText挂载到New Text上，并拖拽New Text赋值给textMesh



给 SCButton 上的 SCButton 组件添加点击触发方法（ChangeText 脚本中的 ChangeTextShow3DButton方法）



点击Play按钮，通过键盘上的WSAD及鼠标控制视图，具体如下：

W:向前运动

S: 向后运动

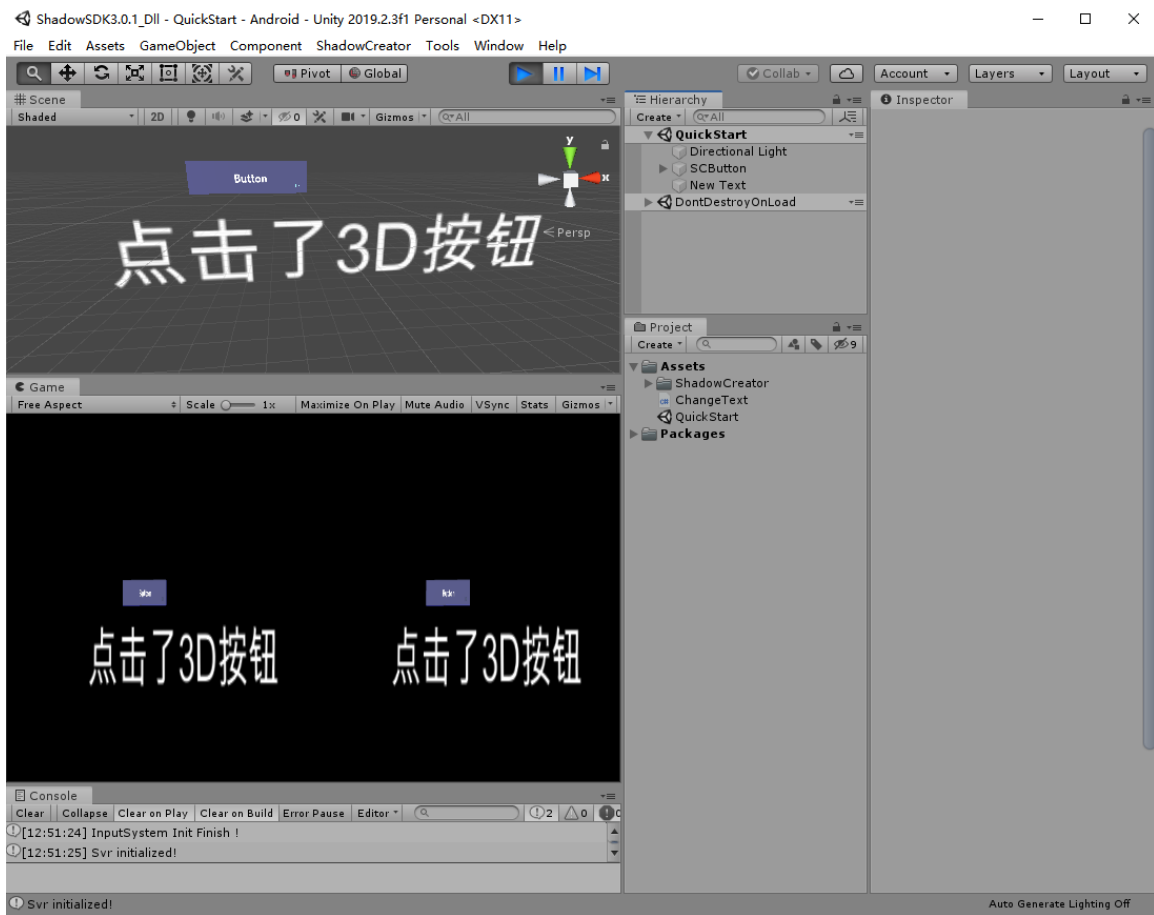
A: 向左运动

D: 向右运动

鼠标左键(或右键)长按水平滑动：向左右旋转

鼠标左键(或右键)长按前后滑动：向上下旋转

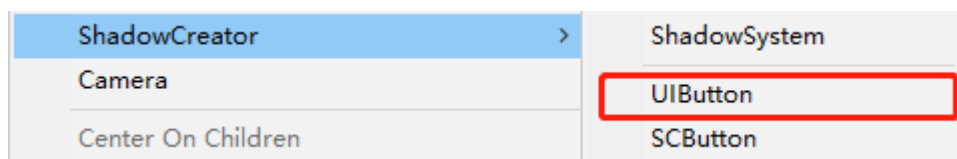
将光圈对准SCButton，点击鼠标左键，效果如下：



5: 添加一个2D按钮，如下图：

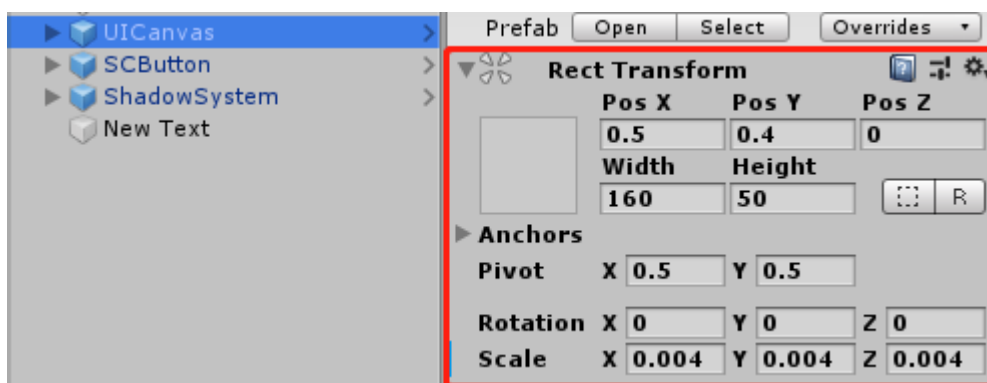
直接点击菜单项GameObject->ShadowCreator->UIButton,

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator->UIButton



点击后，Scene中会出现一个UICanvas游戏对象，并设置其Transform如下图所示，可以在UICanvas-

>Button游戏对象的UIButton组件上的OnClick添加点击2D按钮触发的事件：

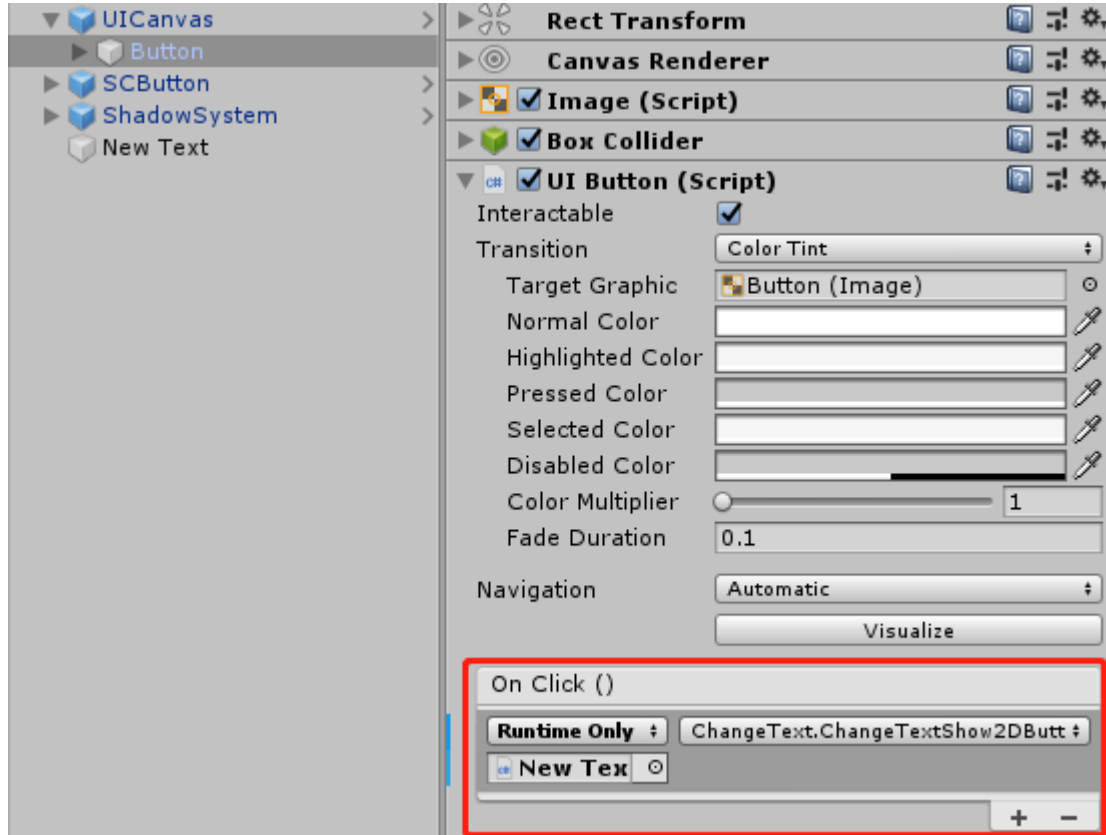




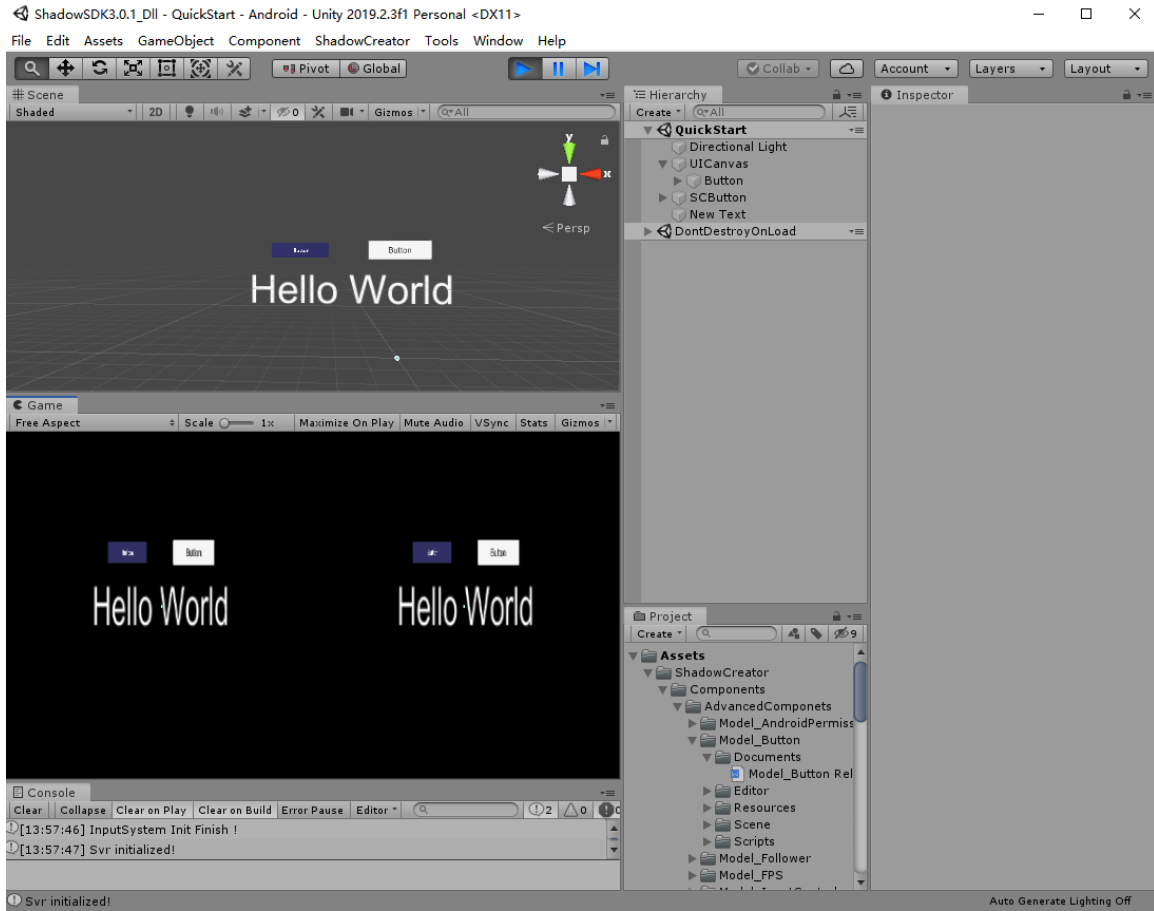
修改ChangeText.cs脚本，增加内容如下：

```
public void ChangeTextShow2DButton() {  
    if(textMesh) {  
        textMesh.text = "点击了2D按钮";  
    }  
}
```

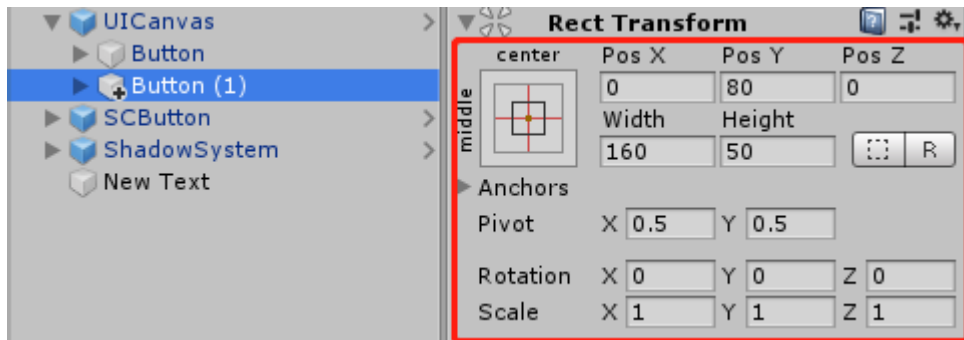
绑定UICanvas->Button点击时触发的方法为ChangeTextShow2DButton：



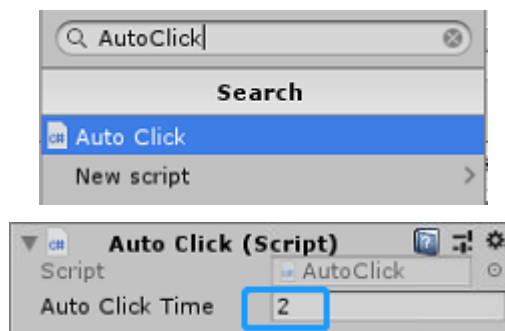
点击Play按钮，通过如上所述的键盘上的WSAD及鼠标控制视图，将光圈对准UICanvas->Button，点击鼠标左键，效果如下：



6: 复制UICanvas/Button, 并设置其属性如下图:



给Button(1)添加组件AutoClick,并设置AutoClickTime为2

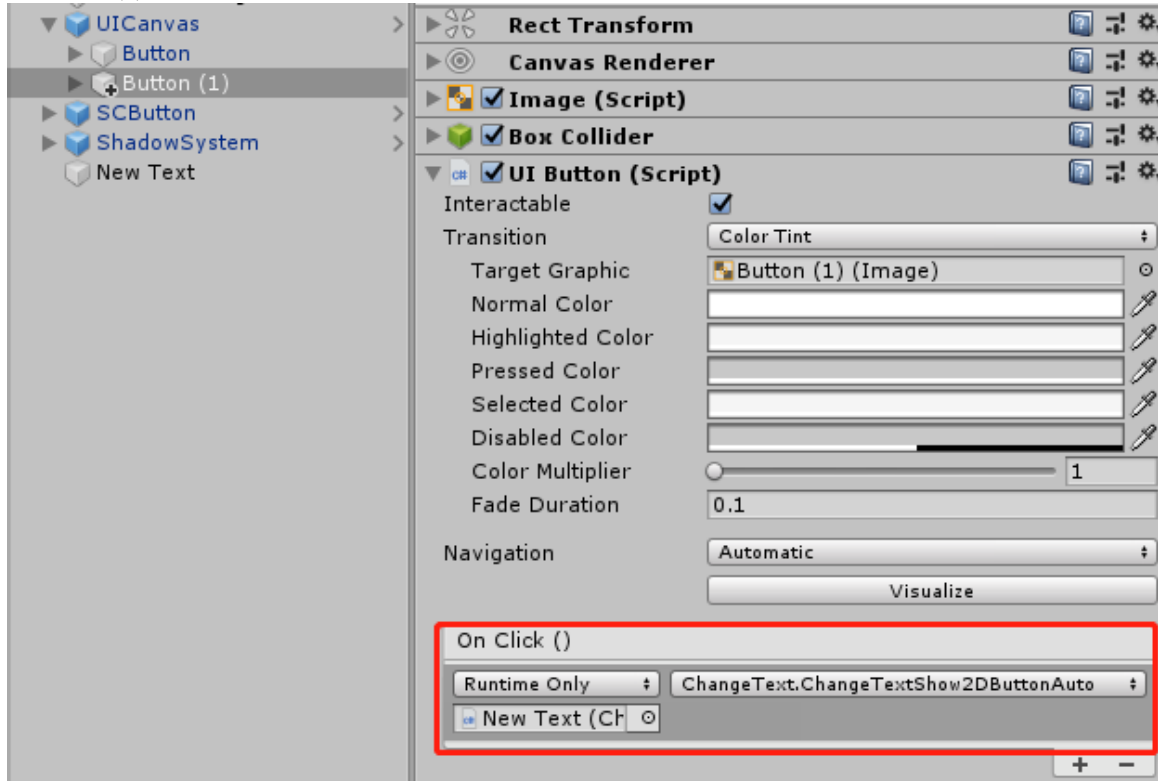


修改ChangeText.cs脚本, 增加内容如下:

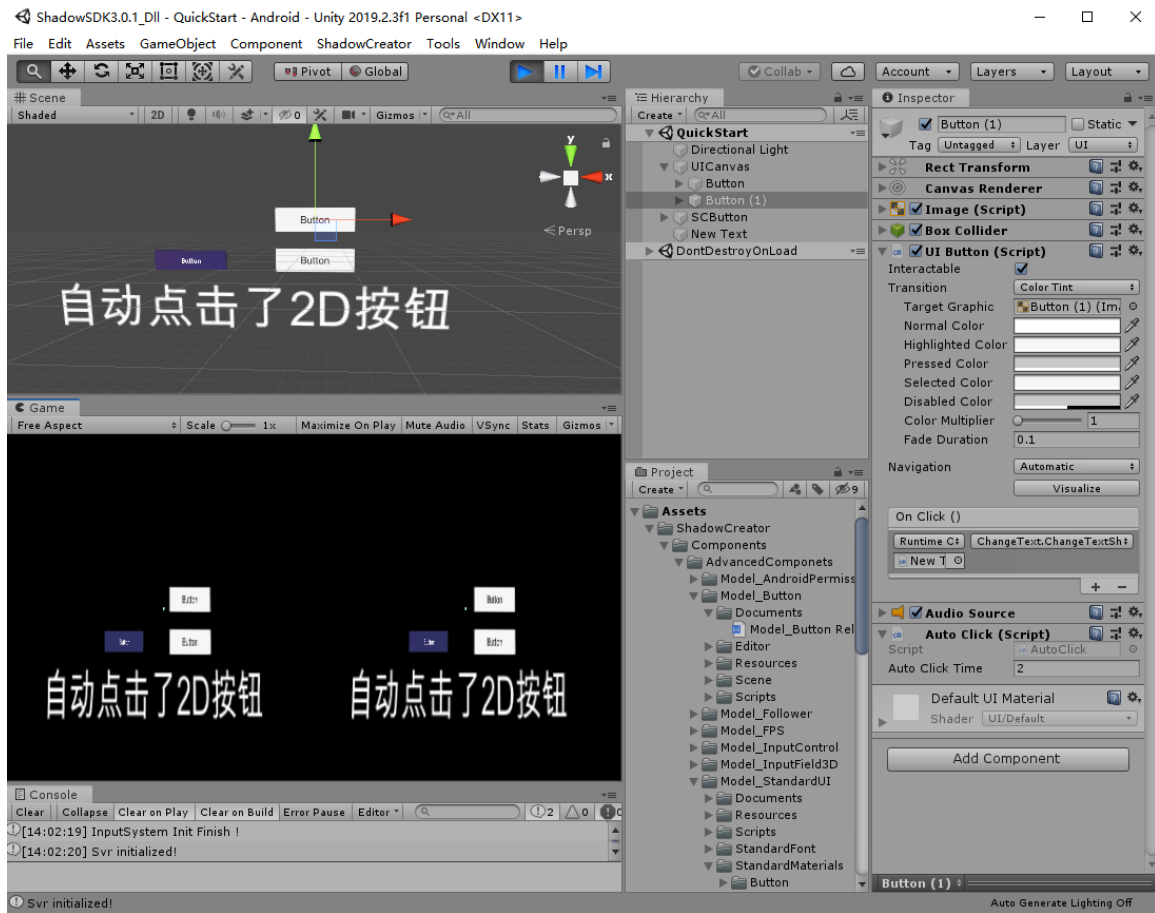


```
public void ChangeTextShow2DButtonAuto() {  
    if(textMesh) {  
        textMesh.text = "自动点击了2D按钮";  
    }  
}
```

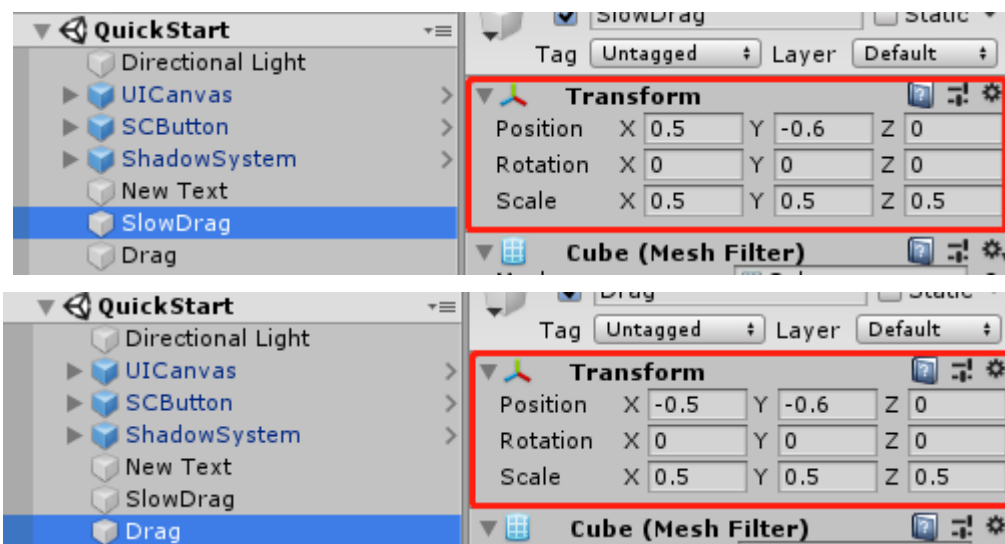
修改Button(1)绑定点击时触发的方法:



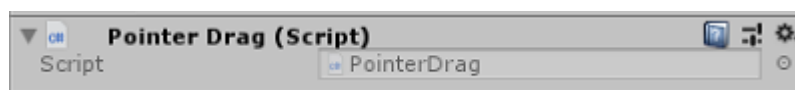
点击Play按钮，通过如上所述的键盘上的WSAD及鼠标控制视图，将光圈对准UICanvas->Button(1)，点击鼠标左键，效果如下：



7: 创建两个Cube，名为Drag，SlowDrag，设置其Transform如下：



给Drag的Cube添加组件PointerDrag



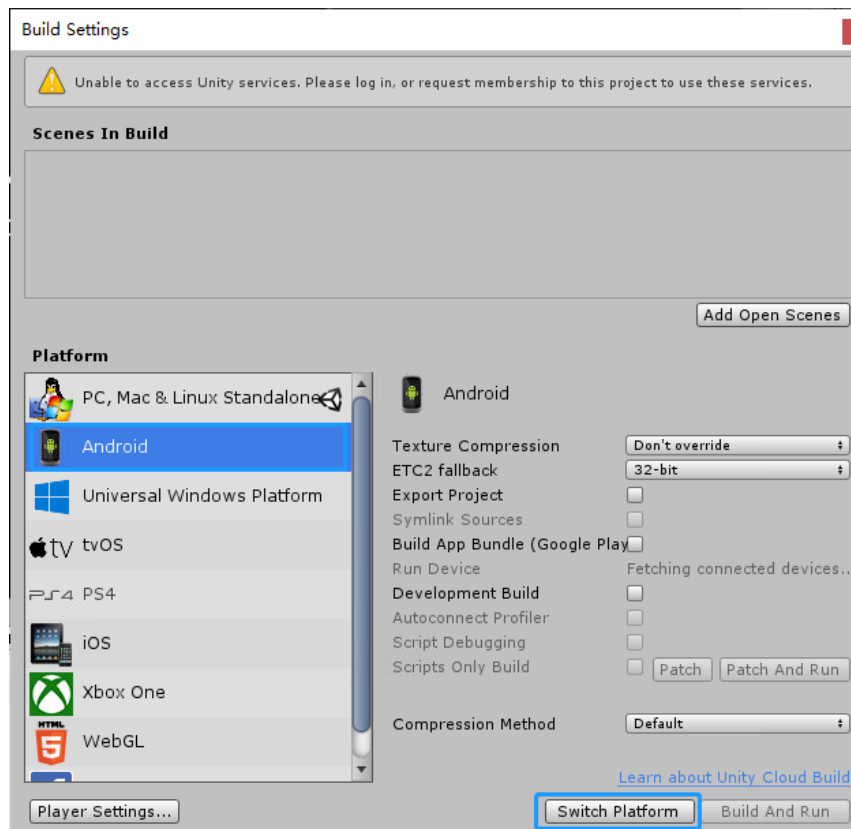
给SlowDrag的Cube添加组件PointerSlowDrag



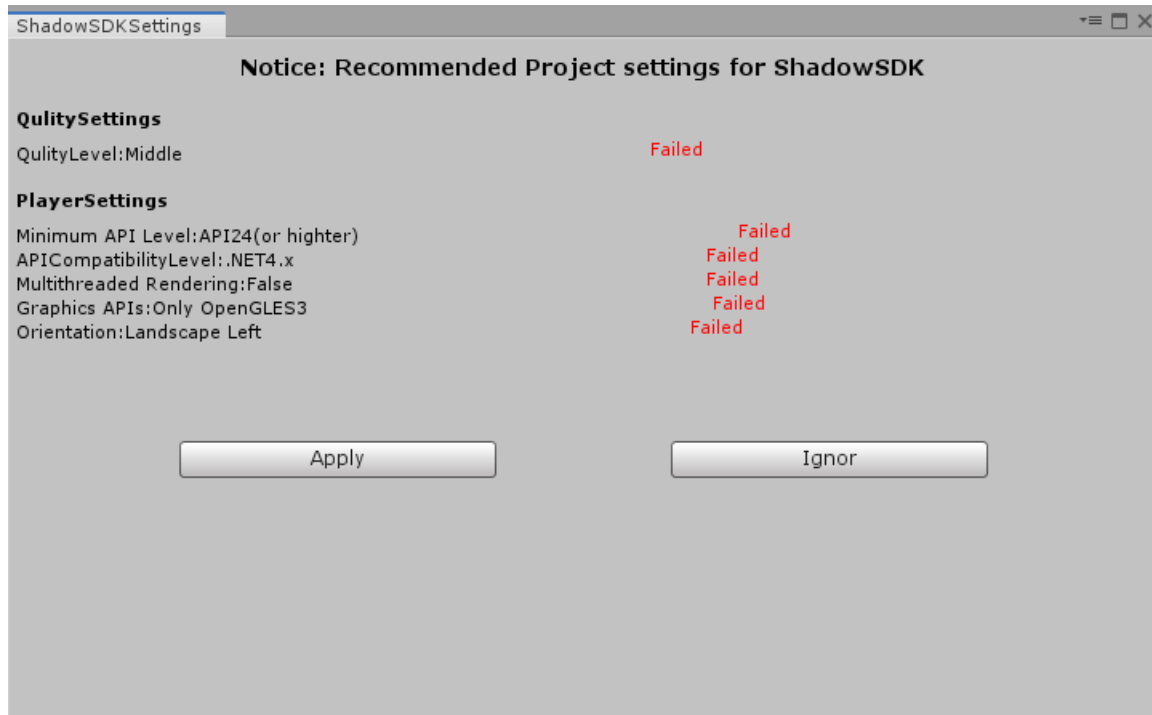
点击Play按钮，通过如上所述的键盘上的WSAD及鼠标控制视图，将光圈对准Drag或SlowDrag，长按鼠标左键并拖动Cube

2.3 打包安装APK

点击File->BuildSetting，切换到Android平台



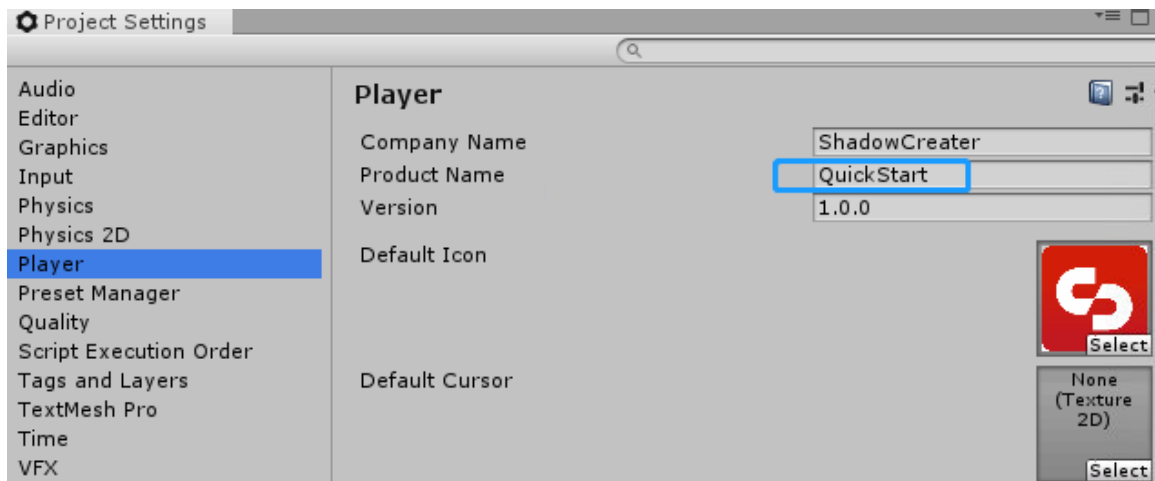
切换完成后，会弹出如下提示框



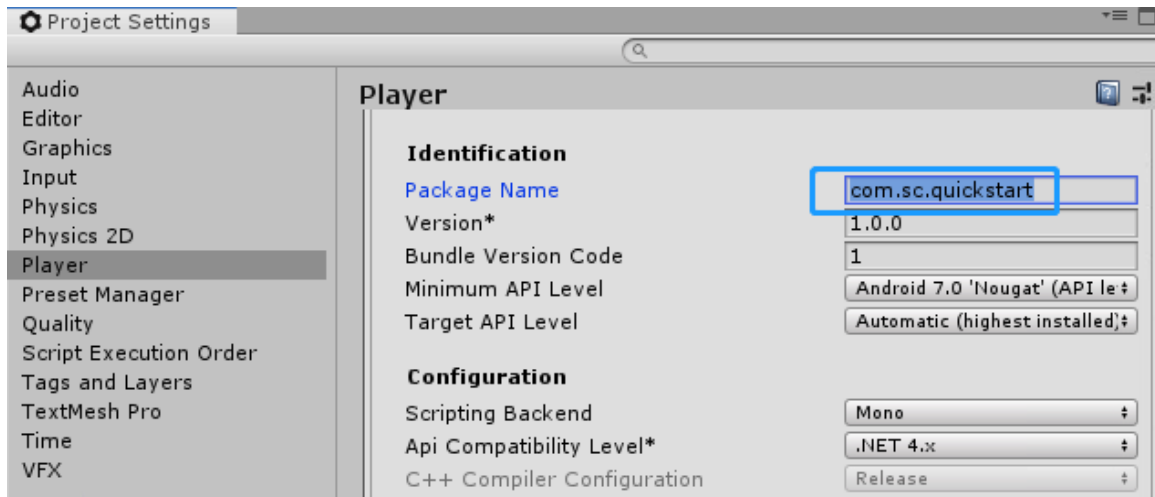
上面显示Project Settings的推荐设置，Failed表示未设置为推荐值，Applied表示设置为推荐值，点击Apply按钮即可，如果想使用自己的设置，点击Ignor按钮，强烈建议使用推荐设置。如想查看是否是推荐设置，点击菜单项ShadowCreator->ProjectSettings即可。

点击Player Settings，设置打包属性

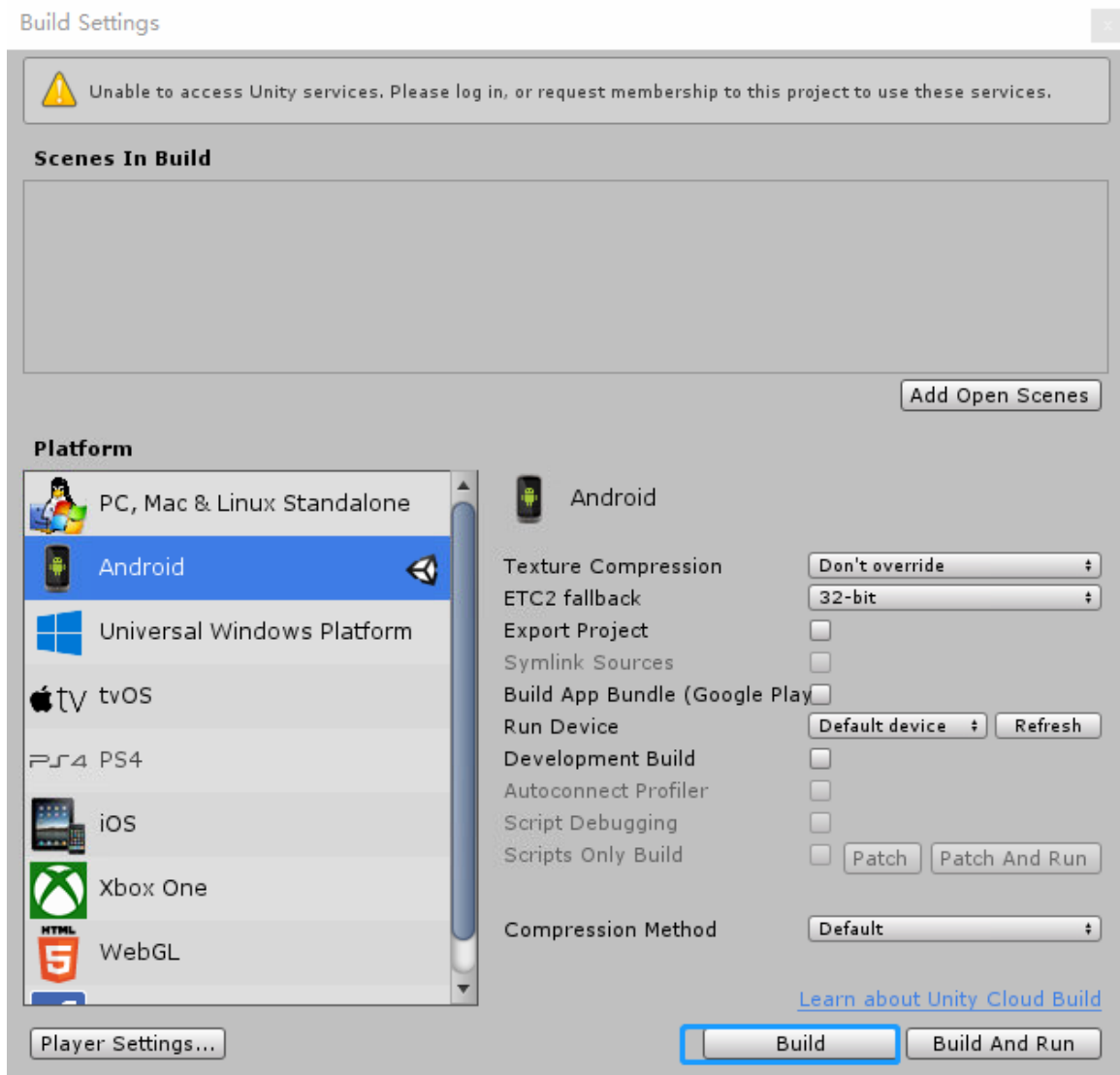
设置App名



设置APP包名



点击Build选择打包目录及Apk保存名，打包Apk



QuickStart打包出后，安装到影创MR眼镜，即可查看眼镜中的效果