

产品名称	

ShadowSDK FAQ

Prepared by		Date	
拟制	林国森	日期	2020/05/14
Reviewed by		Date	
审核	Unity内容组	日期	2020/05/14
Approved by		Date	
批准		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
2020/05/14	V1.0.0		初稿完成	林国森



Catalog 目 录

1	ShadowSDK FAQ简介	4
1.1	简介	4
1.2	FAQ	6



1 ShadowSDK FAQ简介

1.1 简介

ShadowSDK FAQ是基于ShadowSDK开发过程中的各种常见问题及解决方案

ShadowSDK FAQ中提供的每一个FAQ都有唯一全局标号

1.2 FAQ

FAQ.No1

问: ShadowSDK开发的项目支持哪些设备？

答: 目前支持影创旗下的

AR: Action One /Action One Pro /JIMO

VR: Shadow VR

FAQ.No2

问: 影创眼镜中手势功能支持什么样的手势交互事件？

答: 目前支持使用手势进行抓取、点击、拖拽、触碰等手部模拟动作。

FAQ.No3

问: 影创眼镜中手柄射线丢失定位怎么办？

答: 蓝牙连接眼镜情况下长按功能键 2s复位手柄姿态

FAQ.No4

问: 影创眼镜中手柄射线静止不动时飘移

答: 请联系影创技术支持获取影创眼镜手柄校准文档，重新校准手柄。



FAQ.No5

问: 影创眼镜中头部组件丢失定位怎么办？

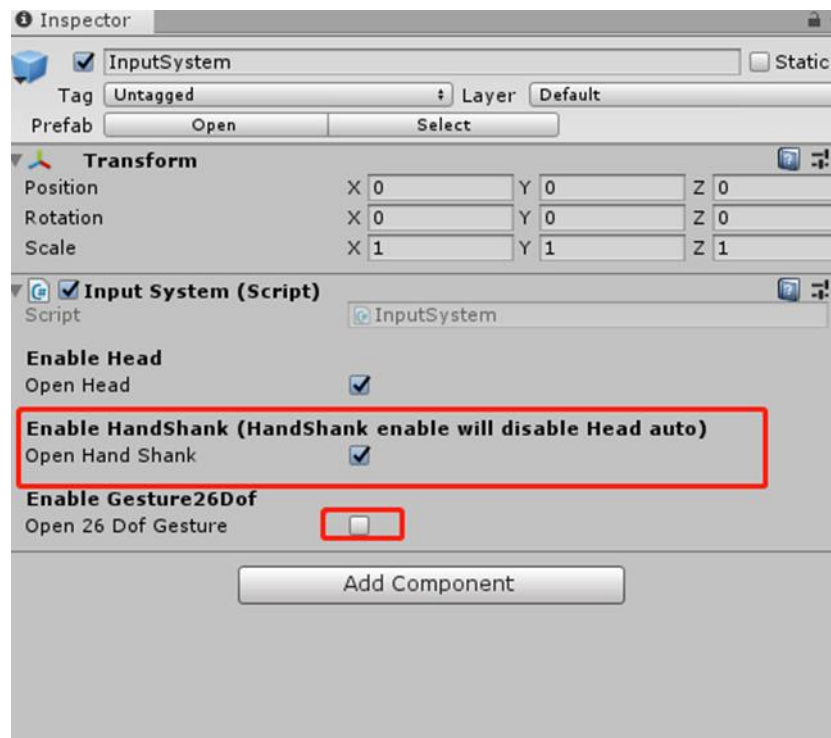
答: 先单击头显的Power按键熄灭屏幕，等待2秒后，再次点击Power按键唤醒屏幕即可。

FAQ.No6

问: 怎么在影创眼镜中进行蓝牙手柄配对？

答: 在影创眼镜中选择设置->已关联设备->蓝牙->开启->选择所需要连接的蓝牙手柄。注意在应用中

使用蓝牙手柄时需要在Unity中开启ShadowSDK的允许蓝牙手柄设置（勾选ShadowSystem/InputSystem上的Enable HandShank参数）。



FAQ.No7

问: 怎么在ShadowSDK里开启手势效果？

答: 在Unity中开启ShadowSDK的开启手势效果设置（勾选ShadowSystem/InputSystem上的Enable Gesture26Dof参数，取消Enable HandShank勾选），在应用安装时需同意调用相机权限或者在设置里为应用设置相应权限。



FAQ.No8

问: 怎么快速使用ShadowSDK开发影创眼镜上的应用 ?

答: 请参见ShadowSDK 快速入门

FAQ.No9

问: Back键不退出APP, 想改为别的功能 ?

答: 请参见ShadowSDK中Model_BackKey模块

FAQ.No10

问: 怎么使用ShadowSDK开发对物体的拖拽功能 ?

答: 请参见SDK中Model PointerDrag模块

FAQ.No11

问: Vuforia的例子怎么做 ?

答: 请参见ShadowSDK提供的演示例程ShadowSDK_Vuforia

FAQ.No12

问: 第三方投屏的例子怎么做 ?

答: 请参见ShadowSDK提供的演示例程: ShadowSDK_ProjectingScreen

FAQ.No13

问: 怎么判断模型在影创眼镜中的尺寸 ?

答: 模型与影创眼镜中的尺寸比例为1: 1, 例如立方体的世界尺寸 (scale) 为 (1, 1, 1) 时, 影创眼镜中表现为长宽高各1米的立方体。

FAQ.No14



问: 在Unity中开发ShadowSDK需进行哪些方面的环境配置？

答:

下载Unity.2019.2.3f1及以上版本，勾选Android Support选项，

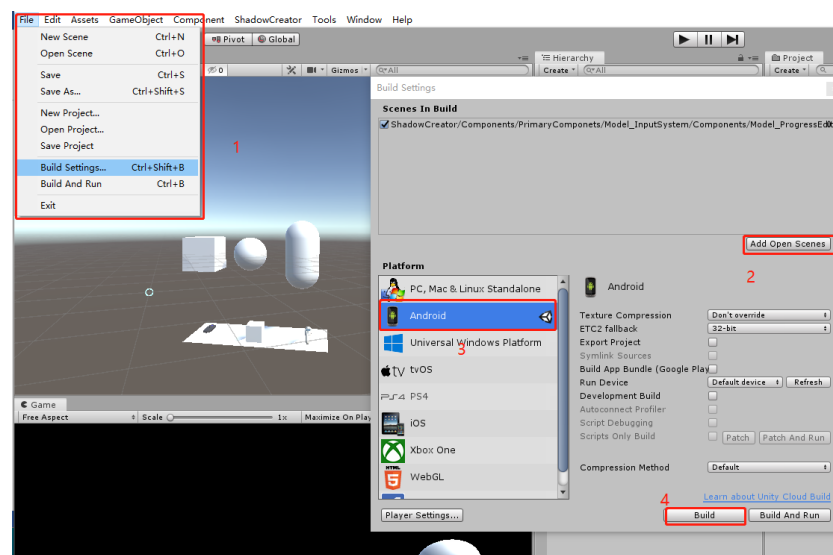
下载安装和配置AndroidSDK（API level 24及以上），将AndroidSDK与Unity关联，

编辑器可选择Visual Studio2019版本及以上后与Unity关联。

FAQ.No15

问: Unity中开发的项目如何安装至影创眼镜中？

答: 先在Unity中完成Build（注：需Android平台，完成Player Setting相应设置，点击Build生产APK文件，详情参见ShadowSDK快速入门之打包APK），通过数据线连接将APK传输至影创眼镜，在影创眼镜中文件--APK名—同意权限—安装即可。



FAQ.No16

问: ShadowSDK中有哪些监听事件按键？

答: 目前ShadowSDK支持的事件有：

Enter按键按下：OnSCPointerDown / OnSCPointerEnter

Enter按键松开：OnSCPointerUp / OnSCPointerExit

Enter键按下并拖拽：OnSCPointerDrag



两种输入设备的Enter键同时按下: OnSCBothHandPointerDown

两种输入设备的Enter键同时松开: OnSCBothHandPointerUp

两种输入设备的Enter键同时按下并拖拽: OnSCBothHandPointerDrag

在需要监听的事件的游戏对象上加上Collider并override相应方法即可

详情请参见API文档的API.No.56及API.No.57。

FAQ.No17

问: Unity开发中如何得到影创眼镜中头部组件及焦点属性?

答: 头部组件可由API_InputSystem_Head.Head获得,

头部的焦点可由API_InputSystem_Head.GetHeadFocus获得,

手柄的焦点可由API_InputSystem_Bluetooth.GetBTFocus获得,

手势的焦点可由API_InputSystem_Geture26Dof.GetGTFocus获得,

详情参见API文档的API-No.101、API-NO.115、API-NO.169及API-NO.215。