|  |  |
| --- | --- |
| 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

# 

# ShadowSDK简介

## 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

# 快速入门

## ShadowSDK下载

ShadowSDK以unitypackage的形式提供，命名格式如下：

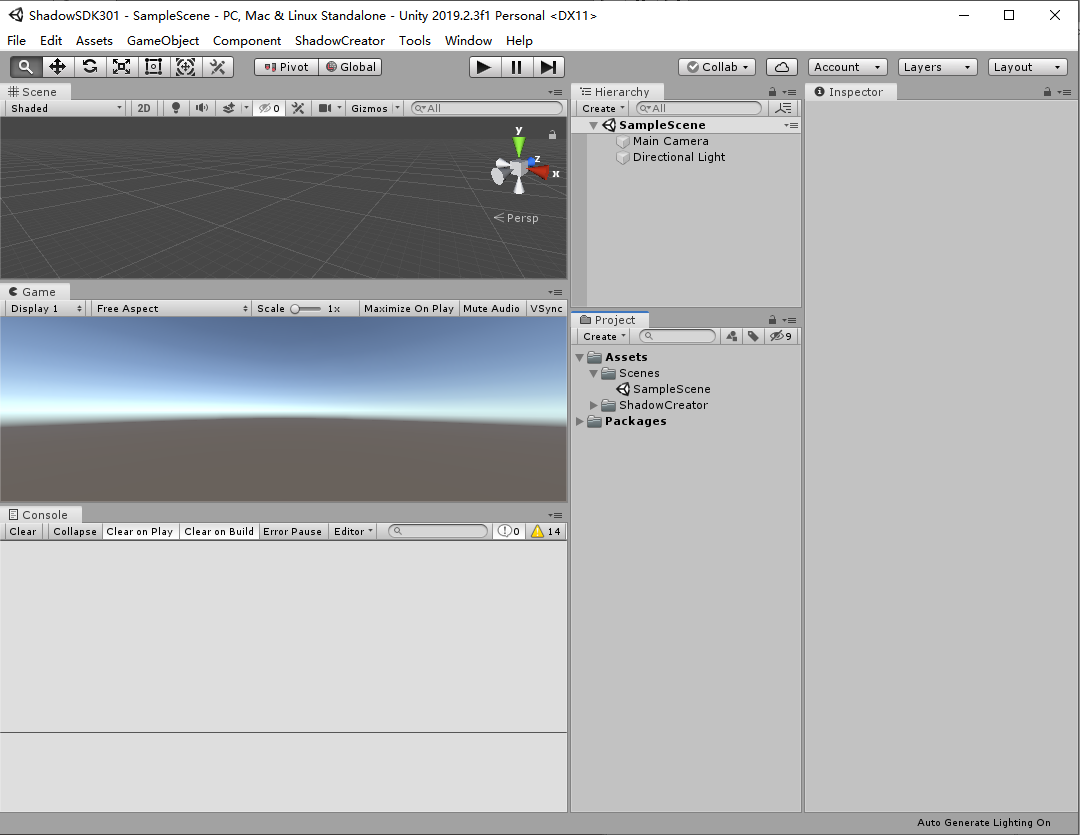
**ShaodwSDKXXX.unitypackage**

备注：XXX表示版本号

[点击进入ShadowSDK下载页面](http://www.shadowcreator.com/developer/down.html)

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。

## 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：

#### 显示文字：Helloworld

1. 通过点击3D按钮，更改文字显示”点击了3D按钮”
2. 通过点击2D按钮，更改文字显示”点击了2D按钮”
3. 自动点击2D按钮，更改文字显示”自动点击了2D按钮”
4. 拖拽(快速或缓慢)一个Cube

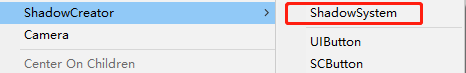
详细步骤如下：

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，

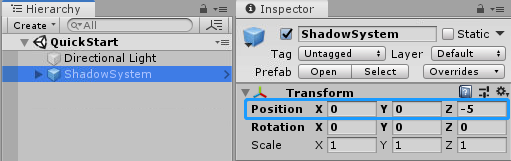
或ShadowCreator-> ShadowSystem

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator-> ShadowSystem

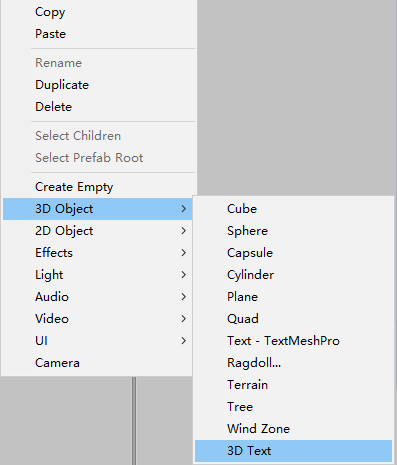


点击后，Scene中会出现一个ShadowSystem游戏对象，确保其Transform的Position的位置为原点，且无父物体，ShadowSystem游戏对象是常驻场景。

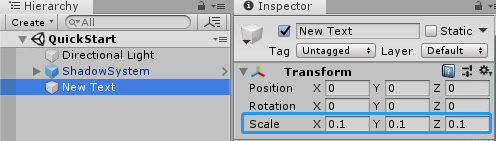
然后并设置其Transform为如下状态



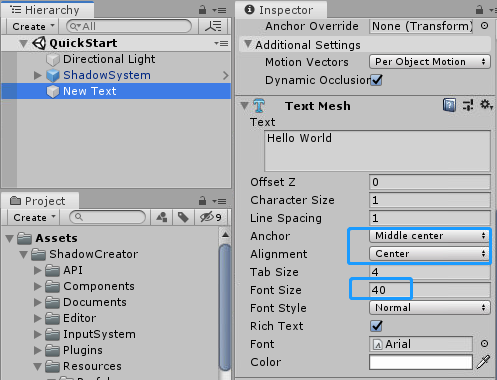
3：创建一个3D Text,并设置其属性



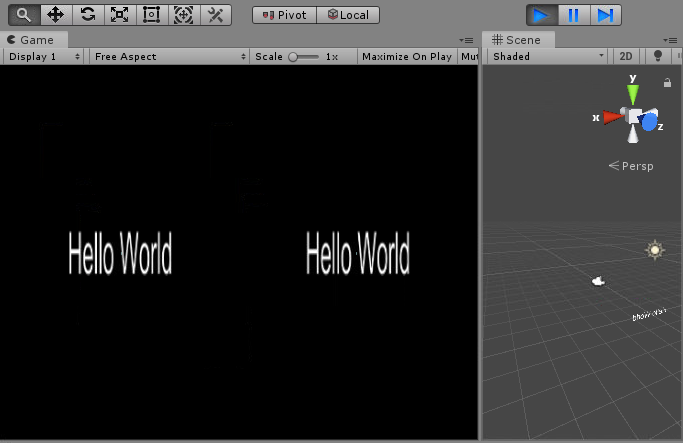
**设置Transform**



**设置Text Mesh**



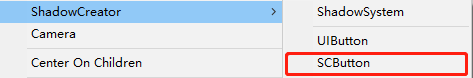
**点击Play按钮，效果如下：**



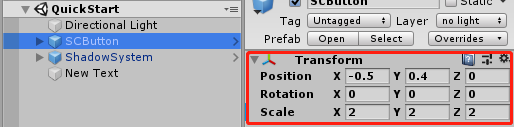
**4：添加一个3D按钮**

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,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";

}

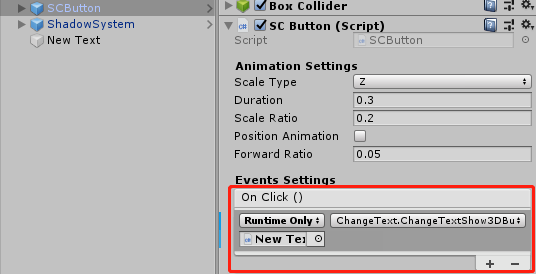
}

}

**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**

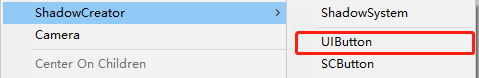
**将光圈对准SCButton，点击鼠标左键，效果如下：**



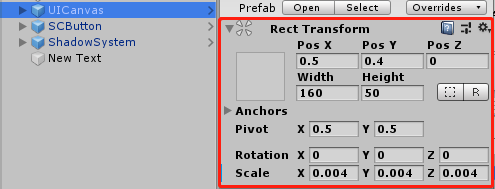
**5：添加一个2D按钮，如下图：**

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() {

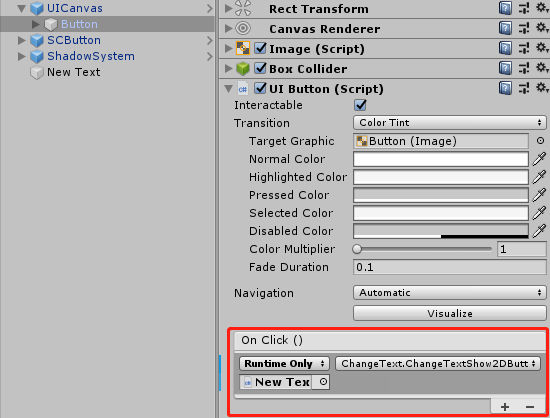
if(textMesh) {

textMesh.text = "点击了2D按钮";

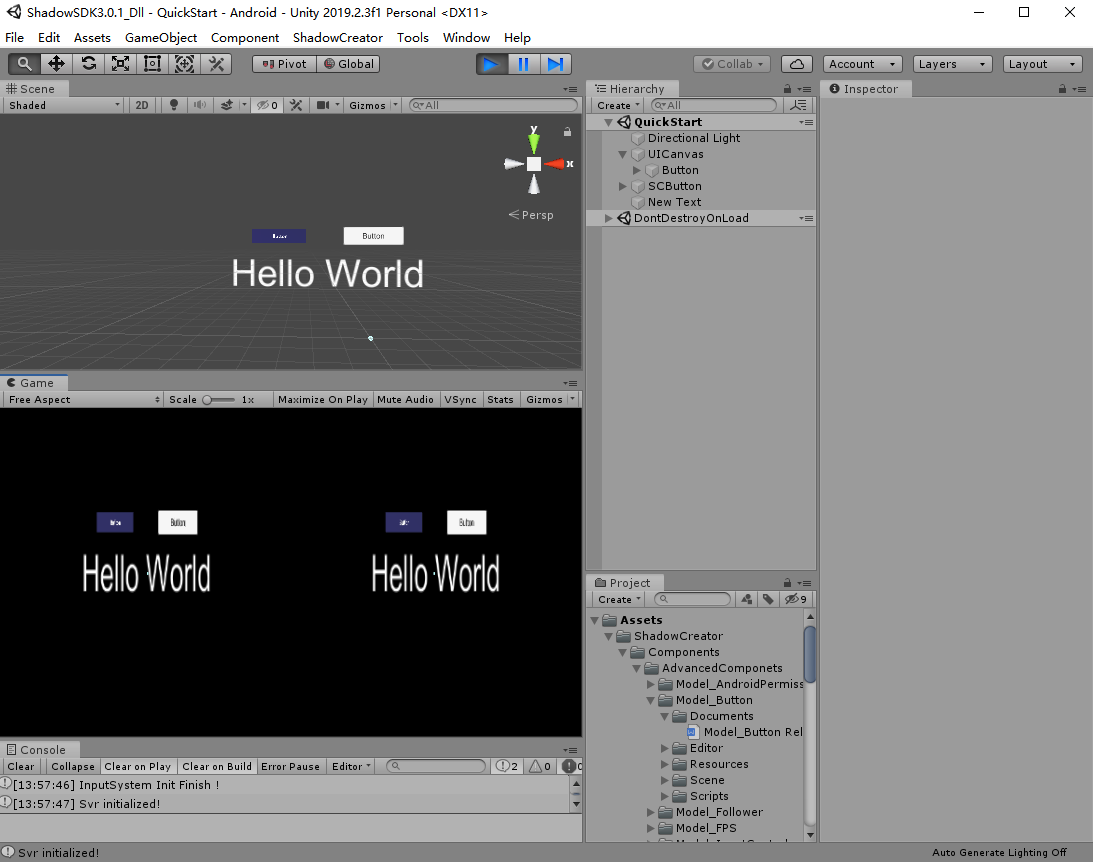
}

}

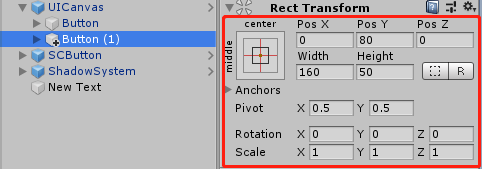
绑定UICanvas->Button点击时触发的方法为ChangeTextShow2DButton：



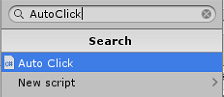
**点击Play按钮，通过如上所述的键盘上的WSAD及鼠标控制视图，将光圈对准UICanvas->Button，点击鼠标左键，效果如下：**



**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：**

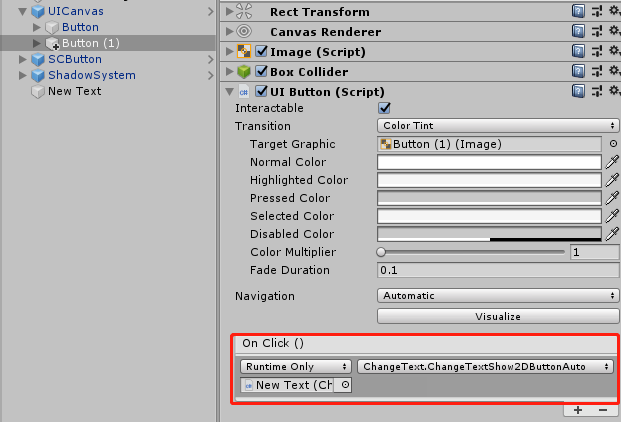
public void ChangeTextShow2DButtonAuto() {

if(textMesh) {

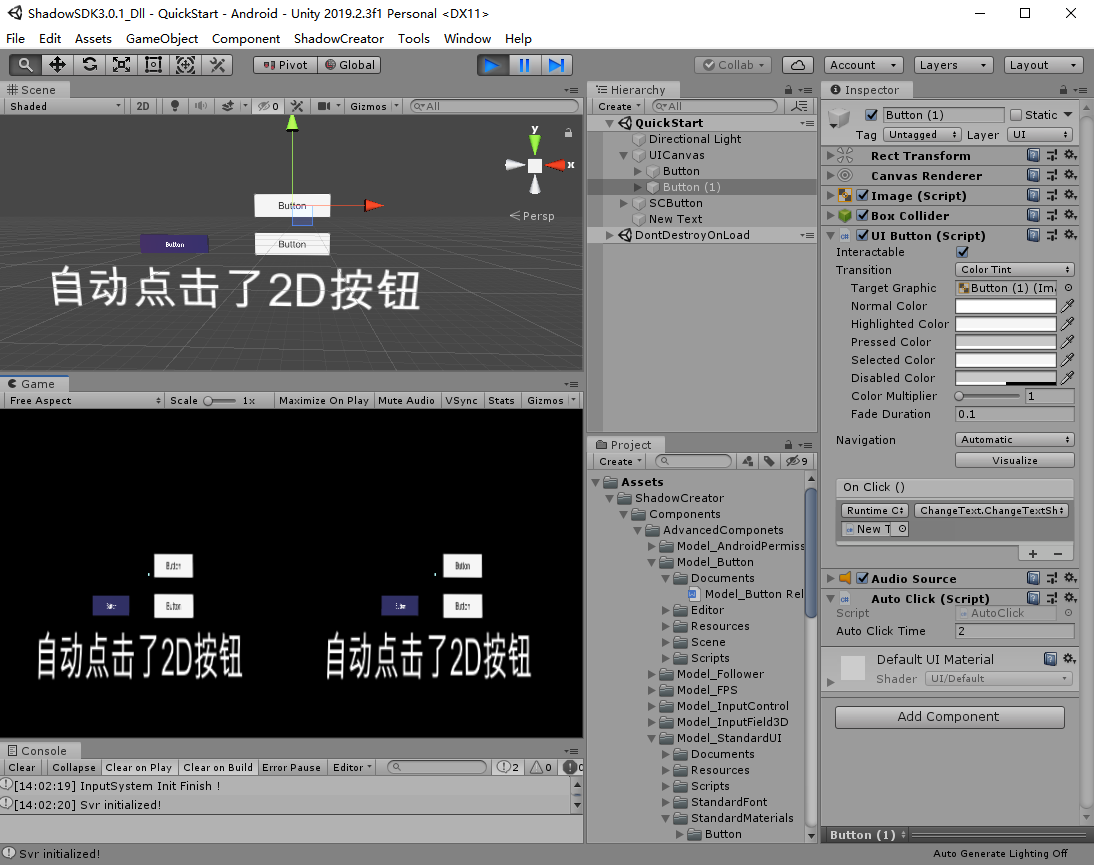
textMesh.text = "自动点击了2D按钮 ";

}

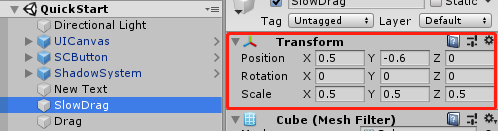
**修改Button(1)绑定点击时触发的方法：**

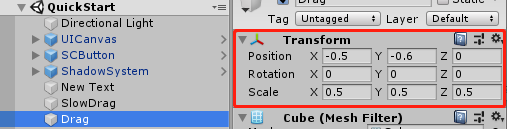


**点击Play按钮，通过如上所述的键盘上的WSAD及鼠标控制视图，将光圈对准UICanvas->Button(1)，点击鼠标左键，效果如下：**



**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**



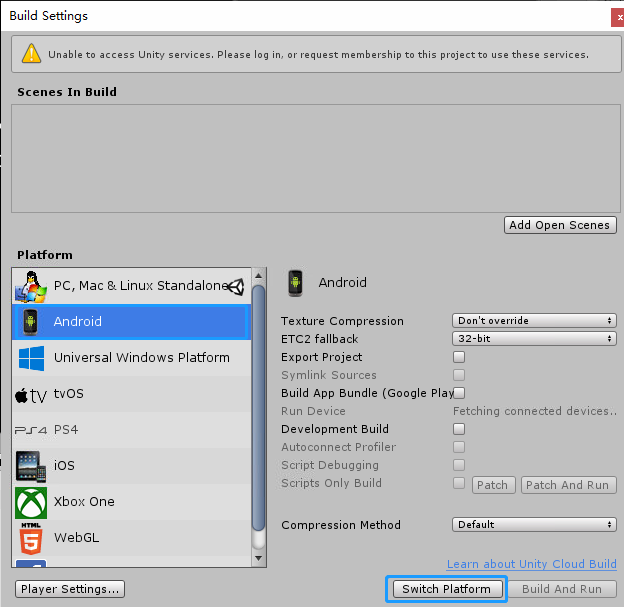
**给SlowDrag的Cube添加组件PointerSlowDrag**



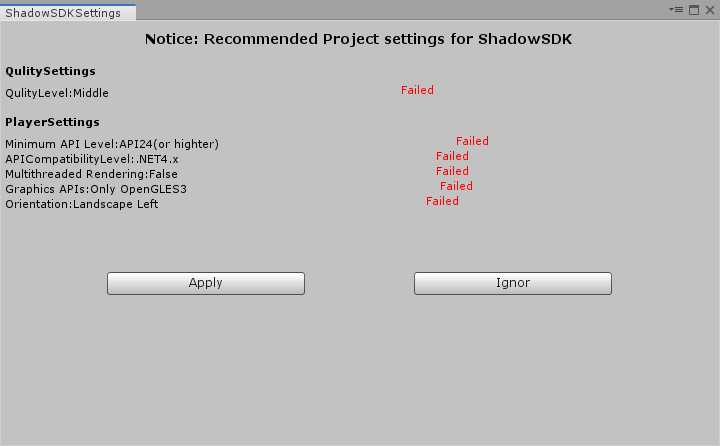
**点击Play按钮，通过如上所述的键盘上的WSAD及鼠标控制视图，将光圈对准Drag或SlowDrag，长按鼠标左键并拖动Cube**

## 打包安装APK

### 点击File->BuildSetting，切换到Android平台



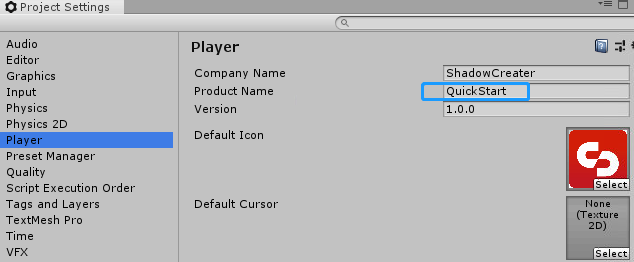
切换完成后，会弹出如下提示框



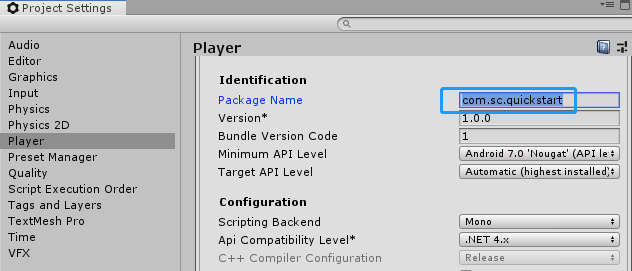
上面显示Project Settings的推荐设置，Failed表示未设置为推荐值，Applied表示设置为推荐值，点击Apply按钮即可，如果想使用自己的设置，点击Ignor按钮，强烈建议使用推荐设置。如想查看是否是推荐设置，点击菜单项ShadowCreator->ProjectSettings即可。

点击Player Settings，设置打包属性

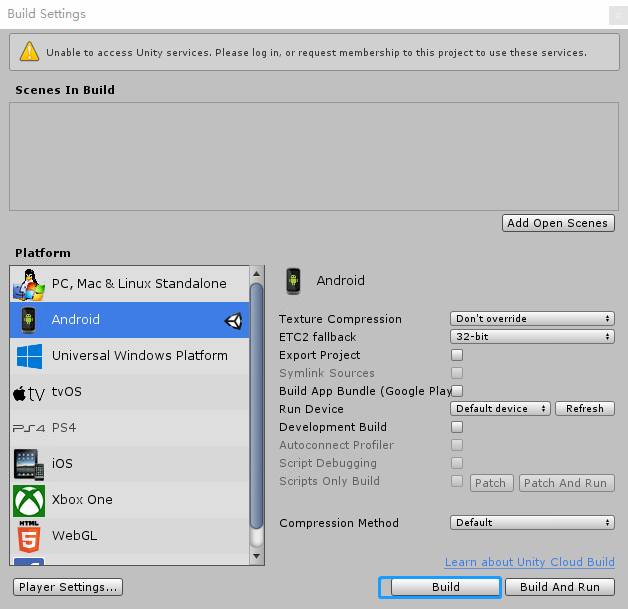
设置App名



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