# StepVrPlugin（基础插件）

## 系统环境

### 硬件

定位系系统：StepVR定位系统

头戴显示器：Oculus / 三星

### 软件

Windows 7/10 64bits，

Unreal 4.19或以上，

StepVr相关服务

## 插件使用

### Plugin位置

将解压后的 StepVrPlugin文件夹放到GameProject的Plugins目录下（如果没有Plugins文件夹，需要在Content同级目录下创建），如果是源码需要自行编译

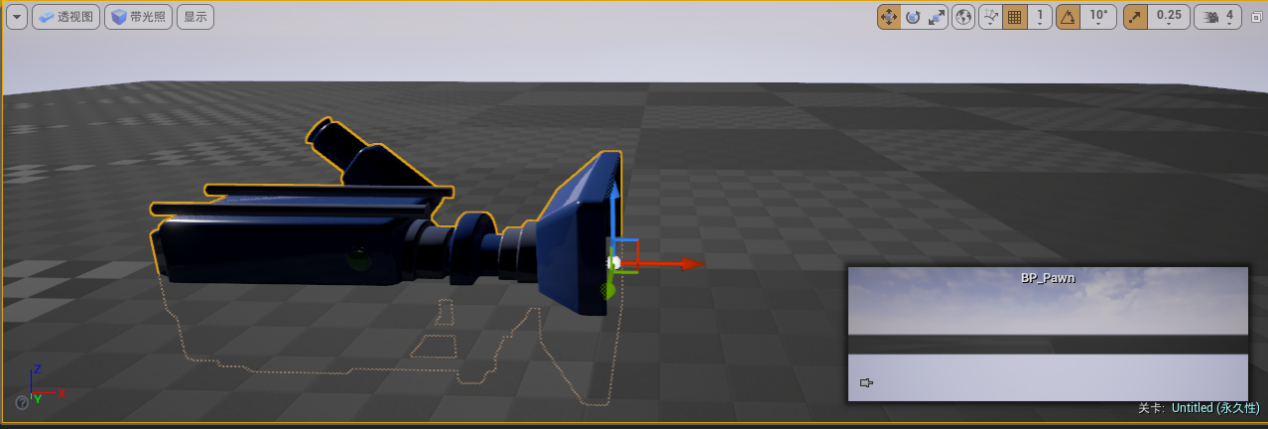
### 添加摄像机

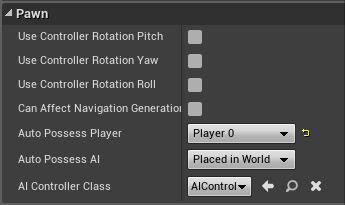
① 创建蓝图[StepVrPawn]继承[Pawn],打开蓝图，点击添加组件（左上角绿色按钮），

添加：StepVrCamera（摄像机组件）

添加：StepVrComponent（定位信息/校准组件）

② 将蓝图[StepVrPawn]拖到场景中（紧贴在地面），然后将BP\_Pawn的AutoPossessPlayer属性选择Player0:





③ 完成以上步骤，人物可以自由行走，运行选择虚拟现实预览并运行查看效果

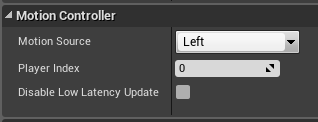
## 添加MotionController

① 在[StepVrPawn]蓝图中添加下列组件

-MotionController

-StaticMesh（MotionController的子节点 , 模型根据需求添加）

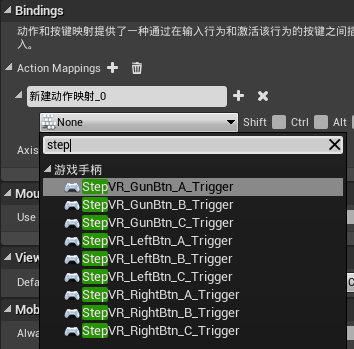
MotionController和StepVr设备的对应关系为（左手柄:Left , 右手柄:Right , 枪:Gun）



② 再次VR模式运行，并观看效果

## 添加按键

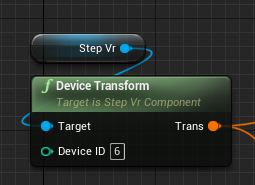
① 选择：设置→项目设置→引擎→输入→Bindings→Action Mappings，添加动作映射



## 获取Tracker定位及校准HMD

① 在[StepVrPawn]蓝图图表中添加StepVr组件

② 通过StepVr组件中的DeviceTransform获取所有标准件信息，如下图



## 校准HMD

① StepVrComponent组件运行时会进行一次校准

② 校准时应确保以下条件

-- 头部定位键没有被遮挡

-- 头部水平需要静止，使用最佳数据校准

## 注意事项

使用前需要开启定位服务，并确保服务正常运行