MicroLightSDK for Unity

1. 运行环境要求
2. 系统Window10 1803以上
3. 显卡Nvidia1060-6G以上
4. 内存8G
5. 高速运行SDD 256G 以上
6. 支持开发平台
7. Unity2017
8. Unity2018
9. Unity2019
10. 关键技术功能模块
11. 主观察者位置追踪

有了主观察者实时定位追踪，画面就可以根据观者者得不同位置输出相对应位置得画面，以便观察者更直观的体验真正的全息画面。

1. 主观察者实时全息图像变幻

有了主观察者实时定位追踪后，开启主观察者实时全息图像算法可以使当前图像正确的屹立在观察者眼帘中，达到观察者在一定范围内移动观察，全息立体对象不动的效果。

1. 支持显示模式
2. 单桌面3D模式
3. 单墙面3D模式
4. 桌面3D+墙面2D拼接模式
5. 桌面3D+墙面3D拼接模式
6. 地面3D+墙面3D拼接模式
7. 梯形3D拼接模式
8. 支持渲染模式
9. 左右3D模式，左右眼画面分割。
10. 软件帧序列模式，左右眼画面软件交替渲染。
11. 显卡Stereo模式，左右眼画面由显卡同步输出。
12. 开发细节注意
13. 渲染压力

根据不同的渲染模式有不一样的渲染压力，还与显示的分辨率和运行设备的性能有关。

1. 优化建议

简化模型，减少实时光源计算，尽量使用静态烘焙数据。

1. 开发流程
2. 新建 Unity开发项目 墙地等多面拼接项目暂不支持HDRP模式
3. 导入MicroLightSDK 开发包
4. 在项目场景中拷贝MicroLightSDK Demo 场景中MicroLightManager对象
5. 调整MicroLightManager对象的位置和方向
6. 使用MicroLight.exe 设置好全息显示区域的大小和显示分辨率
7. 设计和控制MicroLightManager对象进行调式输出正确的需求画面
8. 项目打包和测试