

# 注意事项

## 注意事项:

1: NOLO 的位置和姿态坐标系与 OpenVR 不同, 在实现 OpenVR 驱动时需要进行如下调整。具体可参考 NOLO 提供的手柄驱动源码。

位置数据调整如下:

```
m_Pose.vecPosition[0] = data.pos[0];  
m_Pose.vecPosition[1] = data.pos[1];  
m_Pose.vecPosition[2] = -data.pos[2]; //z
```

姿态数据调整如下:

```
m_Pose.qRotation.w = -data.rot_quat[0]; //w  
m_Pose.qRotation.x = data.rot_quat[1];  
m_Pose.qRotation.y = data.rot_quat[2];  
m_Pose.qRotation.z = -data.rot_quat[3]; //z
```

2: 在 OpenVR 中需要设置手柄的旋转中心, 如下, 具体可参考 NOLO 提供的手柄驱动源码。

```
m_Pose.vecDriverFromHeadTranslation[0] = 0.000f;  
m_Pose.vecDriverFromHeadTranslation[1] = 0.007f;  
m_Pose.vecDriverFromHeadTranslation[2] = -0.073f
```

3: 实现扔东西功能时, 不能一直给 OpenVR 提供速度和角速度数据, 这样会导致手柄抖动剧烈, 只需要在按下 trigger 按键时给 OpenVR 提供速度和角速度数据, 松开 trigger 按键时, 将速度和角速度数据置为 0。体可参考 NOLO 提供的手柄源码。

4: 头显姿态数据, 不建议使用 NOLO 头盔定位器的姿态数据, 最好采用第三方头显的姿态数据。

5: 本 SDK 自带快速 SteamVR 房间设置功能, 将头盔定位器放置地面并按下头盔定位器的配对按键将会实现 SteamVR 房间设置功能。如果用户是第一次使用 SteamVR, 需要先做一次 SteamVR 的房间设置。

6: SteamVR 头部驱动:

防止被某些游戏踢出:

```
Prop_ModelNumber_String: "ViveMV", Prop_ManufacturerName_String: "HTC"  
m_Pose.shouldApplyHeadModel = false;
```

SteamVR 的手柄驱动:

手柄模型选择:

```
Prop_RenderModelName_String: "vr_controller_vive_1_5"
```

震动设置:

```
bool NOLOTrackedDevice::TriggerHapticPulse(uint32_t unAxisId, uint16_t
usPulseDurationMicroseconds)
{
    int n = usPulseDurationMicroseconds/40;
    if (n>50)
        n = 50;
}
if (m_nId == 0) {
    set_Nolo_TriggerHapticPulse(NoloDeviceType::LeftControllerDevice, 50+n);
}
else if (m_nId == 1)
{
    set_Nolo_TriggerHapticPulse(NoloDeviceType::RightControllerDevice, 50+n);
}
return true;
}
```

## 接入 NOLO 必须实现如下功能:

- 1: 必须在您的软件中显示 NOLO 设备连接状态以及电量信息，方便用户查看设备是否处于工作状态。
- 2: 必须实现双击任意手柄 system 按键（电源键）校准姿态功能，即正对 NOLO 基站双击任意手柄的 system 按键（电源按键）时，将头显的 Yaw 轴姿态清零，保证 SteamVR 中正方向指向 NOLO 基站。
- 3: 必须实现双击任意手柄 menu 按键旋转 180 度功能，具体可参考 NOLO 提供的手柄驱动源码以及 NOLO\_OSVR\_SteamvrDriver 源码。
- 4: 当用户使用您的软件时，监听到用户已经开启了 NOLO PC 软件，请提醒用户关闭 NOLO PC 软件。
- 5: 当用户关闭您的软件时请不要在后台运行此 sdk。

```
close_Nolo_Device();
```