**VRLiveFramework 简介**

VRLiveFramework 是全景动力推出的一款专注于VR全景内容播放的开发包，致力于为开发者提供一个跨平台的、功能齐全的播放器框架。

支持市面上基本所有主流的视频音频的编码格式，支持直播、点播、本地播放等基础功能。 核心渲染基于OpenGLES，相较于一般的播放器画质、色彩更好，在全景旋转时体验更好。音频支持环绕音，声音的位移、方向、速率等调整。

目前VRLiveFramework 1.0.0 版本仅发布支持 IOS的包

**VRLiveFramework 使用简介**

。

使用步骤：

1、 新建IOS Application 。

2、 配置 Build Settings：

* 将VRLiveFramework.framework 导入到 [ Link Binary With Libraries] 中，导入时选择拷贝到项目中。
* 添加 CoreMotion.framework、OpenAL.framework、QuartzCore.framework、UIKit.framework、OpenGLES.framework到[ Link Binary With Libraries] 中。
* 添加VRLiveFramework.framework/Headers 到 [Header Search Paths]。

3、拷贝资源：

将VRLiveFramework.framework/res 导入（拖拽）到项目中, 并选择拷贝到项目中。

4、 开始编码：

* 修改 main.m 为 main.mm 使其兼容 c/c++。
* 添加 #include "VRPlayer.h" 在原#import 下
* 将 return UIApplicationMain那一行替换为调用VRPlayer代码：

vrlive::VRPlayer\* player = new vrlive::VRPlayer();

auto playResult = player->playVideo("your video url");

return 0;

注意事项： 目前Framework未开放出viewcontrol，所以会存在AppDelegate重复定义的情况，如果出现这种情况，需要把项目中的 AppDelegate改个名字即可。

**VRLiveFramework使用许可协议**

* VRLiveFramework 为非开源软件，任何个人或组织无权暴力破解使用。 开发包免费开放点播、本地播放功能块。
* 全景动力互动科技（北京）有限公司拥有产品内所有内容、数据、技术、软件、代码、用户界面知识产权，任何相关侵权行为公司保留相应追责权利。
* 使用本产品的应用都必须在包“关于”界面和应用程序的许可协议上注明:“包含VRLiveFramework, 版权所有(c) 2016, 全景动力互动科技（北京）有限公司。”