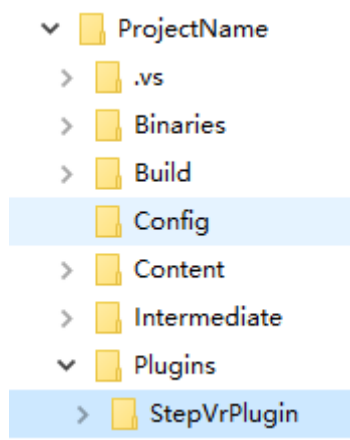


# STEPVR SDK UE4 插件使用教程

## 1 导入插件

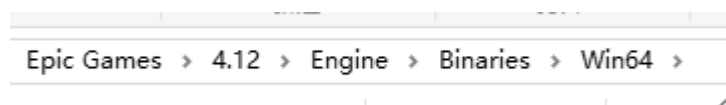
将解压后的 StepVrPlugin 文件夹 放到目标工程的 Plugins 目录下

( 如果没有 Plugins 文件夹 , 需要在 Content 同级目录下创建 )



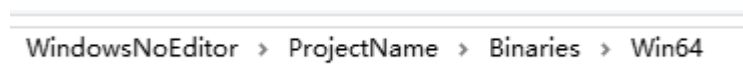
## 2 矩阵文件

开发时 , 将标定的矩阵文件 TransMat.txt 放到对应引擎版本路径下 , 所有工程都可以使用。如 Engine\Binaries\Win64



项目打包后 , 需将矩阵复制到相应的工程目录下 , 仅当前工程可用 ,

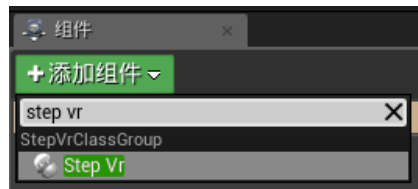
WindowsNoEditor\ProjectName\Binaries\Win64 下



### 3 使用插件

#### 3.1 Camera 设置范例：

##### 3.1.1 创建 Pawn 类蓝图[VR\_Pawn],并添加 StepVr 组件



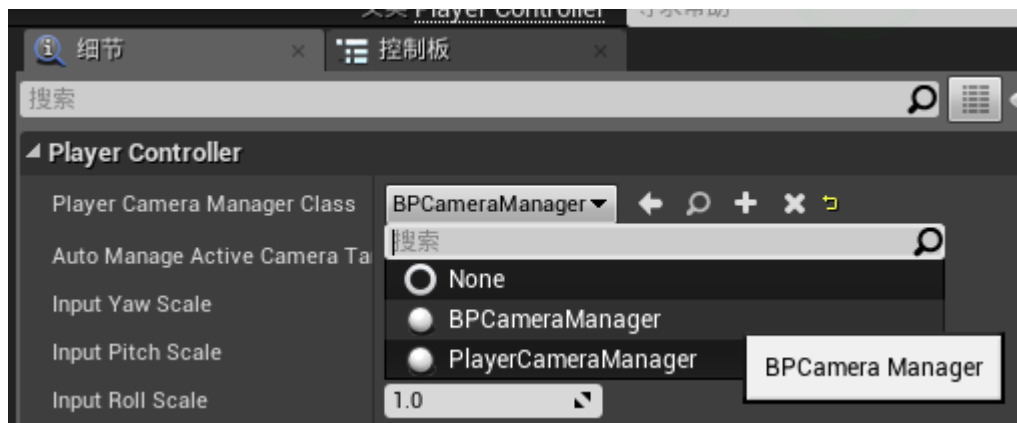
##### 3.1.2 创建 GameMode 类蓝图 [VR\_Mode]， PlayerController 类蓝图 [BPPlayer Controller]， CameraManager 类蓝图 [BPCamera Manager]， 完成后如下图：



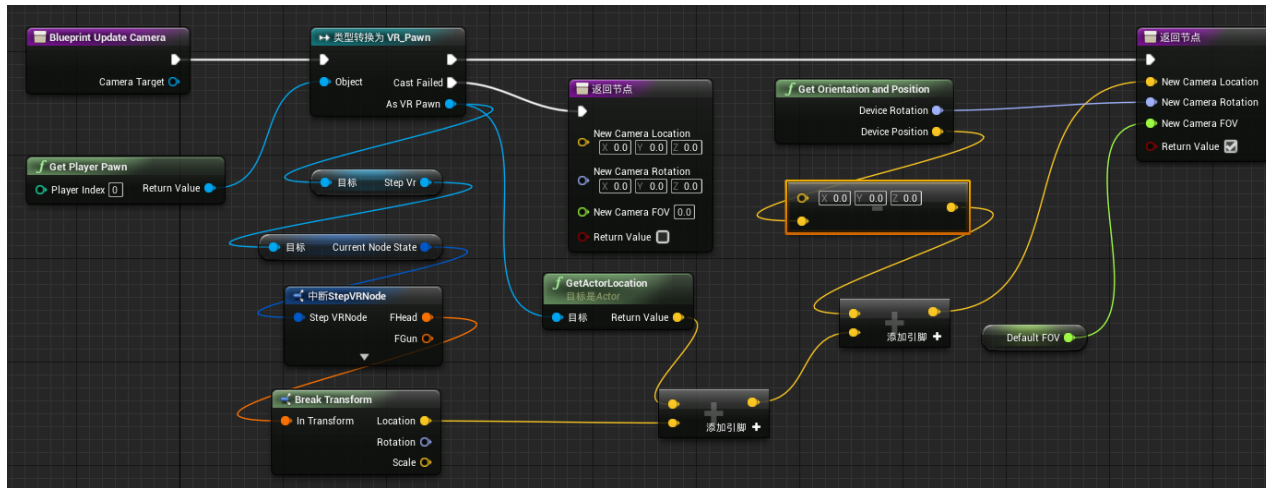
3.1.3 查看世界设置，设置 GameMode 属性栏中的 GameMode Override 为[VR\_Mode],选择 PlayerController Class 设置为 [BPPlayer Controller]，如下图：



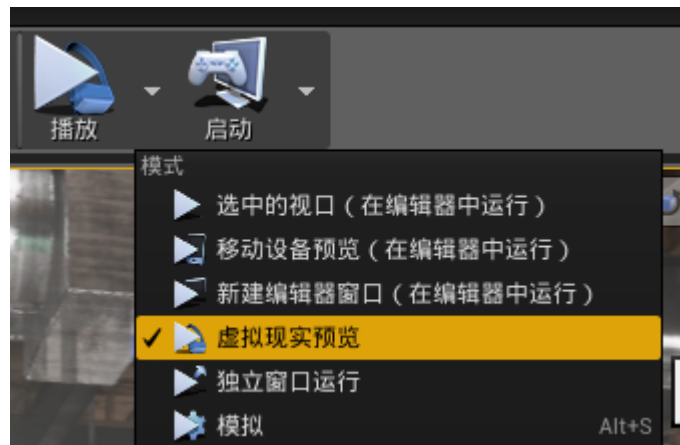
3.1.4 查看 PlayerController 设置，选择 Player Camera Manager Class 设置为[BPCamera Manager]



### 3.1.5 设置 CameraManager 蓝图，刷新摄像机，重载 BlueprintUpdateCamera 方法

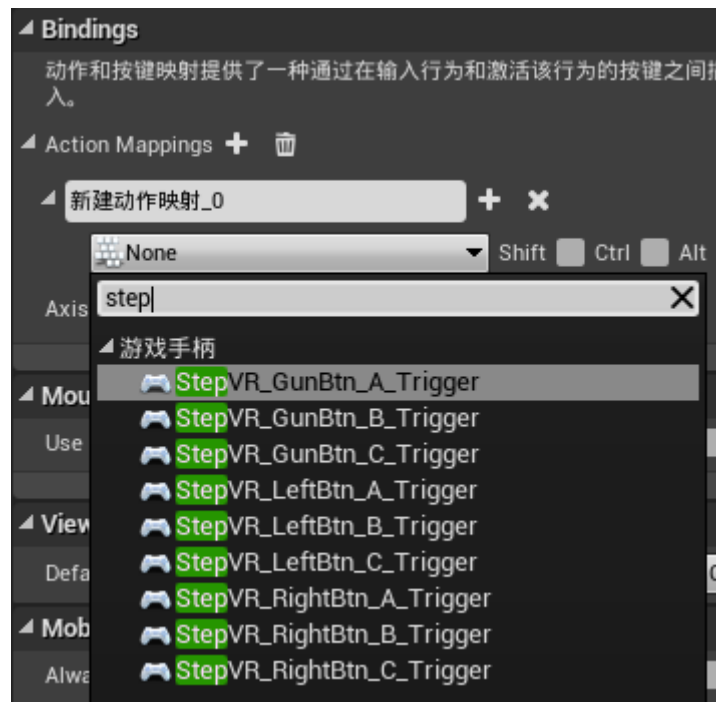


### 3.1.6 完成以上步骤，选择虚拟现实预览，并运行查看效果



### 3.2 获取按键事件

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



### 3.3 设置 MotionController

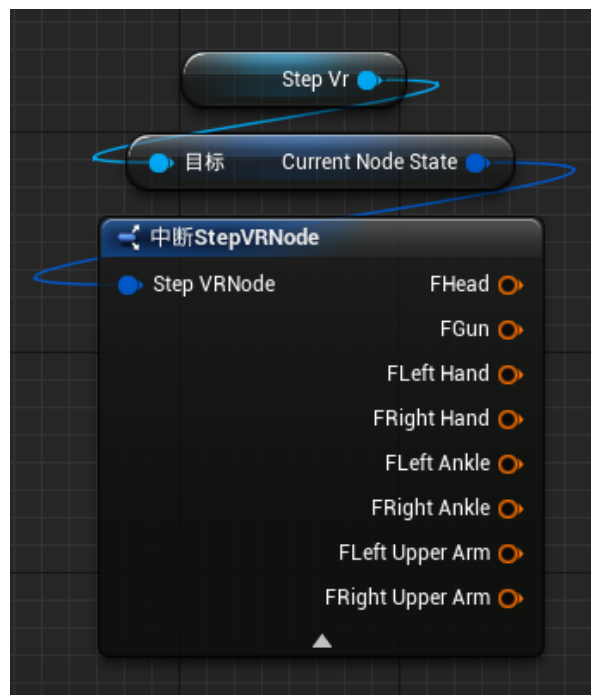
在[VR\_Pawn]蓝图中添加组件 MotionController，并设置运动控制器和 StepVr 设备的映射关系（左手柄：Left，右手柄：Right，枪：Pad）





### 3.4 获取自定义设备 TransForm 信息方法

设置或新增 StepVr 组件，获取 CurrentNodeState 成员变量，查看 FStepVRNode 结构体，获取相应的节点数据，如下图：



## **4 注意事项（数据获取异常）**

**4.1 使用前，需先插上 AP 等设备，然后再从 VS 工程启动 UE 编辑器或开始独立游戏（如拔插 AP 需重新启动），否则可能获取不到设备数据，甚至可能引起程序崩溃**

**4.2 查看设备 ID 号是否对应。当前插件中设备对应 ID 如下：**

左手柄：1，右手柄：2，枪：4，头：6

**4.3 如果设备在定位空间里的位置不正确**

**4.3.1 检查矩阵文件 TransMat.txt 是否放在正确的位置（查看步骤 2）**

**4.3.2 检查头显是否正确校正方向**