

ThreeGlasses接口文档及详细使用说明

DeviceInterface类

- 1、DeviceInterface.Initialize ();
设备初始换
- 2、DeviceInterface.GetIPD ();
获取瞳孔之间的距离
- 3、DeviceInterface.UpdateDeviceTesting ();
检测设备状态
- 4、DeviceInterface.DeleteDevice ();
移除设备
- 5、DeviceInterface.GetCameraOrientation();
获取头戴设备的方向
- 6、DeviceInterface.ResetOrientation();
重置正方向，以当前头部旋转位置为正方向

SZVRDevice类

1、SZVRDevice device = gameObject.AddComponent<SZVRDevice>();

脚本首先绑定在场景内主摄像机上，实现曲面变形后的左右分屏效果。



2、SZVRDevice.direction

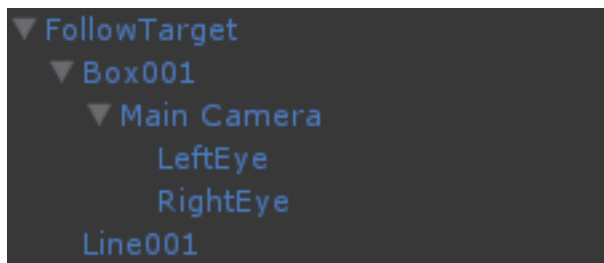
这个静态变量是当前传感器方向数据+当前角色的朝向，如果FollowTarget != null，那么这个参数会加上followTarget.rotation。

3、Near Clip Plane & Far Clip Plane

左右两只眼睛的相机的Clip Plane，来调节可视距离。

4、FollowTarget

此变量是一个Transform类型，主要能实现摄像机目标跟随的效果。



如上图Box001为带轨迹动画的物体，那么我们将主摄像机拖放到Box001下，将目标相机对准跟随物体，然后将Box001拖动到FollowTarget这个变量中就能实现摄像机跟随Box001的效果。

5、Eye To Neck Height

眼睛到脖子的高度，将主摄像机放置到脖子的部位，设置此参数可以模仿眼睛的具体位置，此参数和实际的比例相同（例如： $0.02 = 2\text{mm}$ ）。

SZVRCanvas类

1、SZVRCanvas canvas = gameObject.AddComponent<SZVRCanvas>();

脚本首先绑定在场景内主摄像机上，实现曲面变形后的左右分屏效果



2、canvas.enabled = true;

脚本首先绑定在场景内主摄像机上，实现曲面变形后的左右分屏效果，反之为正常画面。

FAQ

1、是否能控制sensor数据的使用和关闭？

可以设置一个bool的变量来控制是否设置物体的旋转角度，如下：

```
bool isController = false;
Quaternion q = Quaternion.identity;

void Start()
{
    q = transform.rotation;
}

void Update()
{
    if(isController)
    {
        q = SZVRDevice.direction;
        transform.rotation = q;
    }
    else
        transform.rotation = q;
}
```