

VIDEO PLAYER VR

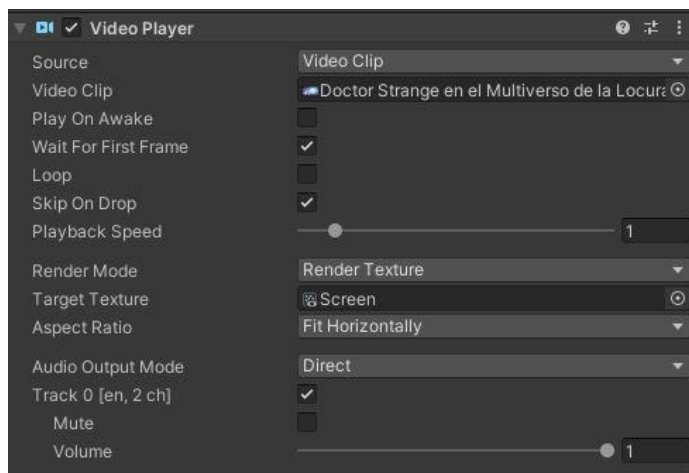
CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO

Arrastre a su escena el Prefab **“Video Player Zone”** que está en la carpeta VideoPlayer > Prefabs.

CONFIGURACIÓN DEL VIDEOPLAYER

CAMBIAR CLIP

Para cambiar el video que se reproducirá en esa zona, tiene que acceder a **“Video Clip”** del componente **“Video Player”** que tiene el objeto **“Video screen”** y colocar el clip que se quiere reproducir.

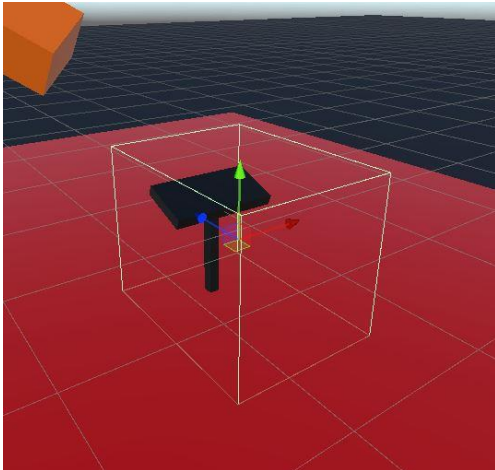


SWITCH PANTALLA

El GameObject que hace el cambio con la pantalla es el **“Object To Switch”**, este se puede cambiar por cualquier GameObject.

ZONA DE INTERACCIÓN

Para cambiar el rango o la zona donde será activa la interacción tiene que modificar el **“BoxCollider”**, que se encuentra en el GameObject **“Zone To Interact”**.

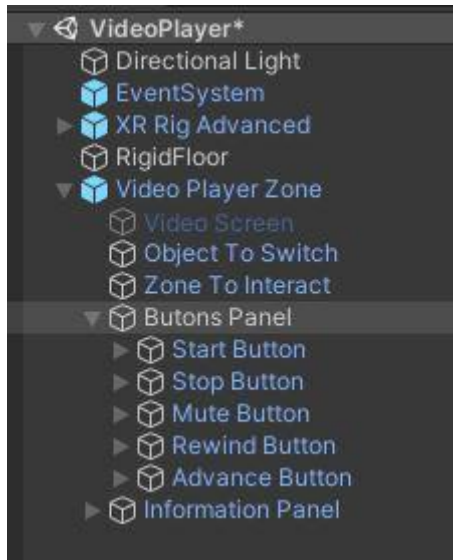


“Zone To Interact” tiene un Script asociado que controla que aparezcan y desaparezcan los GameObjects según se entre o se salga del Trigger, tales como los botones y la pantalla.

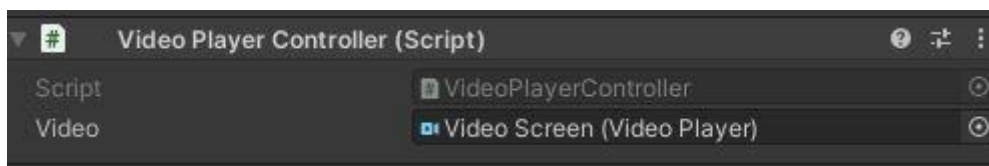


PANEL DE BOTONES

En el GameObject **“Buttons Panel”** se encuentran todos los botones para interactuar, (Play/Pause, Stop, Mute, Rewind y Advance)



“Buttons Panel” tiene un Script asociado que controla el comportamiento de cada botón. Este Script tiene una referencia al GameObject **“Video Screen”**.

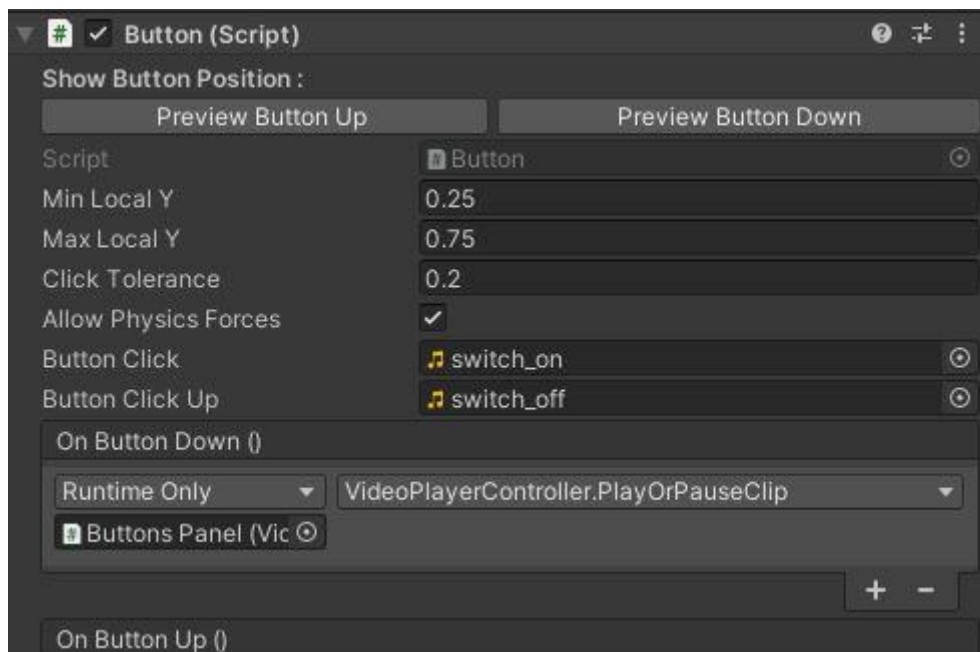


CONFIGURACIÓN DEL BOTON

Para cambiar la apariencia del botón solo hay que cambiar el **“Mesh”** del componente **“Mesh Filter”** del GameObject **“InnerButton”**.

Para cambiar el rango el cual se pulsa el botón, se tiene que cambiar los valores de las variables (Min Local Y, Max Local Y) del Script **“Button”**.

Aquí también tiene acceso a los efectos de sonido.



Como excepción, los botones Rewind y Advance tienen un valor flotante a la llamada al método. Este valor en segundo es el avance o el retroceso que tendrá el clip, siendo positivo avanzarlo y negativo retrocederlo.

