

UtoVR_Web版SDK（H5配置参数和接口api使用指导）

1. 基本使用

引用SDK引导js

```
<!-- 引入引导js 动态下载播放器-->
<script language="javascript" type="text/javascript" src="./player/UtoVRPlayerGuide.js"></script>
```

配置播放器参数

```
/* 播放器参数配置 */
var params = {
  container: document.body, // 播放器容器，默认初始化在body元素中
  name: "SceneViewer",
  scenesArr: [
    // todo: 注意修改视频路径，需要保证播放页面与视频属于同一域名下
    { sceneId: "v1", sceneName: "赛车", sceneFilePath: "./video/960p.mp4", sceneType:
"Video" },
  ],
  // 播放器不支持全景播放回调
  errorCallback: function (e) {
    console.log("错误状态: " + e);
  }
};
```

根据配置参数实例化播放器

```
/* 初始化开始 */
window.onload = function () {
  initLoad(params);
};
```

以上三步完成了播放器引入，参数配置，初始化。

一个完整的静态配置页面 sample.html

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0, user-
scalable=0">
  <meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
  <meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">
  <meta name="format-detection" content="telephone=no">
  <title>UtoVR全屏模式</title>
  <meta name="Description" content="UtoVR全景播放器">
  <!-- 引入引导js 动态下载播放器-->
  <script language="javascript" type="text/javascript" src="./player/UtoVRPlayerGuide.js">
```

```
</script>
</head>
<body style="width: 100%;height: 100%; overflow: hidden; padding: 0px; margin: 0px;">
  <div id="panoDesk" style="position:absolute;width: 100%;height: 100%; overflow: hidden;
padding: 0px; margin: 0px;"></div>
</body>
<script language="javascript" type="text/javascript">
  /*播放器参数配置*/
  var params ={
    container:document.getElementById("panoDesk"),
    name:"SceneViewer",
    scenesArr:[
      //todo:注意修改视频路径，需要保证播放页面与视频属于同一域名下
      {sceneId:"v1", sceneName:"赛车", sceneFilePath:"./video/960p.mp4",
sceneType:"Video",initFov:110}
    ],
    //播放器不支持全景播放回调
    errorCallback:function(e){
      console.log("错误状态：" + e);
    },
    //浏览器不支持全屏回调
    fsCallBack:function(status,playObj){
      alert("浏览器不支持全屏！");
    }
  };
  /*初始化开始*/
  window.onload = function () {
    initLoad(params);
  };
</script>
</html>
```

2. 可配置的 属性列表

参数名称	参数类型	默认值	说明
container	dom	document.b ody	播放器实例化所在的Dom容器
width	int	800	播放器width（改成根据container自适应）
height	int	600	播放器height（改成根据container自适应）
name	string	JTPlayer	播放器配置的名称
loadingImg	string	""	自定义播放加载图（支持html标签）
initSceneId	string	""	初始场景id
isMouseWheel	bool	true	是否开启鼠标滚动缩放
isDBClick	bool	true	是否开启双击全屏功能
isDBViewPort	bool	false	是否是双屏显示
isGyro	bool	false	初始是否开启陀螺仪

参数名称	参数类型	默认值	说明
isDragAble	bool	true	是否可以拖动场景
dragMode	bool	false	鼠标拖动效果模式 (无效)
dragDirectionMode	bool	true	场景拖动方向模式 true : 与鼠标方向相同 false : 与鼠标方向相反
preserveDrawingBuffer	bool	false	开启webgl绘制缓存 (可用于截屏 , 录制)
scenesArr	Array	null	参考场景配置(json数组)

属性配置参考如下：

```
var params = {
  container: document.getElementById("pano"),
  name: "SceneViewer",
  dragDirectionMode: true,
  isGyro: false,
  isDragAble: true,
  scenesArr: [], //重要的场景配置
  .....
  //属性配置可以自己组合选择
}
```

可配置的 scenesArr 属性如下

参数名称	参数类型	默认值	说明
sceneId	string	无	必须配置唯一的ID编号
sceneName	string	无	当前场景的名称
sceneFilePath	string	无	当前场景的路径
sceneFileType	string	Video	当前场景的类型 , 可取Video(视频)、Image (图片)
sceneModel	string	Sphere	场景投影模型 默认为 Sphere (球模型) pyramid(四棱锥, 目前仅H5支持)
sceneFormat	string	0	视频格式 2 (普通vr) , 5 (LR3DVR) , 4 (UD3D) (可以强制指定)
isVideoAutoPlay	bool	false	当前场景是否自动播放 (sceneType为Video是有效)
isAutoRotate	bool	false	是否自动旋转 (适合于图片播放)
isLittlePlanetEffect	bool	false	初始加载小行星效果状态

参数名称	参数类型	默认值	说明
isVideoLoop	bool	true	当前场景是否循环播放 (sceneType为Video是有效)
initPan	number	180	当前场景的初始pan值 范围 (0 ~ 360)
initTilt	number	0	当前场景的初始tilt值 范围 (-90 ~ 90)
initFov	number	90	当前场景的初始fov值 范围 (10~150)
fovType	string	Auto	XFov 水平fov , YFov 垂直fov , Auto 自动判断
sceneBlockModel	JSON	null	球形图分块目录 (用于全景图分块)

sceneArray 属性配置 如下

```
scenesArr:[
    {sceneId:"v1", sceneName:"赛车", sceneFilePath:"../../video/512p.mp4",
    sceneType:"Video",initFov:105}
]
```

3. 回调函数配置列表

回调名称	说明
initOverCallBack	SDK初始完成回调
loadedStartCallBack	播放器开始实例化
loadedCallBack	场景加载完成回调
errorCallBack	播放器异常回调
drawWebGLCallBack	sdk绘制回调
sceneResizeCallBack	视口尺寸改变回调
scenePanTiltFovChangerCallBack	场景角度改变回调
sceneEventDownCallBack	鼠标down事件回调
sceneEventUpCallBack	鼠标up事件回调
sceneEventClickCallBack	场景click回调
fullScreenChangeCallBack	场景全屏回调
videoLoadMetaDataCallBack	视频loadedmetadata回调
videoLoadProgressCallBack	视频progress回调

回调名称	说明
videoLoadStartCallBack	视频loadstart回调
videoPlayerCallBack	视频play回调
videoUpdateCallBack	视频更新回调
videoCanPlayerCallBack	视频canplay回调
videoTogglePlayCallBack	视频暂停播放回调
videoPlayEndCallBack	视频播放结束回调（ isVideoLoop为false 启用 ）
setVideoCurTimeCallBack	视频手动设置currentTime回调

回调函数配置如下

```
errorCallBack: function (e) {
    console.log("错误状态：" + e);
},
```

4. 播放器开放api列表

注意：播放器对象可以在回调函数initOverCallBack后拿到，回调函数中的this对象就是播放器实例化后的对象，可以参考下面的案例拿到播放器实例化后的对象

```
/*播放器参数配置*/
var playerObj = null;
var params = {
    container: document.body,
    name: "SceneViewer",
    scenesArr: [
        {
            sceneId: "v1",
            sceneName: "赛车",
            sceneFilePath: "http://192.168.0.170/upload/360videos/960p.mp4",
            sceneType: "Video",
            initFov: 100,
            initPan: 180,
            isVideoAutoPlay: true
        }
    ],
    initOverCallBack: function () {
        /*将播放器对象赋值给playerObj*/
        playerObj = this;
    }
};

//api的调用需要使用 "." 的方式：

比如：playerObj.api_setVideoPause();
```

api列表

名称	接收参数	说明
api_screenShot	无	视口截屏 返回base64的图片数据
api_readPixels	x,y,width,height	视口捕获，返回Uint8Array像素对象
api_reset	无	重置场景为初始状态
api_left	无	场景left旋转
api_right	无	场景right旋转
api_up	无	场景up旋转
api_down	无	场景down旋转
api_zoomin	无	场景放大
api_zoomout	无	场景缩小
api_previousScene	无	上一场景
api_nextScene	无	下一场景
api_addJsonSceneData	sceneJSON	动态添加场景数据
api_getSceneDataById	sceneID	根据场景ID获取场景数据
api_changerSceneById	id	根据id切换到配置的场景
api_changerSceneByIndex	id	根据场景数组的索引切换场景
api_ToggleDragDirection	无	切换场景拖动方向
api_resize	width,height	动态设定场景视口尺寸
api_ToggleGyro	无	开启关闭陀螺仪
api_CloseGyro	无	关闭陀螺仪
api_OpenGyro	无	开启陀螺仪
api_getGyroStatus	无	获取陀螺仪状态
api_setViewPortStatus	bool	动态设置视口为双屏，单屏
api_getViewPortStatus	无	获取当前视口状态
api_setVideoPlay	无	播放视频

名称	接收参数	说明
api_setVideoPause	无	暂停播放
api_setVideoToggle	无	暂停播放视频
api_getVideoPlayStatus	无	获取视频播放状态
api_setVideoCurTime	curtime	设置视频当前播放时间
api_getVideoCurTime	无	获取视频当前播放时间
api_getCurScenePTF	无	获取当前视口中心的Pan , tilt , fov值
api_setPanTiltFov	pan, tilt, fov	设置当前视口的Pan , tilt , fov值
api_screenToSphere	x,y	根据视口上的X , y 坐标转换成场景的pan,tilt,fov坐标
api_sphereToScreen	pan,tilt	根据场景的pan , tilt值 , 转换成视口的x , y 坐标
api_fullScreen	无	视口全屏
api_getAllSceneData	无	获取所有的场景配置
api_getVideoDom	无	获取场景的video dom节点
api_getTargetDom	无	获取场景的target dom节点
api_getPlayDom	无	获取场景的playe dom节点
api_getPlayerSize	无	获取播放器的尺寸
api_changeVideoPath	path	视频切换
api_changeScenePath	path	图片路径切换
api_getVRMode	无	获取当前是否是VR模式
api_enterVRModel	无	进入VR模式
api_exitVRModel	无	退出VR模式
api_enterFullScreen	无	进入全屏
api_exitFullScreen	无	退出全屏
api_normalView	duration, callBack	切换成正常视图
api_littlePlanet	duration, callBack	切换成小行星视图

名称	接收参数	说明
api_walkThrough	duration, ePan, eTilt, eFov, callBack	walkThrough效果
api_getWebGLInfo	无	获取webGL绘制对象

上面提供了UtoVR_WebSDK 的属性，场景，回调，api的列表。具体的可以参考webSDK解压缩包里面的sample案例.

如果有疑问或者是问题，欢迎进入官网论坛提交

【UtoVR_WebSDK 官网地址】

<http://www.utovr.com>

【UtoVR官网 SDK下载地址】

<http://www.utovr.com/sdk/download/>

【UtoVR官方 论坛地址】

<http://bbs.utovr.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=49>

【UtoVR_WebSDK 配置常见问题】

<http://note.youdao.com/noteshare?id=6ffb21cbb27c5b0ab53b4f065e77dd74>