



小派 VR SDK_Unreal

开发说明文档

版本：v_1.1.1

小派科技（上海）责任有限公司



1. 前言

1.1 编写目的

撰写本文档是为了帮助 Unreal Engine 开发者能够快速地开发基于 PimaxSDK 的应用。
本文档主要面向对象为：技术人员、开发者。

1.2 编写背景

本文档是小派科技（上海）有限责任公司为了配合广大的 Unreal Engine 软件开发者开发，适用于 Pimax 4K、Pimax pro 虚拟现实头盔而推出的 SDK (Software Development Kit) 软件开发工具包。开发包主要支持头部跟踪、畸变校正、双目视差等功能，为开发者提供便利支持。本说明文档中的 SDK 通过 PVR 文件夹的格式发布，接入 SDK 前，需要配置好 Unreal 开发环境，再把 SDK 文件夹拷贝至项目 plugins 目录下，即可在工程中直接使用 PVRSDK。

1.3 支持设备

厂商	设备
小派	Pimax 4K
小派	Pimax Pro

1.4 开发环境

推荐环境配置

配置	版本信息
操作系统	Windows 7 SP1 64 位 Windows 8 64 位 Windows 8.1 64 位 Windows 10 64 位
内存	8G 及以上
显卡	NVIDIA GeForce GTX 970 及以上 AMD Radeon R9 290 及以上
显卡驱动	NVIDIA 显卡: Driver 361.91 及以上 AMD 显卡: Driver 16.3.2 及以上
Unreal 版本	4.12、4.13、4.14、4.15

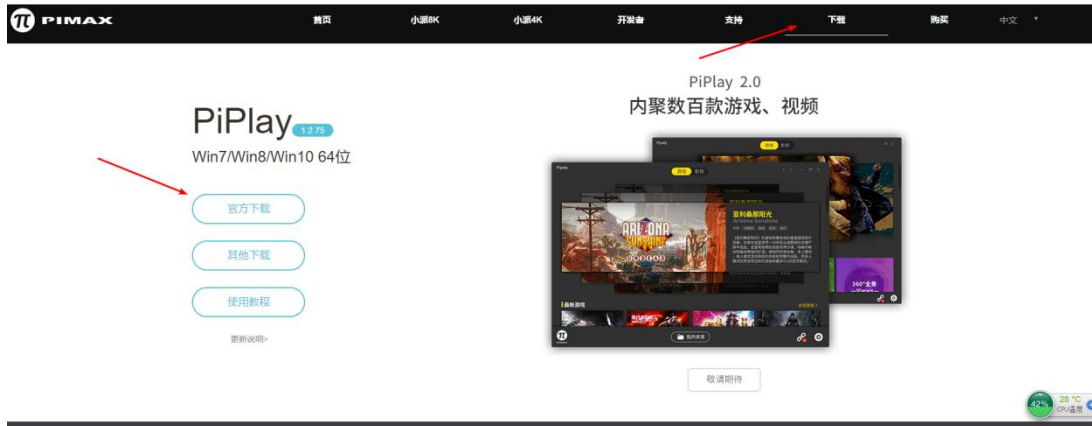
配套软件说明

1. “PVR_Unreal_SDK” 需要配合 Piplay 小派玩家模式运行。
2. 安装 PVR_Unreal_SDK_Steup 安装包后可以找到对应 Unreal 版本的 PVR，将其拷贝至项目 plugins 目录下，即可在工程中直接使用 PVRSDK。

2. 环境搭建

2.1 PiPlay 的安装

登录小派官网 <http://www.pimaxvr.com/>. 下载 piplay_Steup 安装包, 根据提示进行安装, 然后启动 Piplay 程序。



2.2 连接小派头盔设备

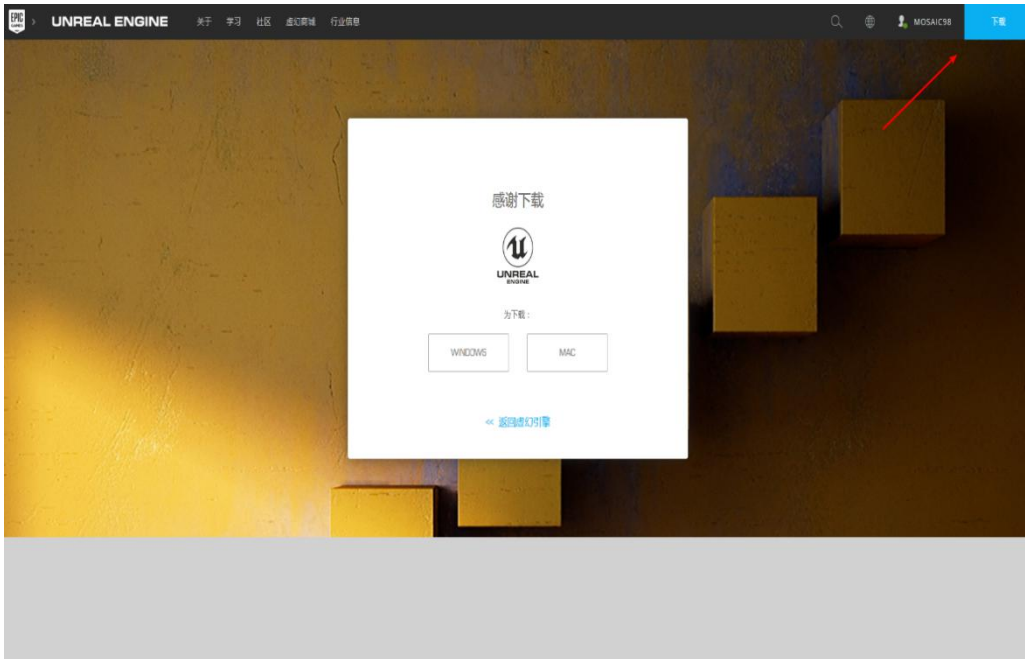
使用 piplay 连接好 Pimax 头盔设备, 顶部指示灯显示蓝色灯且头盔显示小派科技 Logo 即为连接成功



3. Unreal 的使用

3.1. UnrealEngine 下载安装

1. 登入 Unreal 官网 <https://www.unrealengine.com> 注册 epic games 账号，下载 epic 启动器（如果要下源码，需要绑定 Github 账号，等到 EpicGames 自动邀请之后才能浏览源码。）

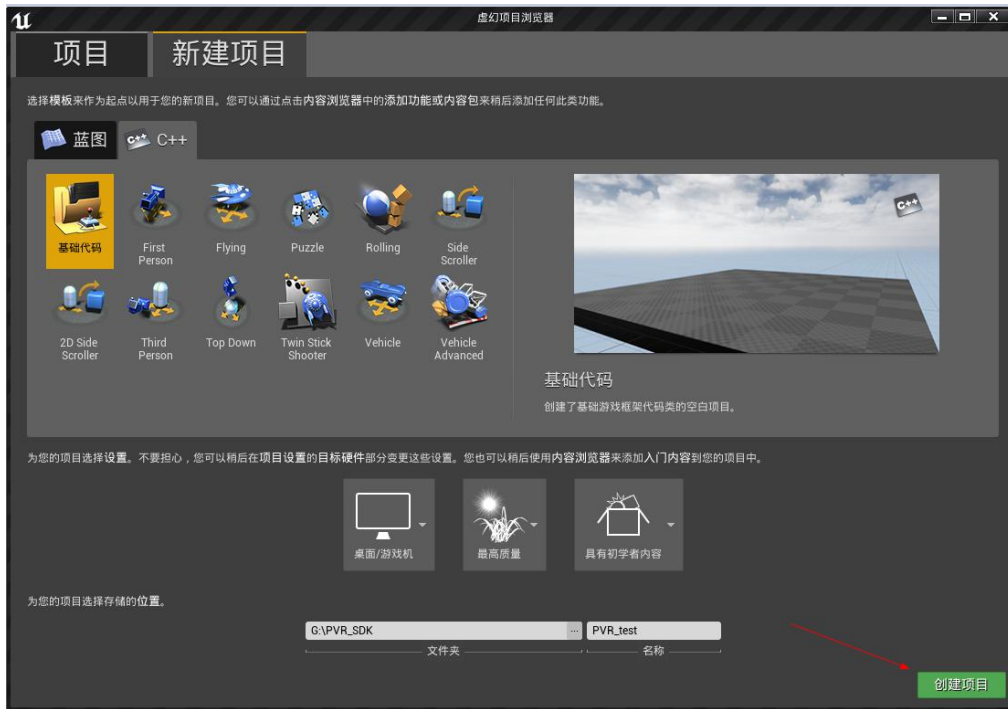


2. 安装完成后打开 Epic Games 启动器，选择安装 Unreal 引擎



3.2 新建项目

1. 安装好之后，启动 UnrealEngine，选择新建项目-> c++ -> 基础代码，点击右下角的创建项目



(创建项目前注意项目路径及名称，以备后续 PVR 文件夹的拷贝)

2. 创建过程较长，请耐心等待，切勿擅自中断



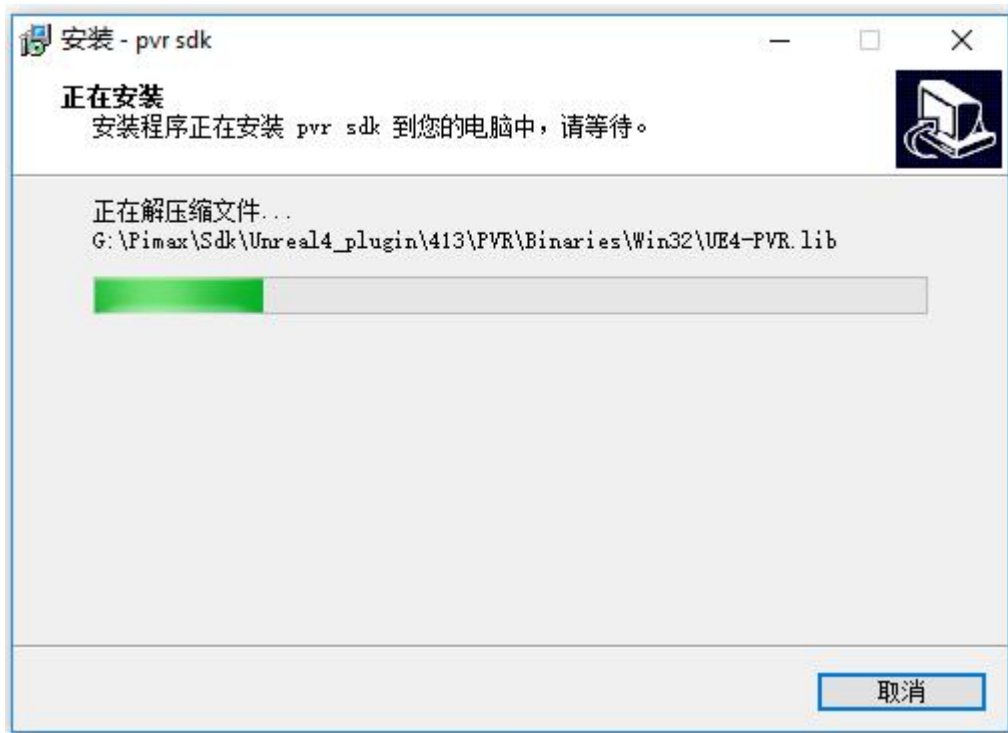
3. 项目创建完成，会自动启动虚拟编辑器，先将界面最小化。



4. 导入 SDK

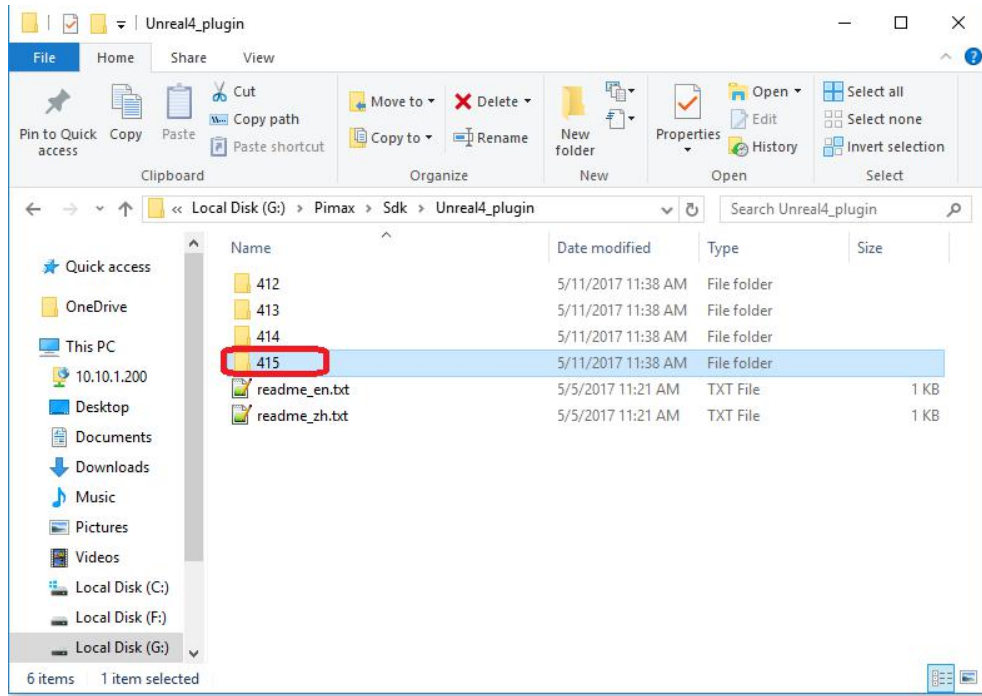
4.1 安装

双击 PVR_Unreal_SDK_Setup.exe 文件进行安装（默认安装在 Pimax 目录下）：



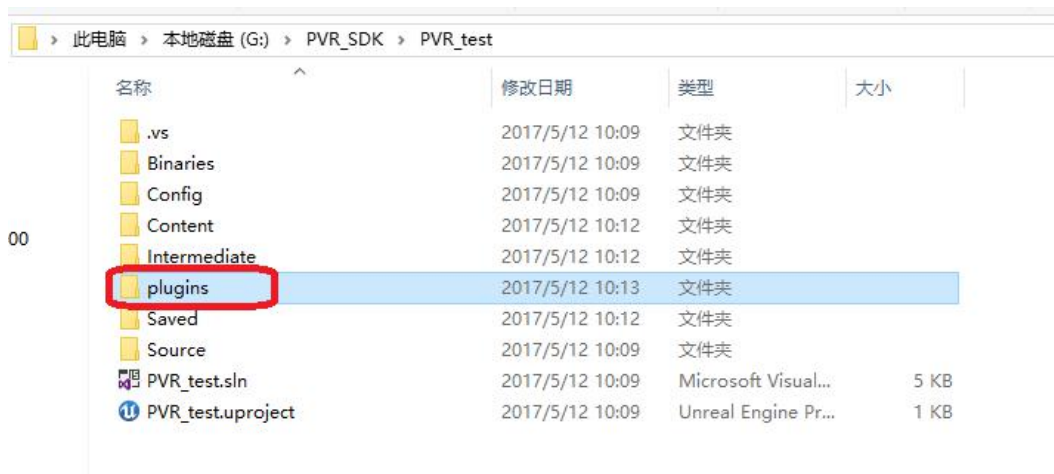
4.2 导入 plugins 目录

1. 安装完成后打开 SDK 文件路径，查阅对应 Unreal 版本的 PVR 文件夹
G:\Pimax\Sdk\Unreal4_plugin



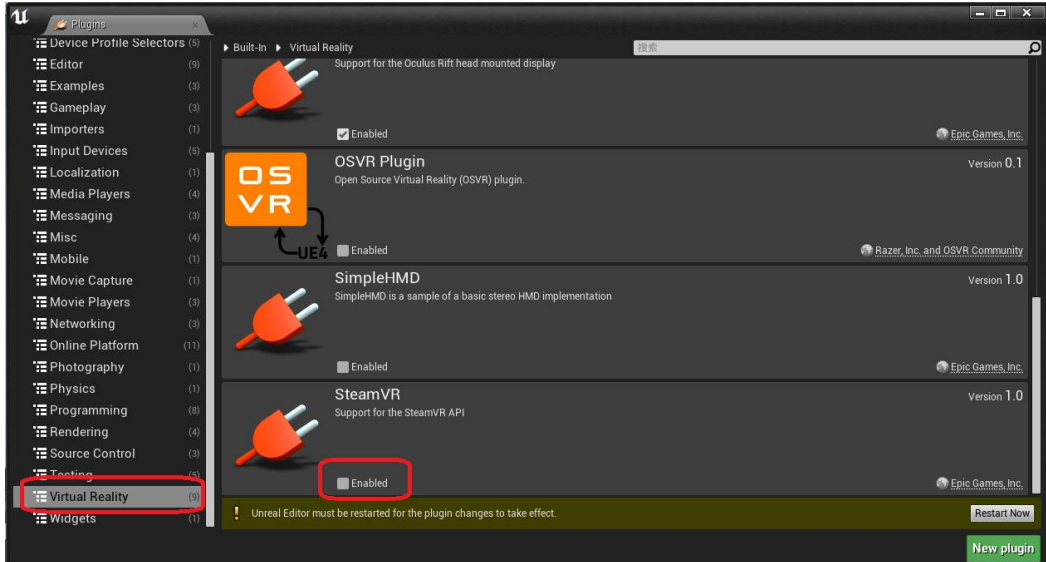
(这里 PC 安装的 Unreal 版本是 4.15，所以将要复制对应的 415 文件夹下的 PVR)

2. 打开刚刚所建项目目录，新建文件夹名称命名为 plugins，复制对应 Unreal 版本的 PVR 文件夹到该文件夹下。



5. Unreal_SDK 的使用

返回虚拟编辑器, 点击左上角编辑菜单, 选择 ‘Plugins’, 在左侧目录找到 ‘Virtual Reality’, 右侧菜单内容中将 ‘Steam VR’ 下的 ‘Enable’ 去勾, 点击 ‘现在重启’ 以便只有 PVR 插件是 enable 状态。



待虚拟编辑器重启后在 ‘播放’ 下拉菜单中选择 ‘虚拟现实预览’, 即可直接通过小派头盔进行交互。

