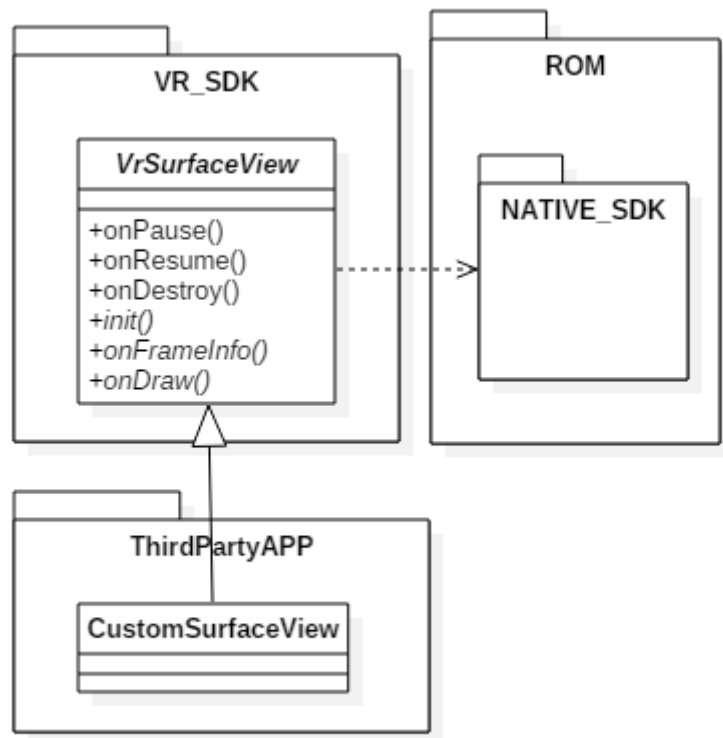


VR-SDK 接口概要设计

一、模块间关系

VR-SDK 提供给三方应用二代设备上的传感器数据支持。基于 VR-SDK，三方应用可以二代机设备上 VR 场景绘制。模块间关系如下图所示：



VrSurfaceView，提供 SurfaceHolder 生命周期回调，及 NATIVE_SDK 生命周期回调；NATIVE_SDK，包含 VR 场景绘制核心控制逻辑；三方应用自定义 CustomSurfaceView 作为 VR 场景绘制目标视图。

二、接口定义

public void onPause()

描述：NATIVE_SDK 生命周期回调函数，必须在容器 Activity 的 onPause 中调用。

public void onResume()

描述：NATIVE_SDK 生命周期回调函数，必须在容器 Activity 的 onResume 中调用。

public void onDestroy()

描述：NATIVE_SDK 生命周期回调函数，必须在容器 Activity 的 onDestroy 中调用。

public abstract void init(int width, int height)

描述：三方应用图像绘制初始化函数，在 NATIVE_SDK 初始化方法中调用。

参数：

int width: surfaceHolder width;

int height: surfaceHolder height.

public abstract void onFrameInfo (int resolution, float yaw,

float pitch, float roll, float ipd, float delta)

描述：帧信息回调函数，在 NATIVE_SDK 绘制循环方法中当前帧准备好被绘制时调用。

参数：

int resolution: 帧分辨率，例如 1024

float yaw: 欧拉角度 yaw 角度值

float pitch: 欧拉角度 pitch 角度值

float roll: 欧拉角度 roll 角度值

float ipd: 设备瞳距系数

float delta: 与上一帧间时间间隔，单位秒

public abstract void onDraw (int eye, float fovDegrees)

描述：三方应用图像绘制函数，在 NATIVE_SDK 绘制循环方法中调用。

参数：

int eye: 眼睛 ID，0: 左眼；1: 右眼

float fovDegrees: 视场角度