Construindo Aplicativo de Realidade Aumentada com Unity

1. Configurar ambiente Unity

1.1 Baixar Vuforia SDK

<https://developer.vuforia.com/downloads/sdk>

1.2 Criar licenças para utilizar Vuforia

<https://developer.vuforia.com/develop/licenses>

1.3 Get Basic

Será criada uma chave de licença que deve ser incluída no projeto Unity

Exemplo:

Please copy the license key below into your app

ASHNd6z/////AAABmZpjlrTj8kETvy3RKaT7OtkfJQ+kytyb1s/9gTDDo2rEGEgtzt1ZiX1TDWsZB76gyv3RV9fYfZOmQnKRkqcMc8XN/+6AVG2sBrF6hQ243wrR180ECte2R+Qqya10iMzkpASTOe9+BMnDvZZWL4r0sK8vpXmgsYp855pOEs/yU01rlTlfYsVeKkiXuoW8am8qbVVfrB/b3QXl792frjH0zejhKve5BjqwS0Ff+OVJw+M/pMXH/I2N1QQ721X3RP26Gf5FsDD5Z1gyfyBKiGpxc28Fp3d2tdRMCI2/SpNJg9EeKbEtX31VXa21E/VnMTL3CaLkUH7MXBLfk+9VdFsWDytTv/kGyoGvyIMkw2FGA4Hl

2. No Unit – Import Package – Custom Package – Vuforia Package

3. No site, em Target Manager criamos o banco de dados

O Vuforia Engine oferece suporte a três tipos distintos de bancos de dados de destino:

* Os bancos de dados do dispositivo  armazenam alvos de imagem, alvos múltiplos e alvos de cilindro no dispositivo e não exigem conectividade em tempo de execução.
* Os bancos de dados em nuvem  armazenam Image Targets remotamente no serviço Vuforia Cloud Recognition. Esses alvos são então consultados e recuperados por uma conexão HTTP.
* Os bancos de dados VuMark  armazenam VuMarks no dispositivo.

NOTA:  VuMarks diferem e podem ser usados ​​especialmente para situações que exigem muitas cópias de um target para diferenciar entre objetos semelhantes.

<https://developer.vuforia.com/objects/comparison-device-and-cloud-databases>

4. Criar os alvos

Criar QRCode – QR.io

Add Target

5. Download Database – Unity Editor

No Unit – Import Package – Custom Package - Database Package

6. Adicionar Target ao projeto – GameObject – Vuforia Engine – Image Target

No Inspector, escolher From Database



7. Importar Pacotes Oficiais com imagens

8. Arrastar imagem escolhida para Hierarchy – Image Target