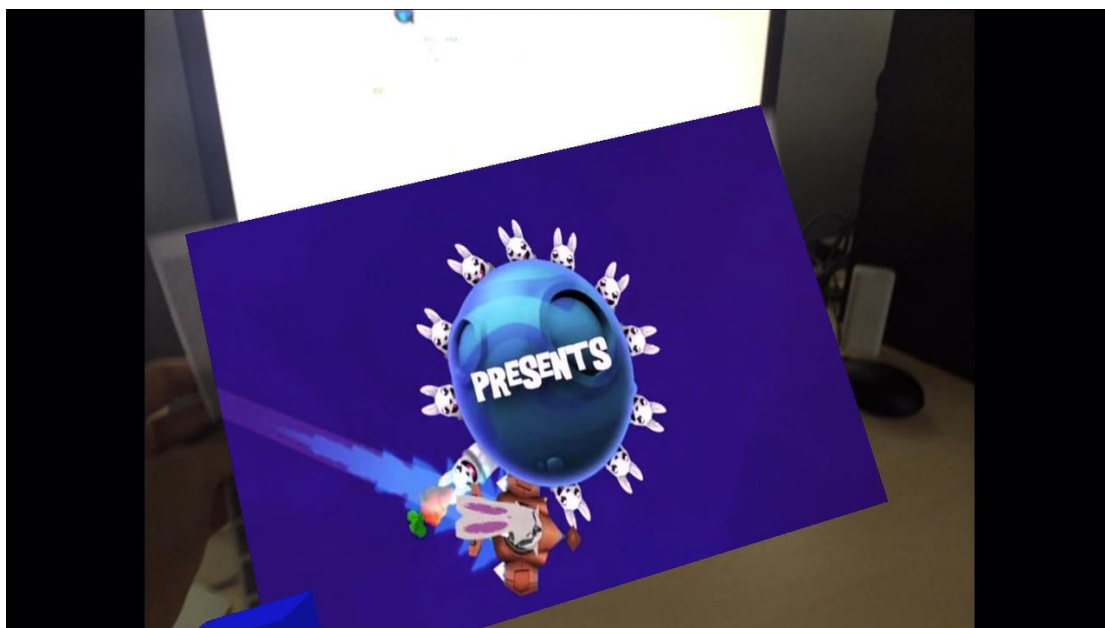




此屏幕截图中红圈圈住的部分为一张特定的图片，程序会自动识别该图片，并调用 Unity 在相应的位置显示一个平面，并在平面上将视频作为纹理播放。



视频平面会跟随图片的空间位置，同时在视频平面的左下角显示了一个 Cube 作为标志物。



识别的部分用的是 ARSDK——ARToolKit for Unity，显示的部分用的是 Unity。

将视频作为纹理播放，在桌面端是很容易的，Unity 提供了 MovieTexture 这个类来提供这一功能，然而在移动端只有 Unity Pro 或者一些收费插件实现了这一功能。

在本程序中移动端的 MovieTexture，即 MobileMovieTexture，是单独实现的，大致的步骤是：解析视频为 YUV，在 Shader 中将 YUV 转成 RGB 并显示。