

HiAR SDK for Unity 3D 快速入门

* 本文仅为入门教程，更详细的文档请查看：<http://hiar.com.cn/doc-v1/sdk-unity/overview/>

* 目前支持 Unity 5.2.x (Windows 32/64bit 、 OS X)

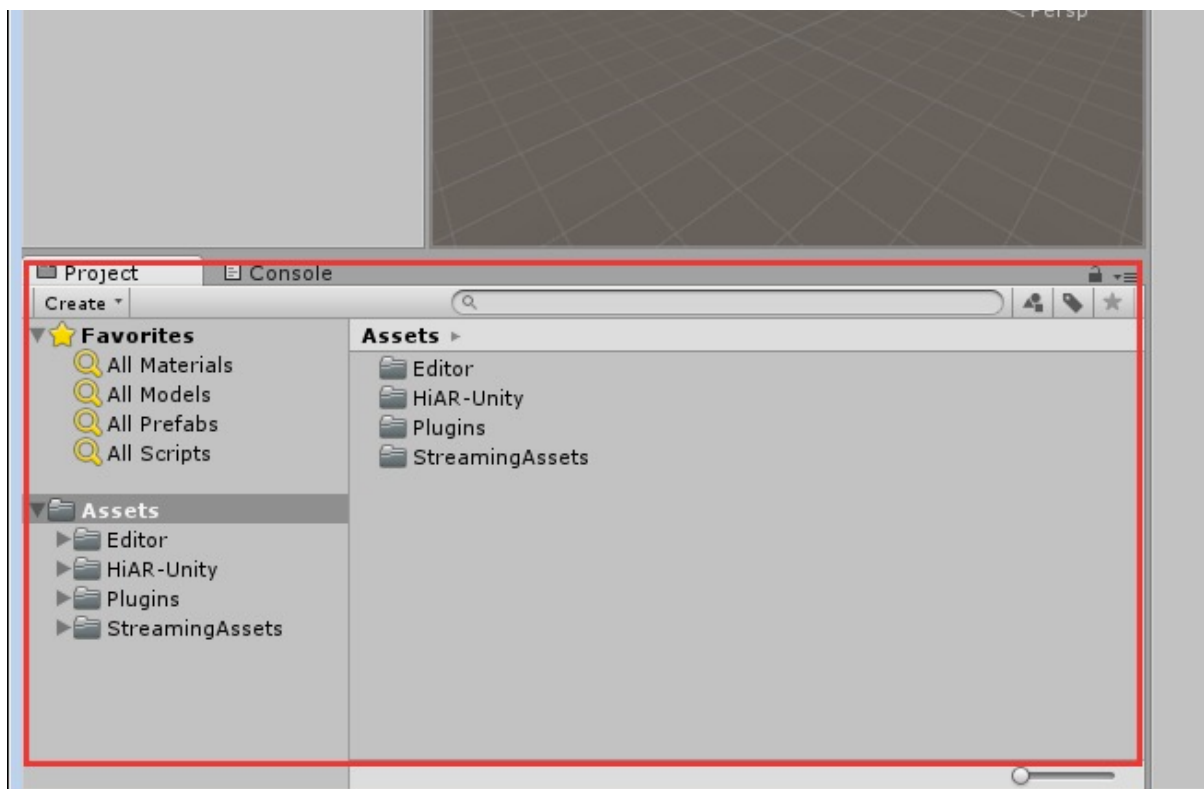
* 如果您在 Windows 环境下进行开发，请先安装 Microsoft Visual C++ 2013 Redistributable (您可以在 SDK 包文件夹的 3rd_party 目录下获取安装文件)

本文将向您介绍如何使用 HiAR SDK for Unity 3D 开发一个简单 AR 应用。教程内容主要有两部分：

- 导入 HiAR SDK for Unity 3D
- 创建 Hello World

导入 HiAR SDK for Unity 3D

1. 启动 Unity 3D 程序，新建一个 Unity 工程。
2. 在 SDK 包文件夹的 lib 目录下找到 hiar_sdk_unity-x.x.x.unitypackage，双击打开。
3. Unity 将自动加载 SDK 内容，点击 Import 开始导入。
4. 导入完成之后，您可以在 Project 窗口中看到以下内容：

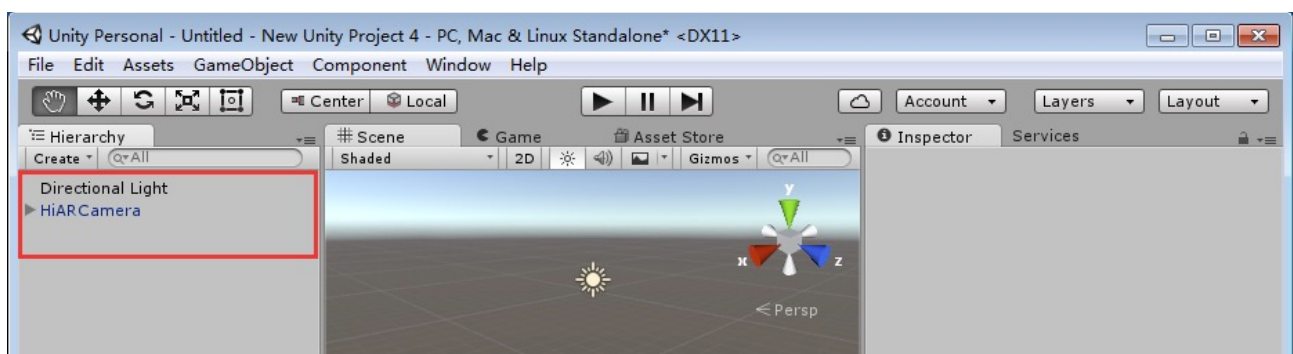
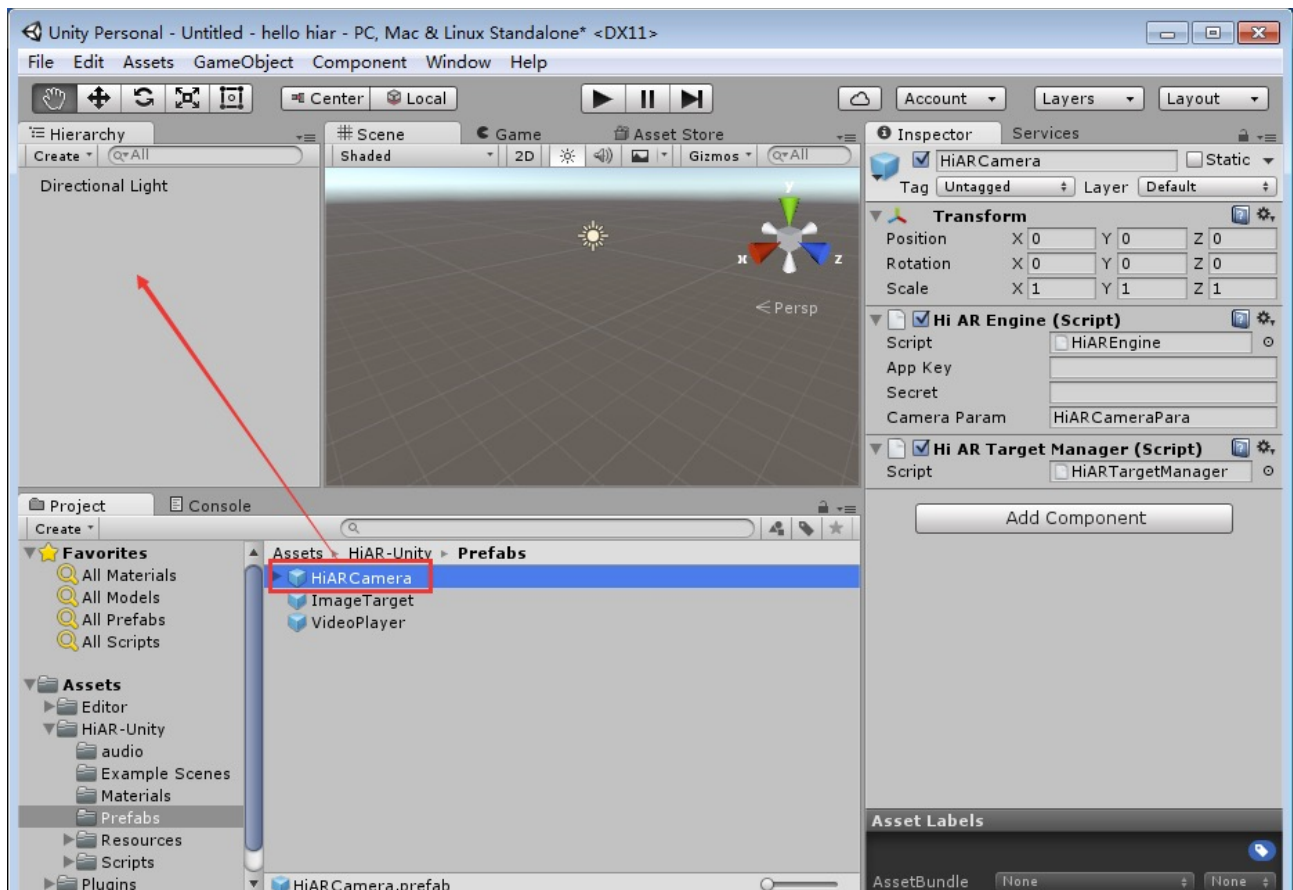


至此，SDK 导入工作已经完成，您可以开始创建 Hello World。

创建 Hello World

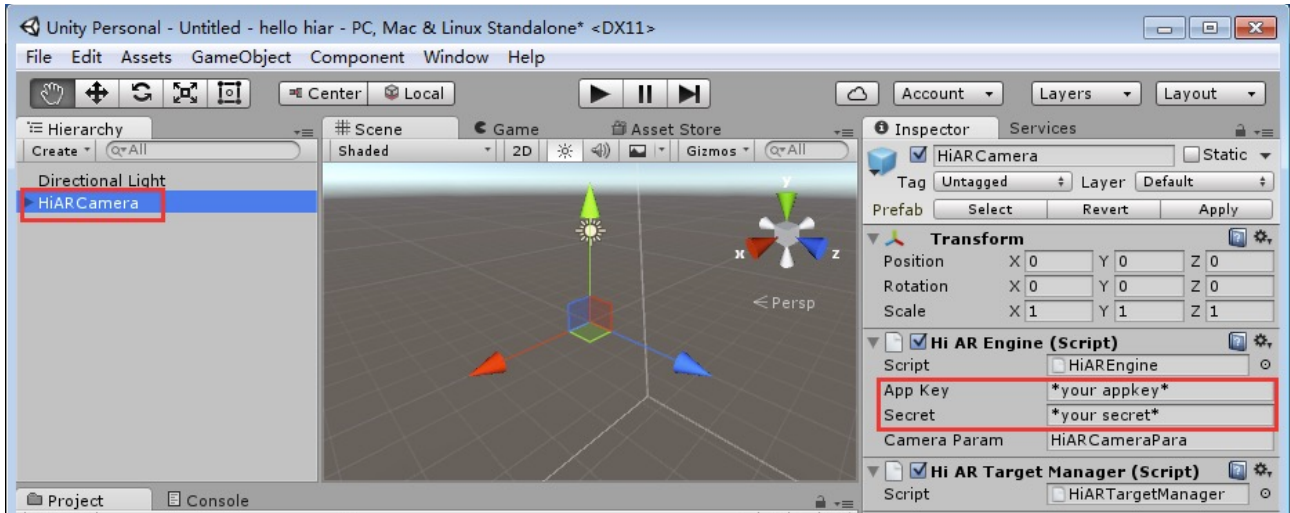
创建 HiARCamera

1. 在 Hierarchy 窗口中删除 Unity 工程默认的 Main Camera。
2. 在 Project 窗口中依次展开 Assets/HiAR-Unity/Prefabs 文件夹。
3. 找到 HiARCamera 这一项，将其拖至 Hierarchy 窗口中。



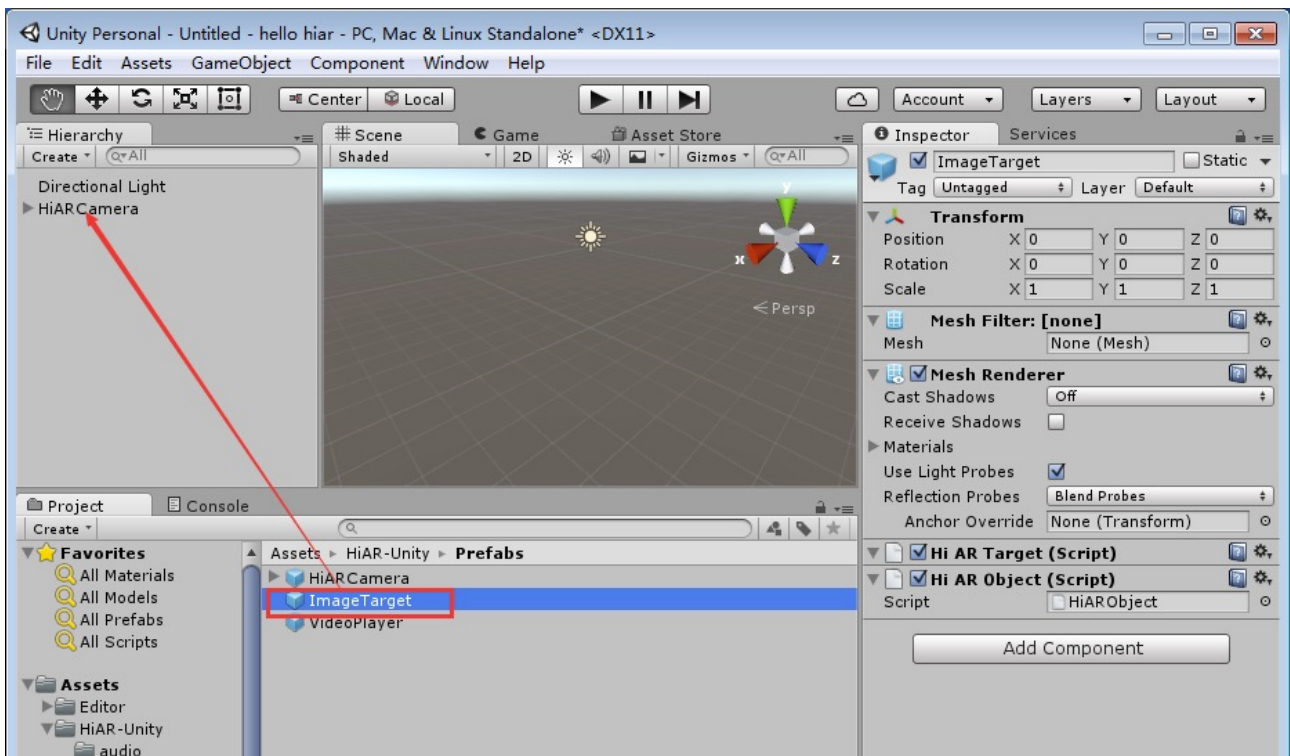
配置 AppKey 和 Secret

1. 在管理后台中创建应用并获取 AppKey 和 Secret。（链接：[如何获取 AppKey 和 Secret ?](#)）
2. 在 Hierarchy 窗口中选中 HiARCamera，在其对应的 Inspector 窗口中找到 AppKey 和 Secret。
3. 将 AppKey 和 Secret 复制到对应的文本框中。

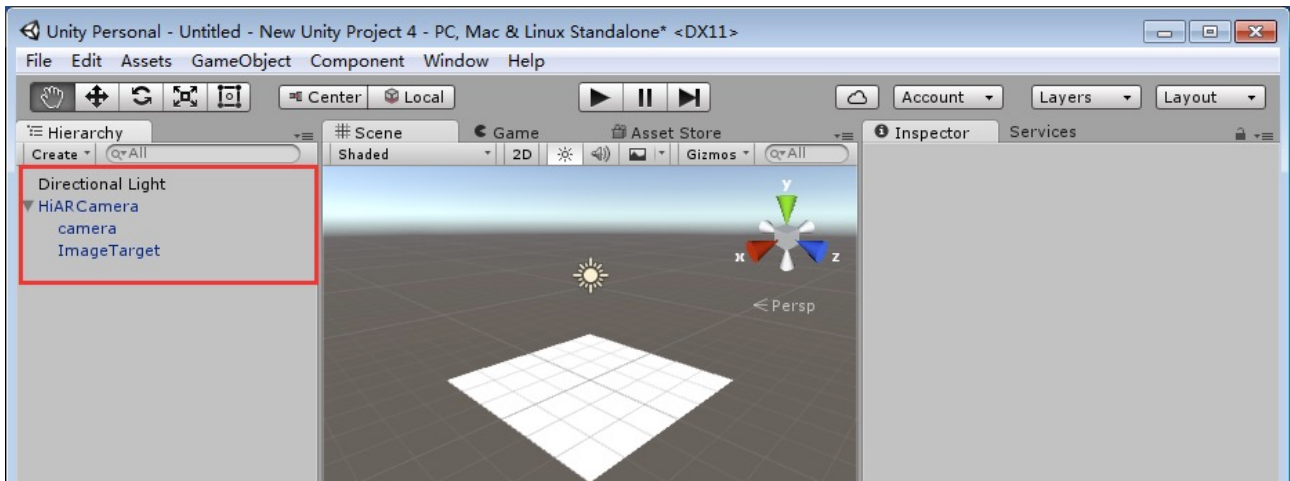


创建 ImageTarget

1. 在 Project 窗口中依次展开 Assets/HiAR-Unity/Prefabs 文件夹。
2. 找到 ImageTarget 这一项，将其拖至 Hierarchy 窗口中。
3. 将 ImageTarget 设置为 HiARCamera 的子项。

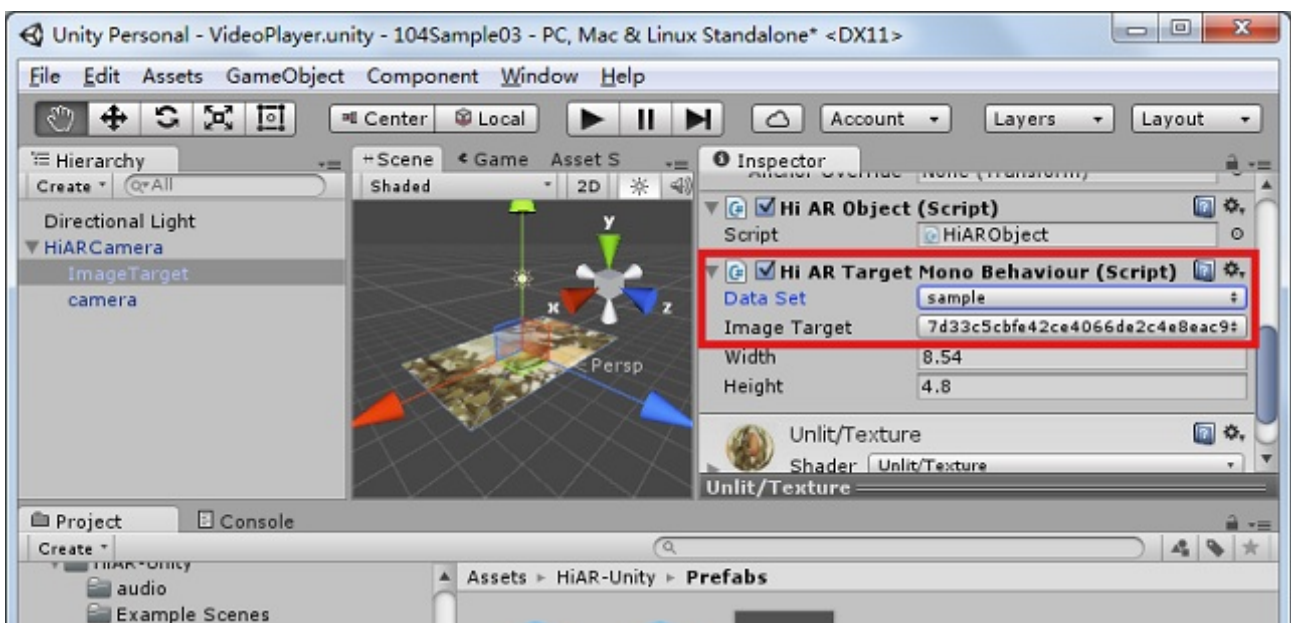


(接上一页)



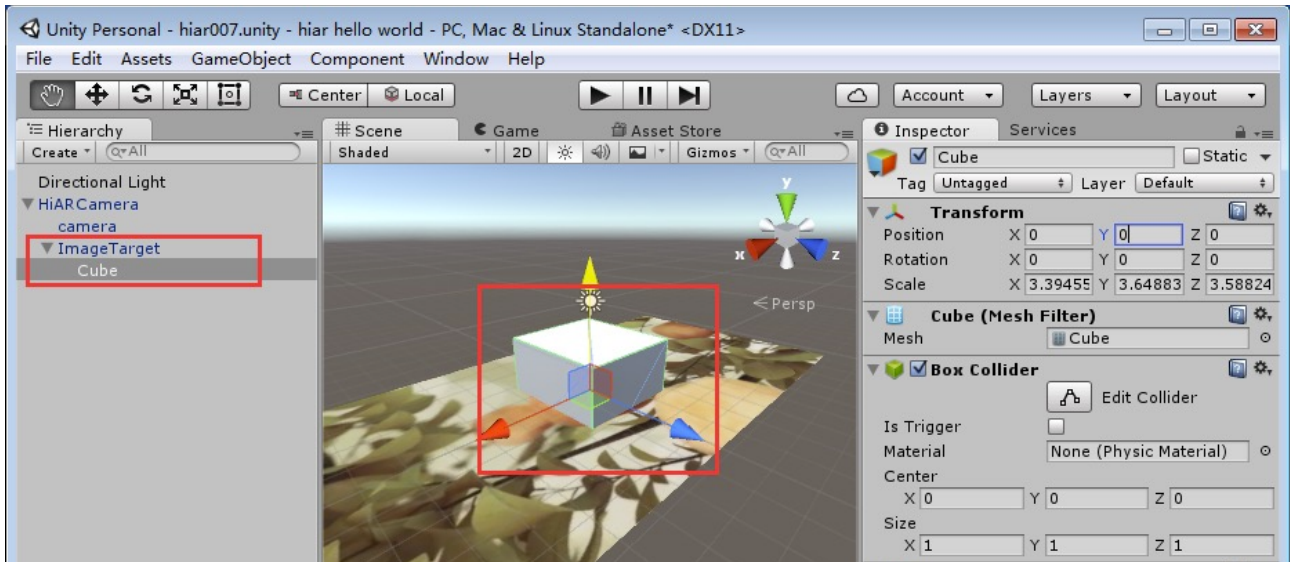
设置识别图片

1. 在 Hierarchy 窗口中选中 ImageTarget，在其对应的 Inspector 窗口中找到 HiAR Target Mono Behaviour (Script)。
2. 在 Data Set 选项中选择 sample。（sample 是 SDK 内置的本地识别包，包含两张识别图片，您可以在 Image Target 选项中进行选择）
3. 编辑窗口中将显示一张“苹果”的图片，这是我们需要进行识别的图片。



编辑 AR 效果（3D 立方体）

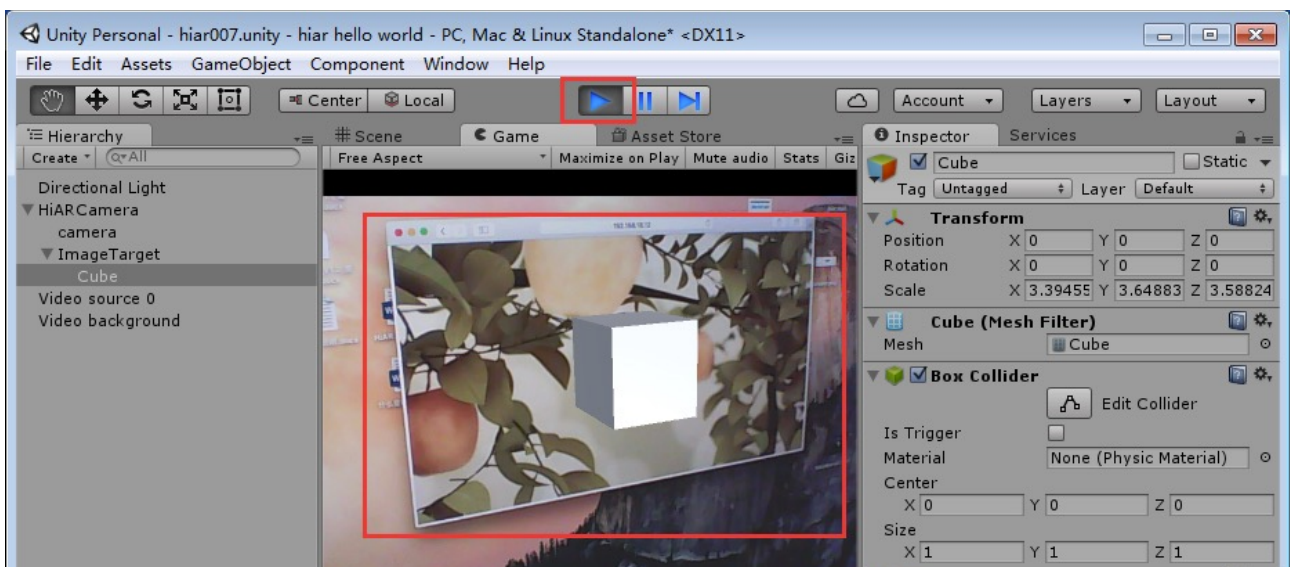
1. 在 Hierarchy 窗口中选中 ImageTarget，右击并在弹出的菜单中选择 3D Object > Cube。
2. ImageTarget 下会自动添加一个名为 Cube 的子项，识别图片上将显示一个 3D 立方体模型。
（这个模型就是在识别图片上叠加的 AR 内容）
3. 适当调整模型大小以便查看。



调试运行

* 在运行之前，请确保您的电脑已安装了摄像头。

1. 点击运行按钮，摄像头将启动，您可以在 Game 窗口看到实时的画面。
2. 将摄像头对准识别图片。（请在下一页获取图片）
3. 识别成功后将在图片上叠加显示一个立方体模型。



至此，您已成功创建了一个简易的 AR 应用。

附录

识别图片

* 镜面屏幕容易产生高光，这可能会影响识别和追踪效果，导致模型产生轻微抖动。



(链接：[获取原图](#))

更多参考内容

- [创建视频 AR 应用](#)
- [导出 Android 工程、应用](#)
- [导出 iOS 工程](#)
- [iOS 工程编译配置](#)