

先在[這裡](#)下載Unity本體與iOS套件

[Standard Assets](#)

[Example Project](#)

[Documentation](#)

✓ **Mac Component Installers**

[Unity Download Assistant \(Mac\)](#)

[Unity Editor \(Mac\)](#)

[Android Target Support](#)

[iOS Target Support](#)

[Apple TV Target Support](#)

[Facebook Target Support](#)

[Linux Target Support](#)

[Samsung TV Target Support](#)

[Tizen Target Support](#)

[WebGL Target Support](#)

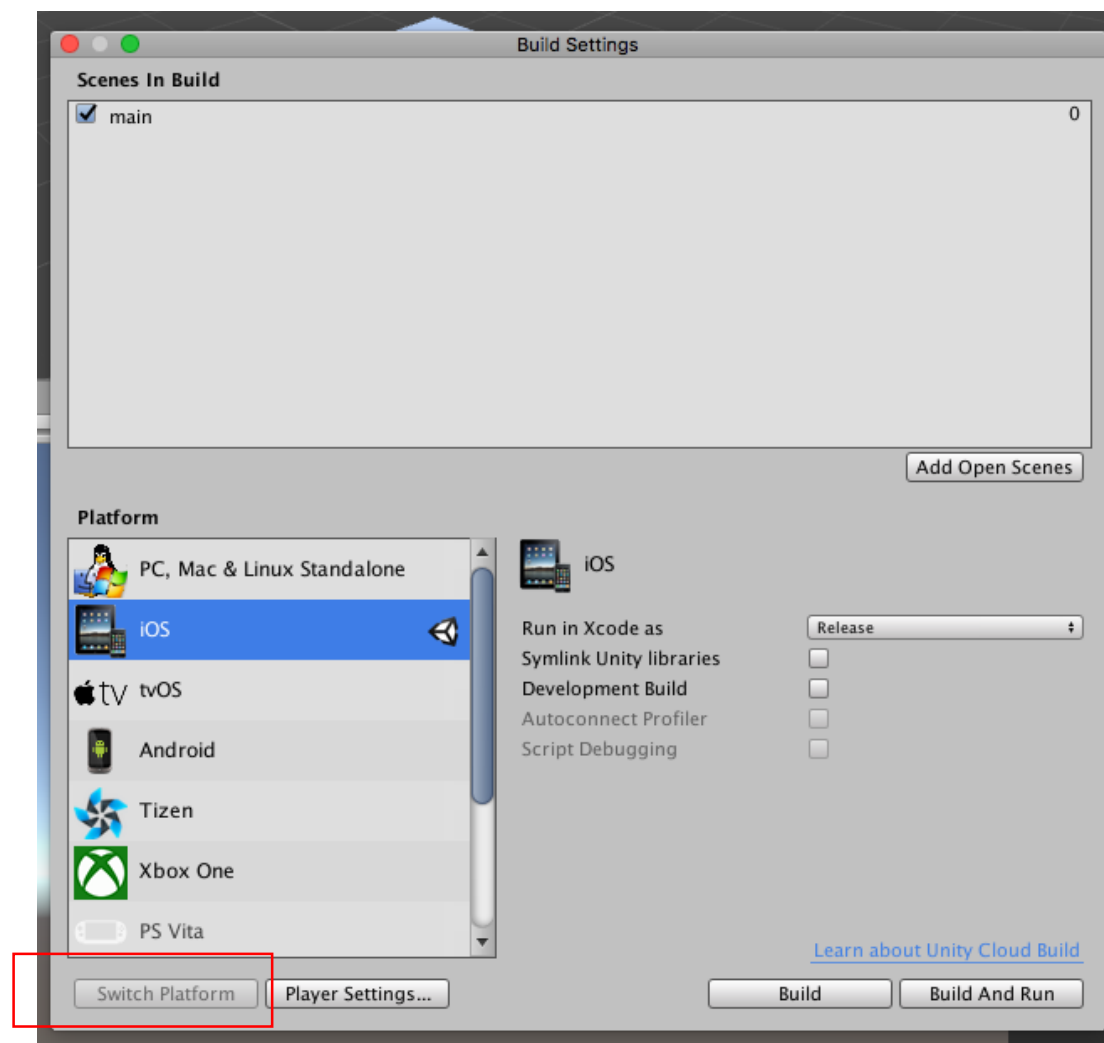
[Windows Target Support](#)

[Standard Assets](#)

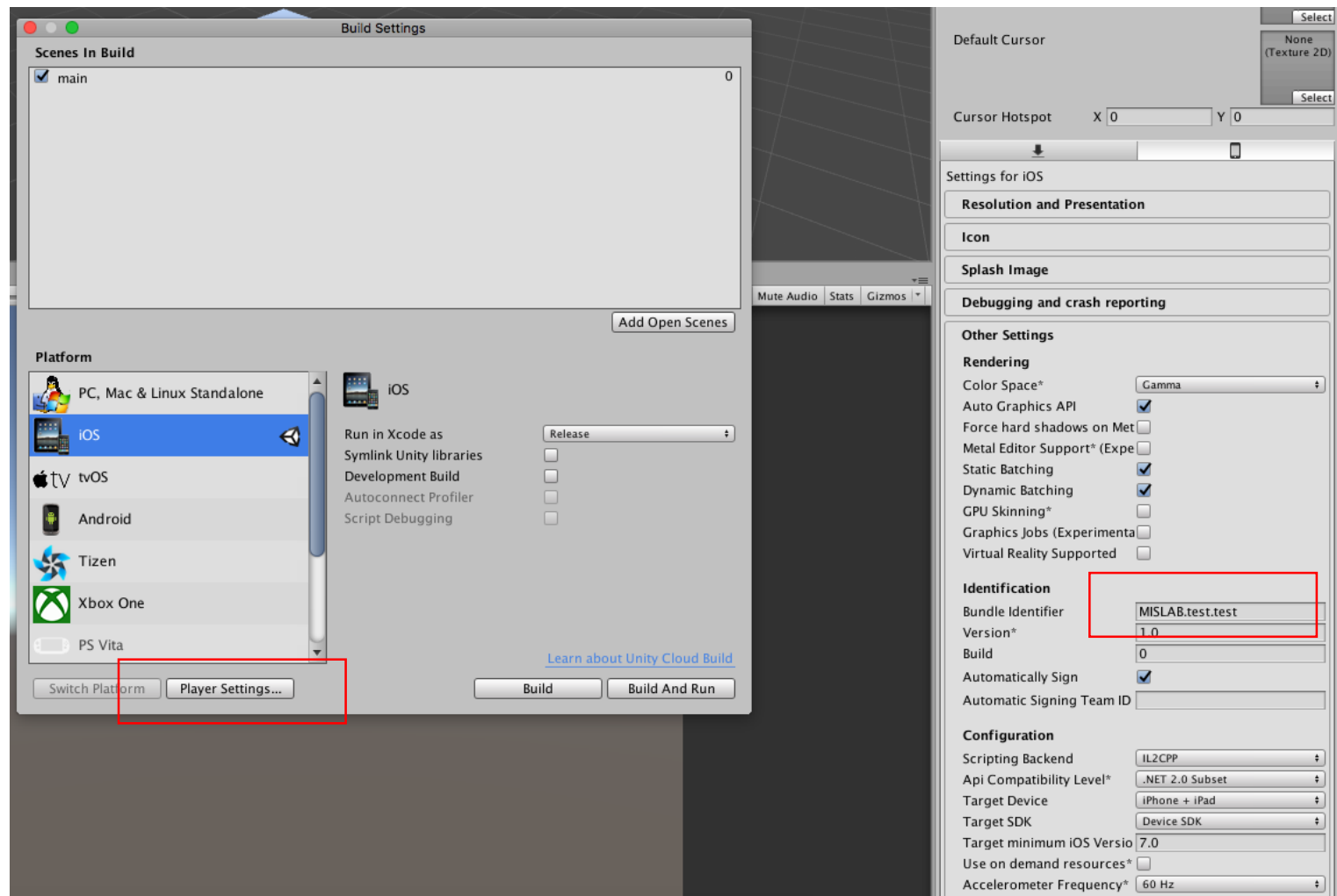
[Example Project](#)

[Documentation](#)

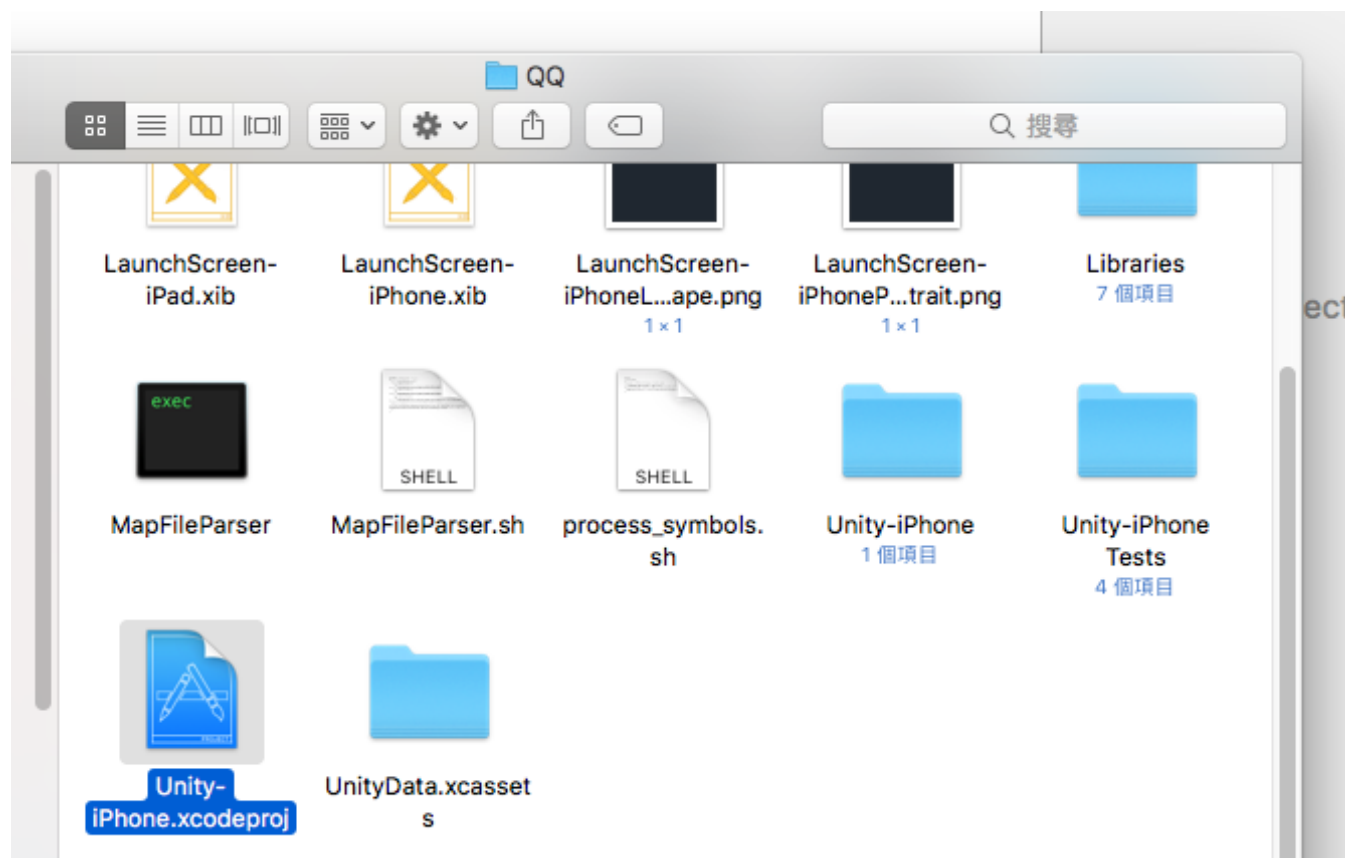
目標平台選擇iOS
點擊Switch Platform



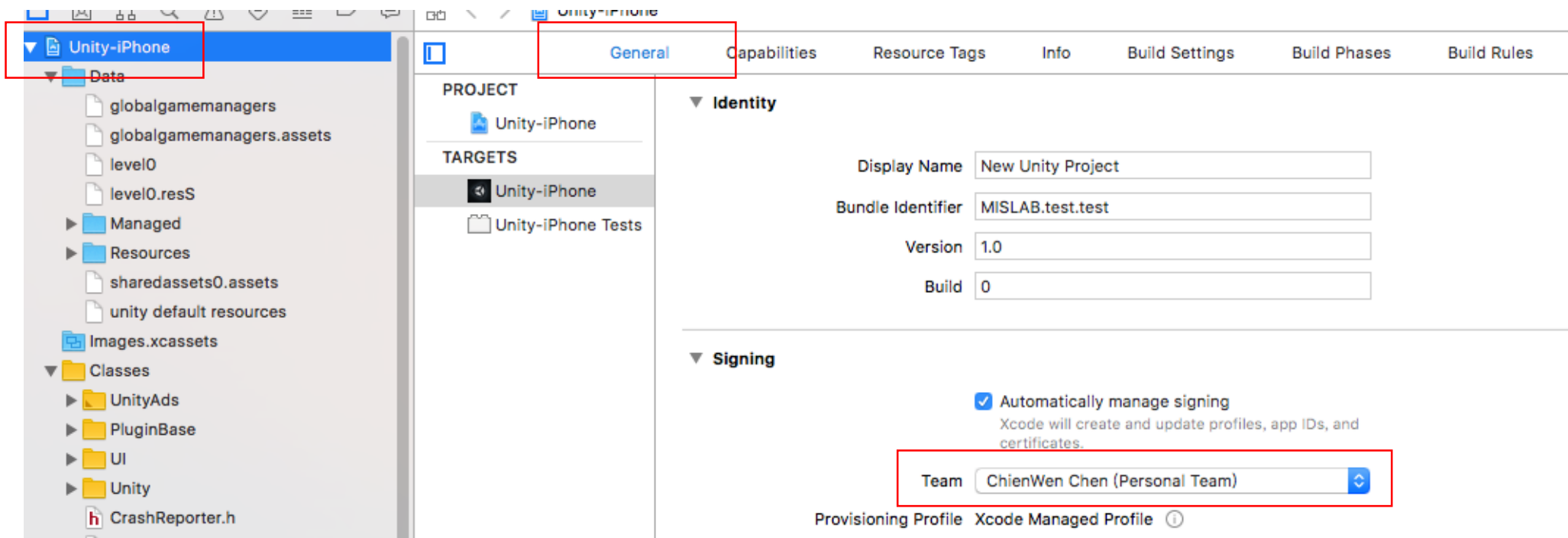
在Player Setting中修改Bundle Identifier(不用跟圖片一樣)



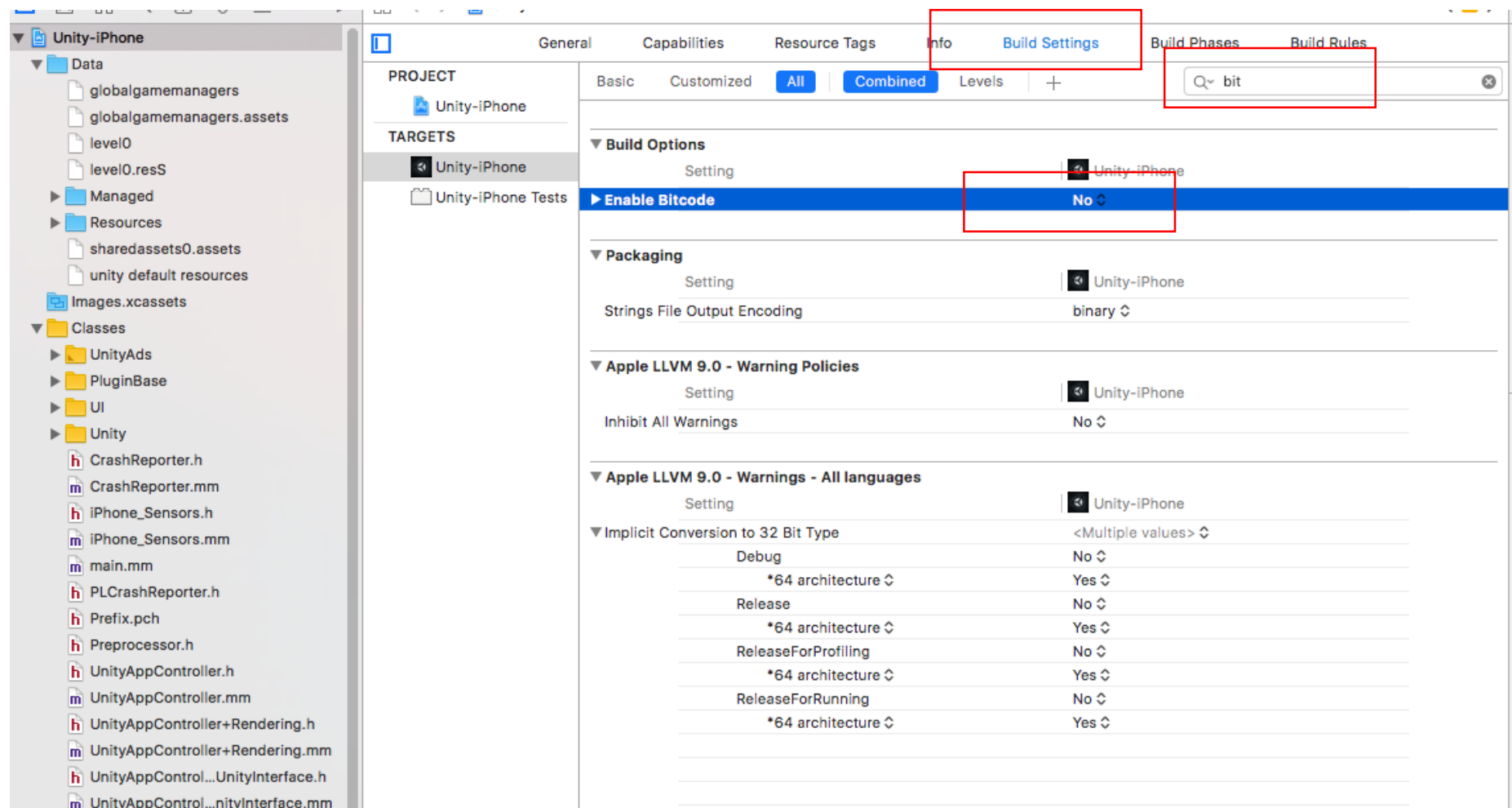
使用xcodes開啟編譯出來的專案檔(可能會需要升級xcodes或升級OS)



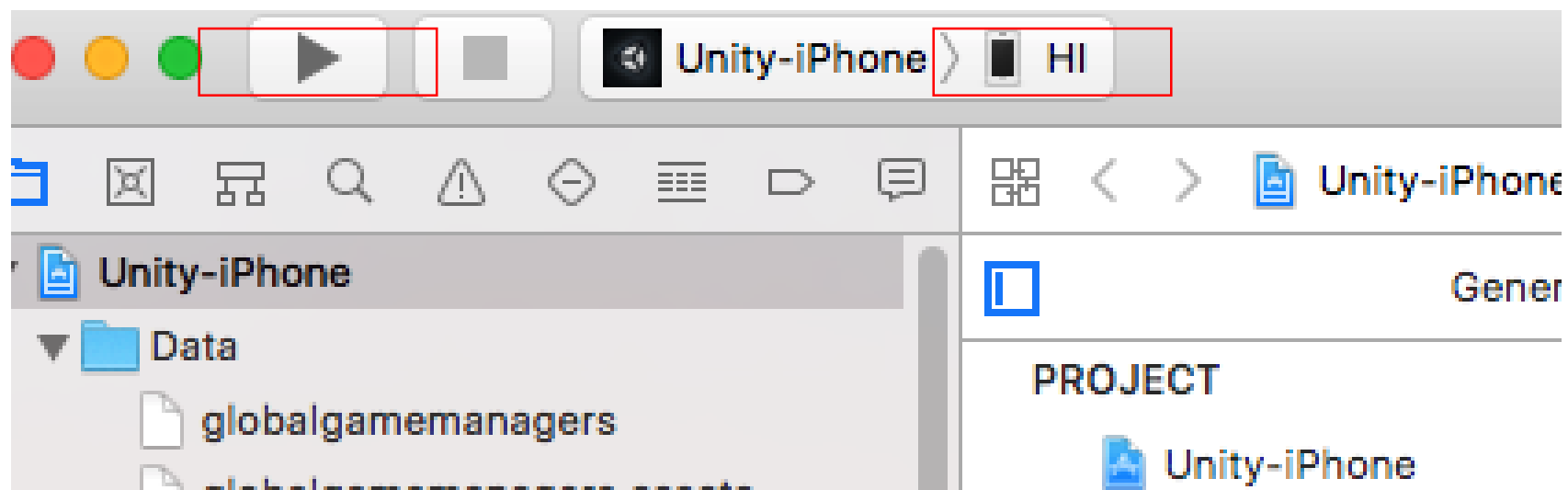
在專案中的General中設定Profile(需要註冊apple開發者帳號)



在Build Settings中搜尋Enable Bitcode改成No



選擇目標裝置後按下開始



在iphone的設定→一般→裝置管理中允許開發者即可執行

已在此 iPhone 上信任開發者「iPhone Developer:
fantttttuan@gmail.com (CY33422B6G)」的 App，除非刪
除此開發者的所有 App，否則將繼續信任。

刪除 App

開發者「IPHONE DEVELOPER:
FANTTTTTUAN@GMAIL.COM (CY33422B6G)」的 APP



New Unity Project

已驗證