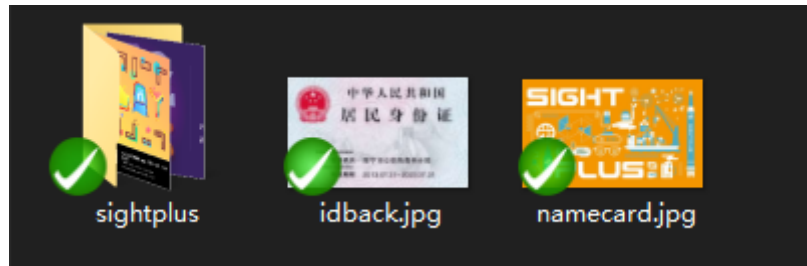
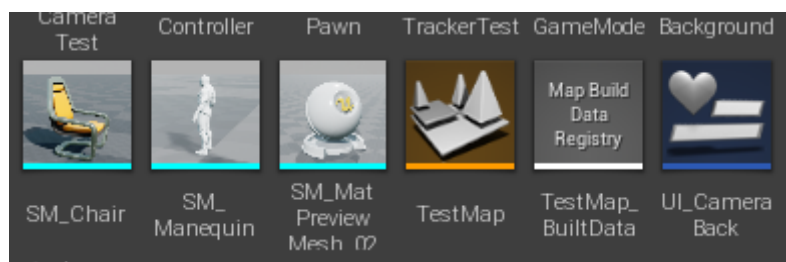


使用说明

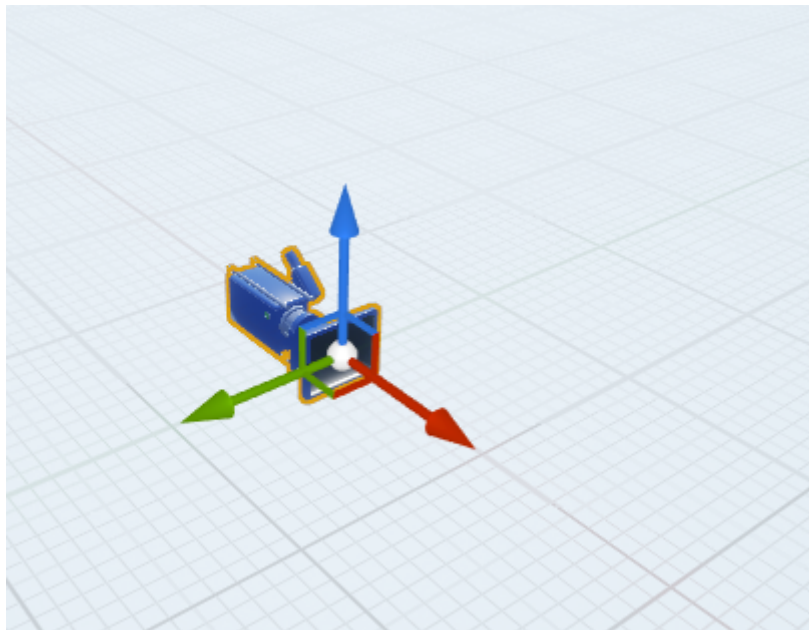
首先将要识别的图片放到Plugins\EasyARforUE4\Source\ThirdParty\EasyARSense\NonAssets目录下，如图所示：



编译打开项目，可以直接使用插件目录下的测试场景TestMap：



如果想要自定义场景，需要在场景中放入BP_ImageTrackerTest：

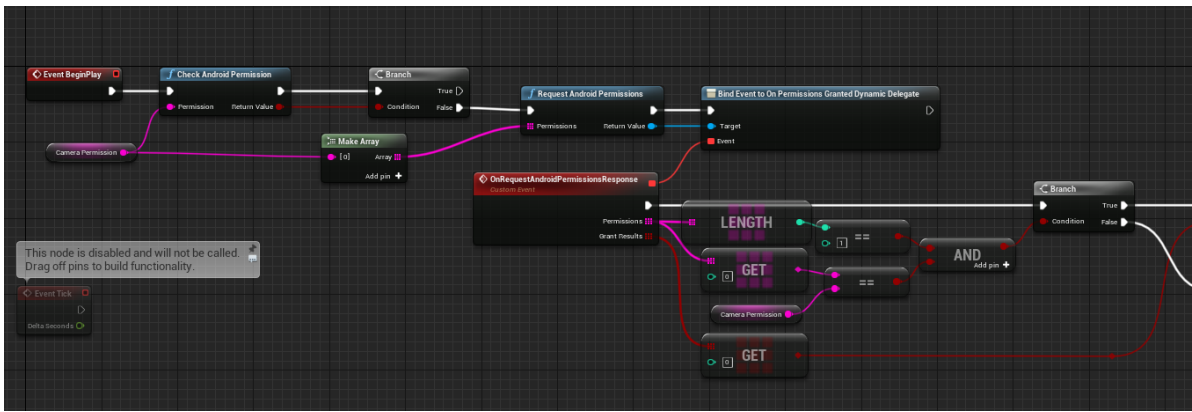


在Actor设置中，Width和Height是指相机的缓冲区大小，一般为1280x720或者1280x960，是设备关联的，如果没有图像拉伸不用修改。

在ImageTargetsCollection中新建条目，输入照片文件名（带目录要输入目录），添加要放置的虚拟物体（StaticMesh），MeshTransform非特殊情况不要使用。然后打包就可以了。

默认是启用了图像跟踪和运动跟踪的。如果只用其中一项功能，需要修改代码。

如果需要权限设置，需要在关卡蓝图中获取相机权限：



TestMap中有相关实例可以参考。