|  |  |
| --- | --- |
| 产品名称 | |
|  |  |
|  |

Model\_Vuforia Release Notes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prepared by  拟制 | 王超群 | Date  日期 | 2019/06/14 |
| Reviewed by  审核 | Unity内容组 | Date  日期 | 2019/06/14 |
| Approved by  批准 |  | Date  日期 |  |



Shadow Creator Information Technology Co.,Ltd.

上海影创信息科技有限公司

All rights reserved

版权所有 侵权必究

Revision Record 修订记录

| Date  日期 | Revision Version  修订 版本 | Release Notes | Change Description  修改描述 | Author  作者 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2019/06/14 | V1.0.0 |  | 初稿完成 | 王超群 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Catalog 目 录

1 Model\_Vuforia简介 4

1.1 简介 4

1.2 版本说明 4

# 

# Model\_InputField3D简介

## 简介

**模块作用**：

此模块在于解决如下问题：

“希望提供使用第三方插件Vuforia时，识别到图片后的模型位置不对的解决方法”

此问题出现原因是Vuforia中的ARCamera的位置没有随着影创眼镜RGBCamera移动变化，用手机等设备时RGBCamera的位置永远在原点，而影创眼镜的RGBCamera的位置会随着移动而变化。

**模块使用**：

直接将Model\_Vuforia/Scripts/VuforiaLocation.cs直接挂在到Vuforia的ARCamera上即可

**备注**：

无

## 版本说明

**模块作者**：

影创-王超群

**模块版本**：

V1.0

**模块支持Unity版本**：

Unity2019.2.3f1及以上

**模块依赖模块**：

无