

討論區 > [Unity 教學與學習](#)

Vuforia 教學 unity AR 設定流程(以Unity 2018.x版為例)

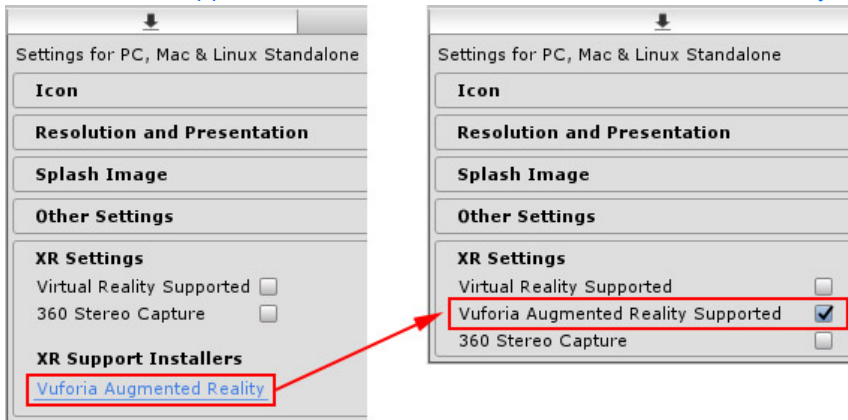
chijung 發表於 2019/02/27_00:16 (最後修改 2019/03/13_11:50)

分享 1



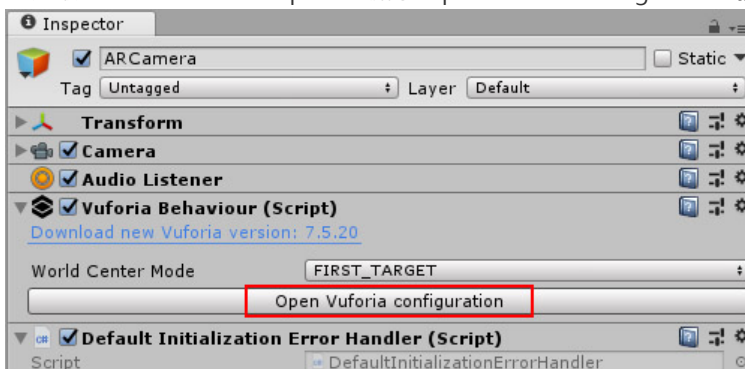
※ 進行以下步驟之前，請先到 [vuforia Developer Portal](#) 新增 License Key 和建立 Database。

Unity 2017.2 以後的版本已整合了 Vuforia Engine，在 Editor 介面選單中提供 vuforia 相關功能，使得開發 AR 更為容易。首先到 File > Build Settings 點擊 Player Setting，勾選 XR Settings 項目中的 Vuforia Augmented Reality Support (如右下圖)，此時 Project 中會產生一個 Resources 資料夾。若沒看到該選項，請點擊 XR Support Installers 中的超連結(如左下圖)下載，然後關掉 unity 進行安裝。



1. 點選 GameObject > Vuforia > AR Camera 新增一台 vuforia 的攝影機，然後刪除場景中的 Main Camera。

2. 選取 ARCamera，到 Inspector 點擊 Open Vuforia configuration 按鈕。

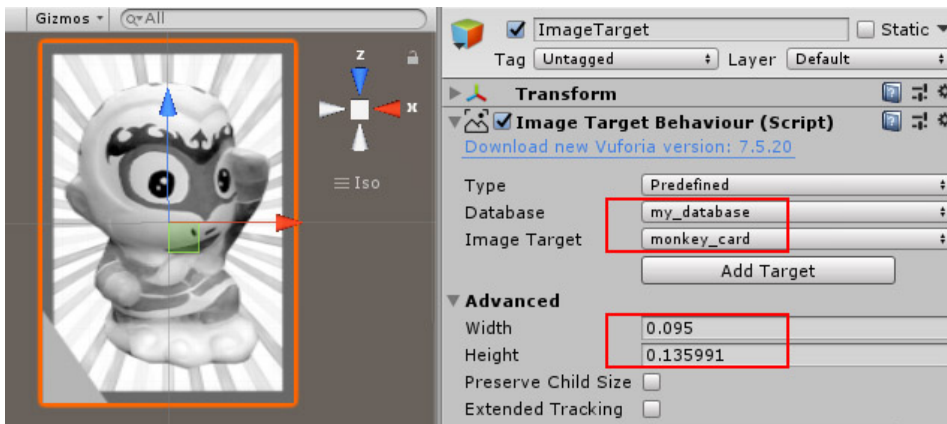


3. 到 [vuforia Developer Portal](#) 網頁複製 License Key，然後貼到 Global 項目的 App License Key 欄。(若電腦有連接 webCam，play 後就可以看到實景拍攝畫面。)

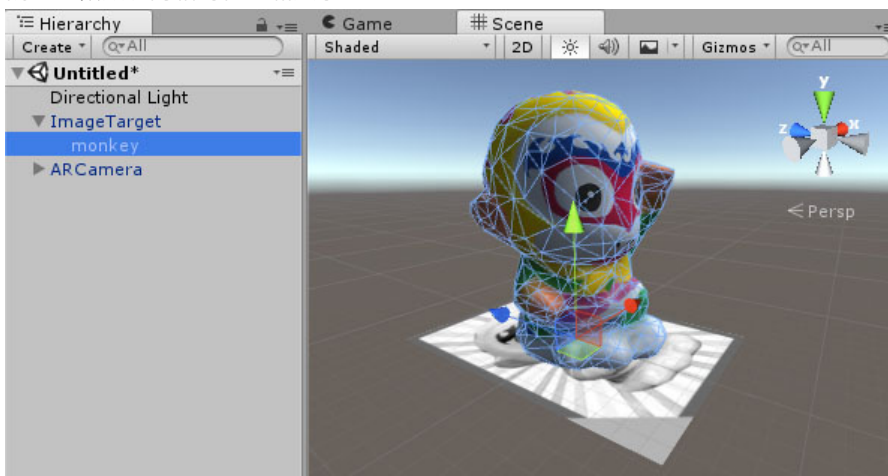
4. 到 [vuforia Developer Portal](#) 網頁下載 Database(unitypackage) 然後匯入 unity，即可在 Databases 項目中看到您的 Database 名稱。(下載時 Select a development platform 要選擇 Unity Editor)



5. 點選 GameObject > Vuforia > Image 新增一個 ImageTarget，然後到 Inspector 指定您的 Database 和 Image Target，圖片就會出現在場景中。附帶一提，點選 Advanced 可以看到圖片的寬(Width)和高(Height)，此寬度是您當初在 vuforia Developer Portal 上傳圖片時自己輸入的(以公尺為單位)，而高度則是根據圖片比例自動計算得來。



6. 匯入模型，在 Hierarchy 中把模型拖放到 ImageTarget 上放開(讓模型成為 ImageTarget 的子物件)，然後調整到欲顯現的相對位置和大小。



7. 連接 webCam 按下 play(或發佈到手機執行)，將鏡頭對準圖卡就會顯現模型。


[下載範例檔](#)

(連結代碼：ar-20182)

※ 開啟範例專案中的 test 場景，播放後用 webCam (或筆電內建攝影鏡頭)拍攝 100 元鈔票，就會出現白色立方體。

vuforia unity AR 教學與應用「婚豔AR」



雲端硬碟轉接 

把冗長難記的網址轉成簡短好記的代碼，例如 **aa-123**。

免登入帳號即可下載雲端資料，使用陌生電腦不再擔心忘記登出或洩露密碼。



建議延伸閱讀：

- >> [Vuforia虛擬按鈕\(Virtual Button\)－AR互動製作](#)
- >> [Unity Android 發佈\(輸出apk檔\)設定及手機安裝教學](#)

留言回應



※ 您必需先登入，才能填寫送出。