

【心得】Unity AR(擴增實境)使用虛擬按鈕

圖

樓主 舞~ Oblivious123

GP 10

BP -

讀

2016-03-02 01:08:39 編輯

原文在[這裡](#)

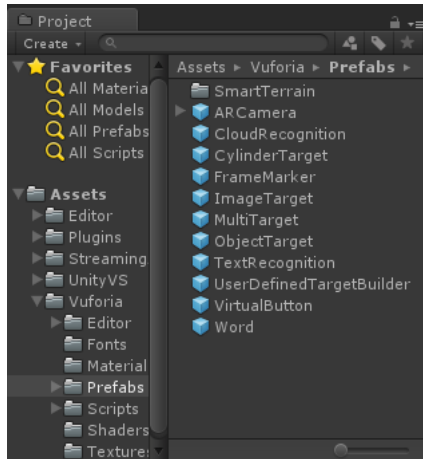
P.S.1.這是我自己的文章，只是轉PO到巴哈上

P.S.2.若有疑問盡量在Blog中提出，因為我不是很常上巴哈論壇

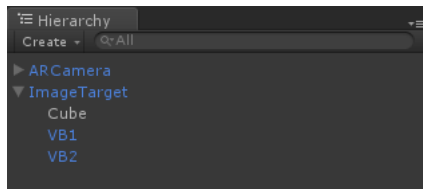
P.S.3.提出疑問之前，可以先在Blog中看看有沒有人提出類似的問題。

延續[這篇文章](#)，一樣使用Vuforia~

選擇 Vuforia → Prefabs → VirtualButton，並拖曳到ImageTarget上成為其子物件(在此放兩個VirtualButton)

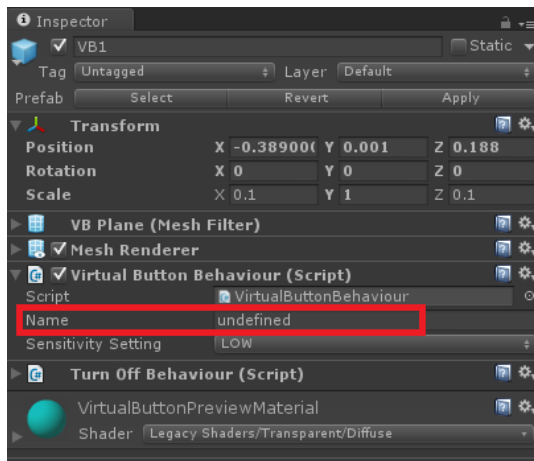


並將第一個命名為VB1，第二個為VB2

請記得！命名完畢後要在它們的Name也進行修改，同樣改為VB1和VB2
(這個Name為程式本身要辨識是哪顆Button使用)

若要取得這個紅框處的名稱則使用VirtualButtonName

若是使用Name則只會取得 VB1 這個名稱

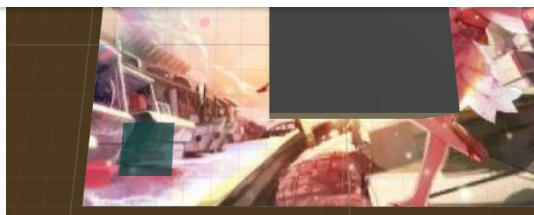


之後會再ImageTarget正中央發現兩個圖案，我將VB1拉到左上放置、VB2拉到左下放置



? 樓

回列表



這兩個圖案就是Button的位置了！

再來新增一個C# script，命名為ButtonEventPractice，並引入Vuforia這個命名空間，且實作這個空間所提供的IVirtualButtonEventHandler介面

對此介面按下F12，可以看到該介面內有兩個方法

```
namespace Vuforia
{
    public interface IVirtualButtonEventHandler
    {
        void OnButtonPressed(VirtualButtonAbstractBehaviour vb);
        void OnButtonReleased(VirtualButtonAbstractBehaviour vb);
    }
}
```

OnButtonPressed 為虛擬按鈕被按下時會呼叫的方法

OnButtonReleased 為虛擬按鈕被放開時會呼叫的方法

而且這兩個方法都會傳入被按下的按鈕物件vb，由此物件可取得Name
都了解後就開始撰寫程式碼了！

```
using UnityEngine;
```

```
using Vuforia;
```

```
public class ButtonEventPractice : MonoBehaviour, IVirtualButtonEventHandler
{
    private void Start()
    {
        //建立虛擬按鈕物件並獲得其子元素的組件
        VirtualButtonBehaviour[] vbs = transform.GetComponentsInChildren<VirtualButtonBehaviour>();

        foreach (VirtualButtonBehaviour vb in vbs)
        {
            vb.RegisterEventHandler(this); //註冊虛擬按鈕事件處理
        }
    }

    public void OnButtonPressed(VirtualButtonAbstractBehaviour vb)
    {
        Debug.Log(vb.name + " 按鈕被按下"); //列印出是哪個虛擬按鈕被按下
    }

    public void OnButtonReleased(VirtualButtonAbstractBehaviour vb)
    {
        Debug.Log(vb.name + " 按鈕被放開"); //列印出是哪個虛擬按鈕被放開
    }
}
```

之後將此程式碼托放到ImageTarget上，按下執行或輸出成apk放到Android上執行皆可！



10



-



回覆



悠閒浪子 非常感謝您無私的分享!

2016-03-02 09:25:43



回覆



留言...





我測試了一下這功能。。。但我的虛擬按鈕怎麼都不觸發事件。。。

0

-

回覆



Oblivious 光線強弱會有影響喔~~所以這個功能很少有人在使用

2017-01-09 12:19:54

回覆



百年前的哆啦啦 我發現距離太遠 也無法觸發？

2017-01-09 14:34:29

回覆



Oblivious 太遠感應不太到，而太近又有光線擋到的問題

2017-01-09 16:14:17

回覆



Oblivious 所以這個功能目前還是先看看就好

2017-01-09 16:14:28

回覆



Oblivious 等以後技術成熟了再使用

2017-01-09 16:14:40

回覆



留言...



LV 10
GP 9



3 樓 檸檬 LemonBaHa

GP 0 BP -

2017-02-09 14:21:50

先感謝無私分享 但小弟這邊有問題想請教

我找著前面的方法做好之後 發現到了打程式碼這邊
這段public class ButtonEventPractice : MonoBehaviour, IVirtualButtonEventHandler
上面的IVirtualButtonEventHandler不知道為什麼好像沒有跑出來
請問大概是哪裡出問題呢:) 下面是我的畫面 謝謝

0

-

回覆



Oblivious using Vuforia;

2017-02-09 14:38:56

回覆



檸檬 有了!! 感恩 <3D

2017-02-09 14:47:37

回覆



留言...



LV 4
GP 0



4 樓 雨 wesd301125

GP 0 BP -

2018-08-22 16:01:09 編輯

想請問大大如果想按下虛擬按鈕時出現 UI panel離開時消失請問可以怎麼寫呢？

0

-

回覆



留言...



? 樓

回列表

https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60602&snA=773

3/4

登入

註冊

我要登入

?


輸入 1 或多字元來找文章...

▼


哈啦區Unity3D 遊戲引擎文章列表精華區板規水桶

回列表


本板熱門推薦



【情報】新手遊戲初開發《KeepGoin



【情報】Unity新手利器好用易上手的



【情報】Sonniss 於 GDC 20

◀

1

▶

本站所刊載之圖文內容等版權皆屬原廠商或原作者所有，非經同意請勿轉載
巴哈姆特電玩資訊站 <https://www.gamer.com.tw>