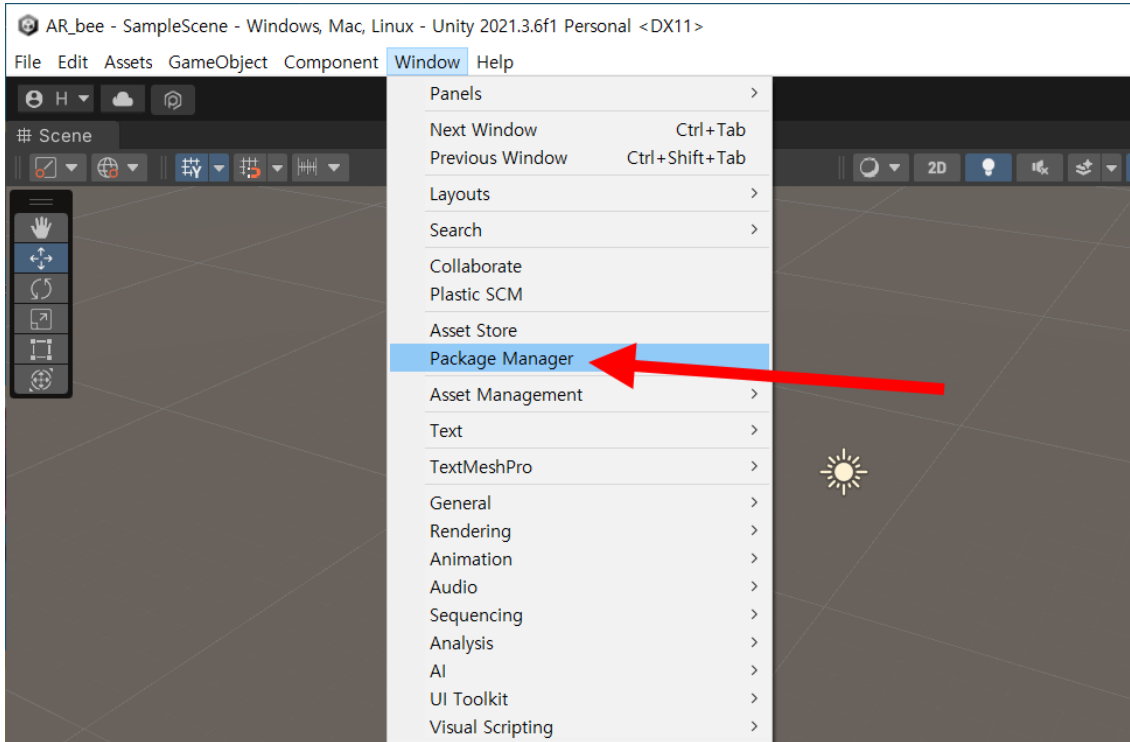


유니티에서 증강현실(AR) 프로젝트 시작하기 1(AR Foundation, ARCore XR Plugin)

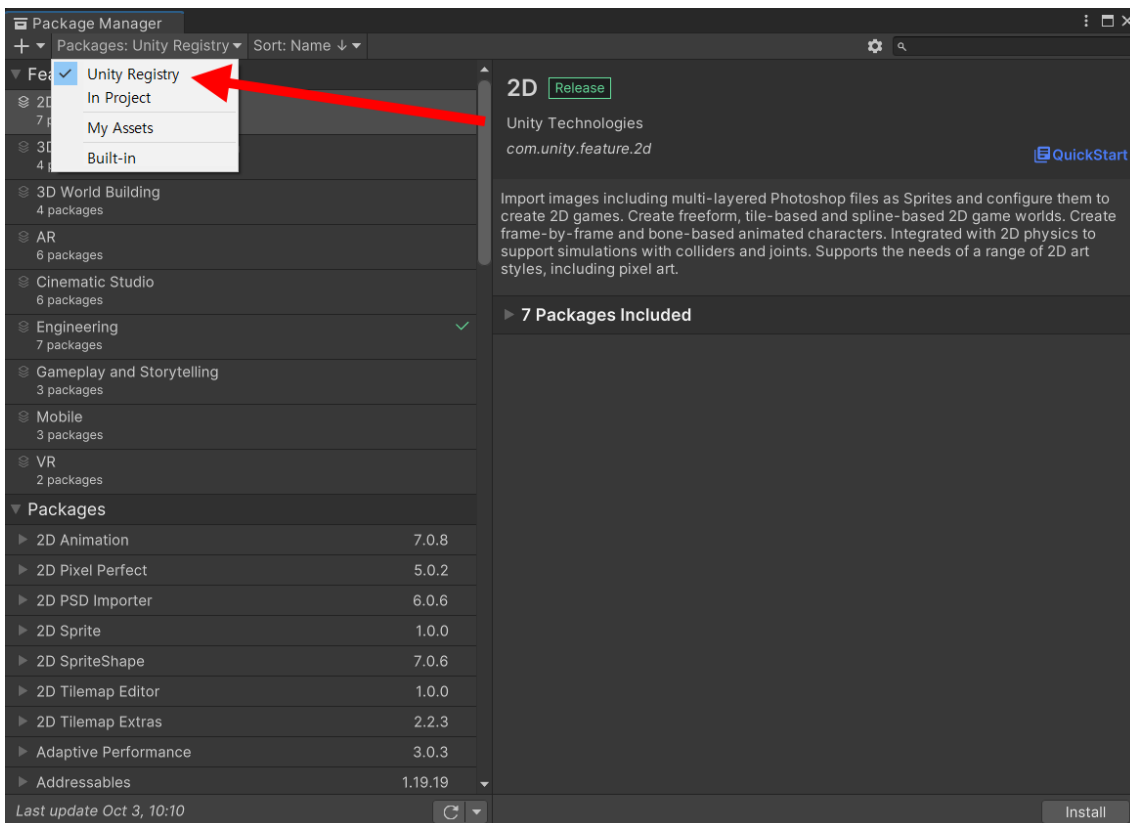
(사용 버전 - Unity 2021.3.6.f1, 안드로이드, ARFoundation 4.2.7, ARCore 4.2.7, 빌트인렌더파이프라인)

패키지 설치하기

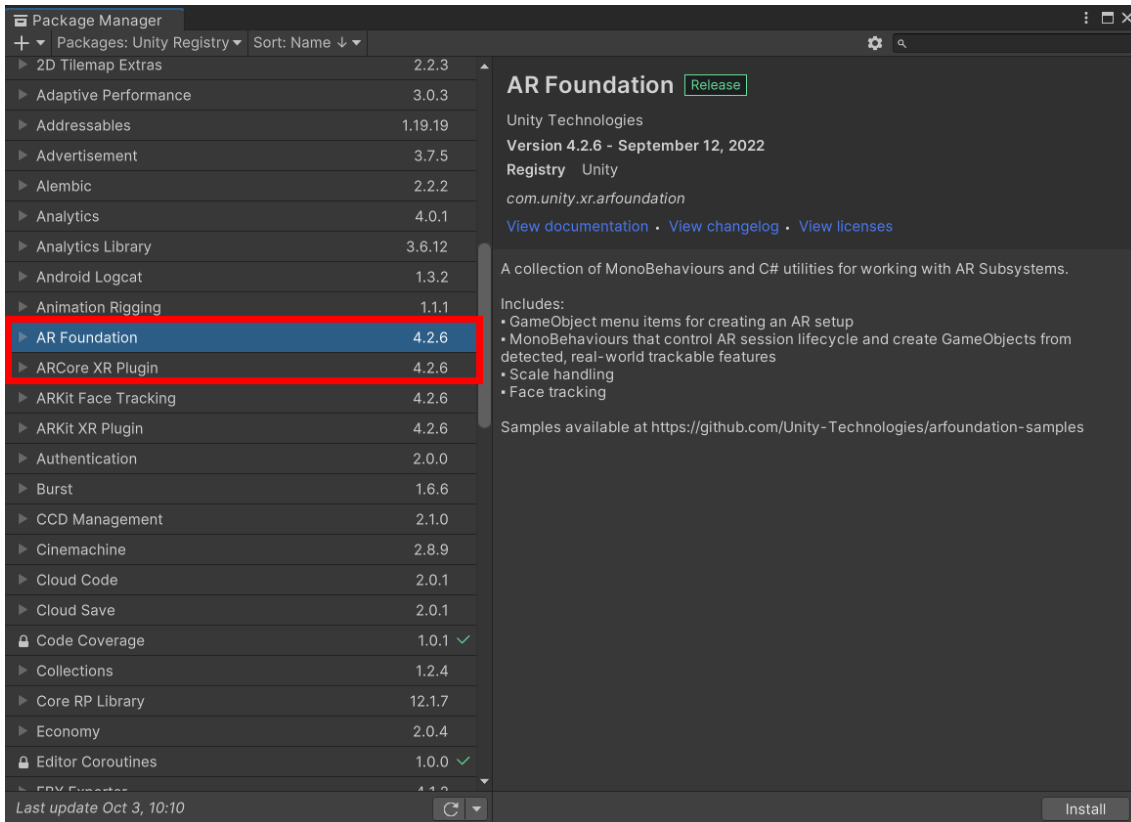
1) 상단의 window 메뉴에서 package manager 로 이동합니다.



2) unity registry 를 선택합니다.

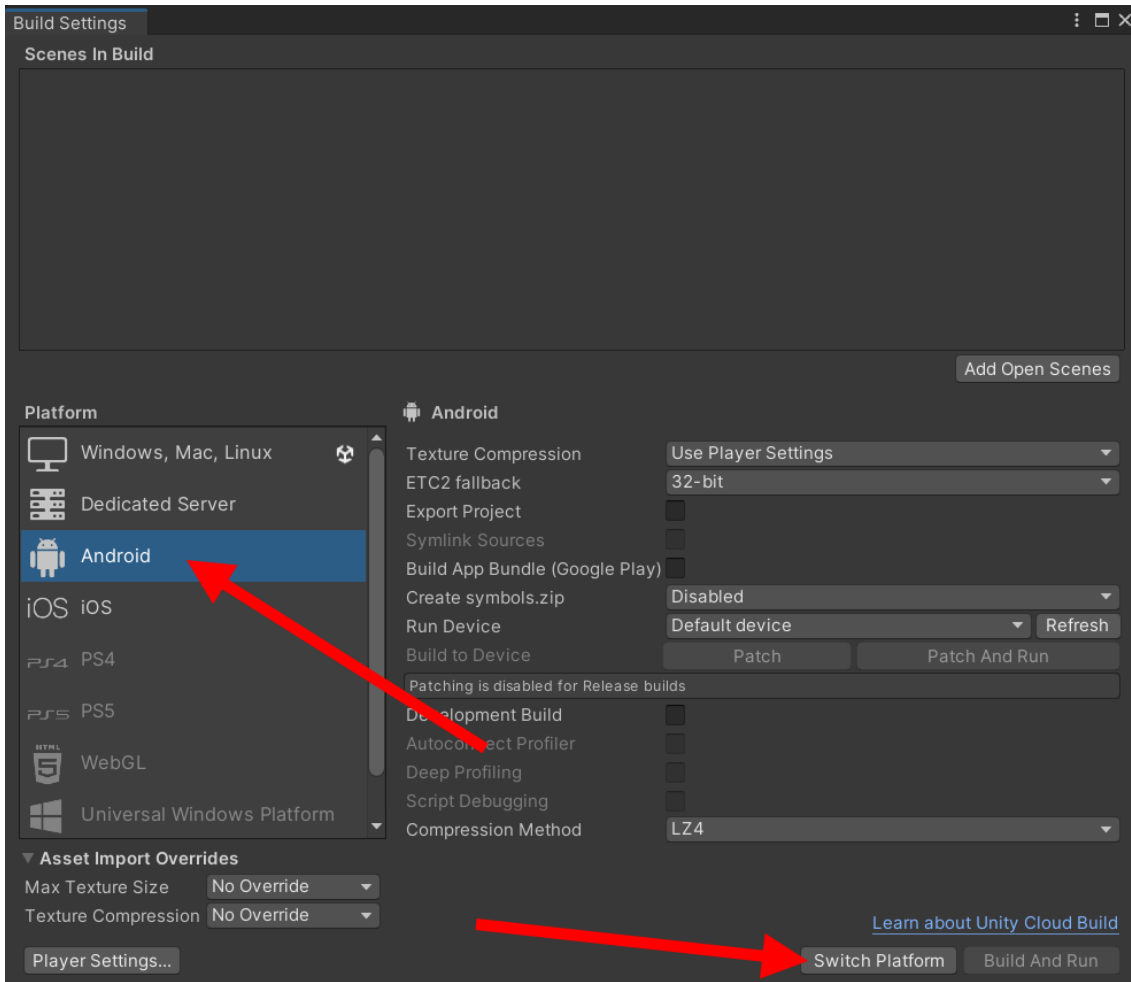


3) AR Foundation 패키지와 ARCore XR Plugin 패키지를 설치합니다. 두 패키지의 버전은 동일해야 합니다.

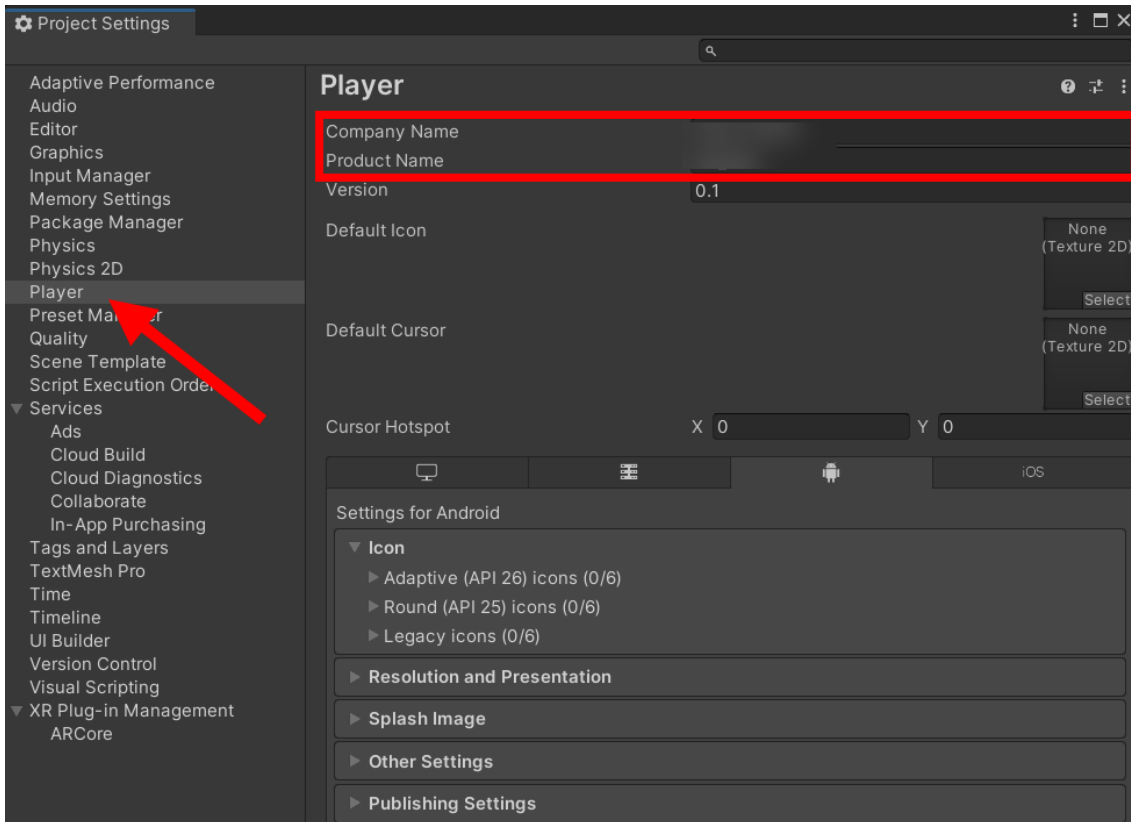


프로젝트 설정하기

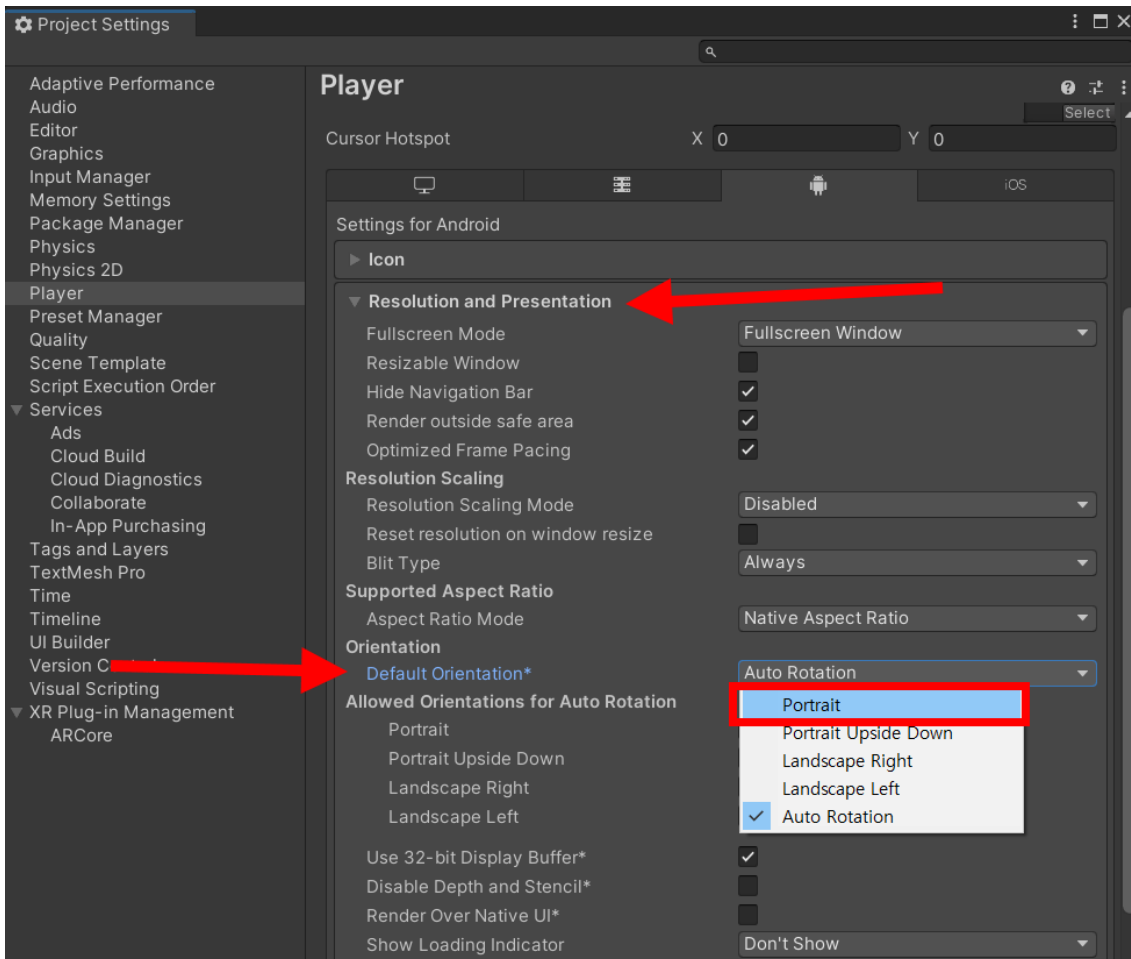
4) build settings 에서 프로젝트를 안드로이드 플랫폼으로 설정합니다.



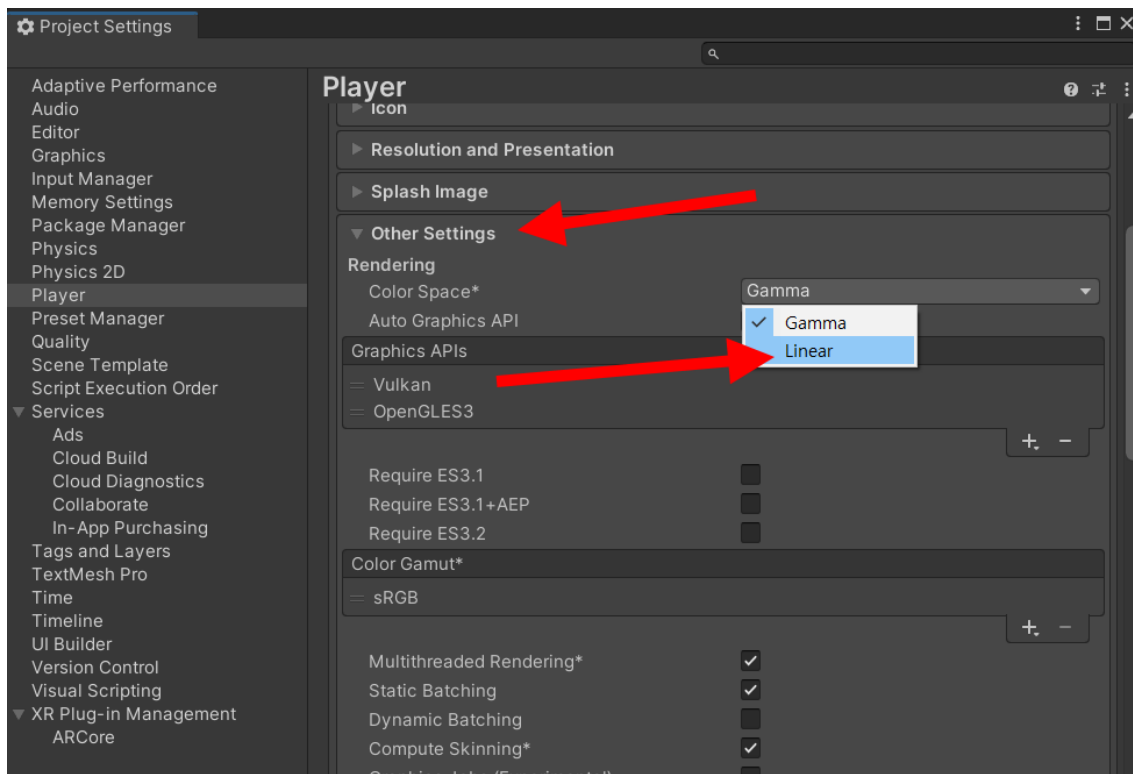
5) player settings 에서 회사명, 상품명(company name, product name)을 설정합니다.



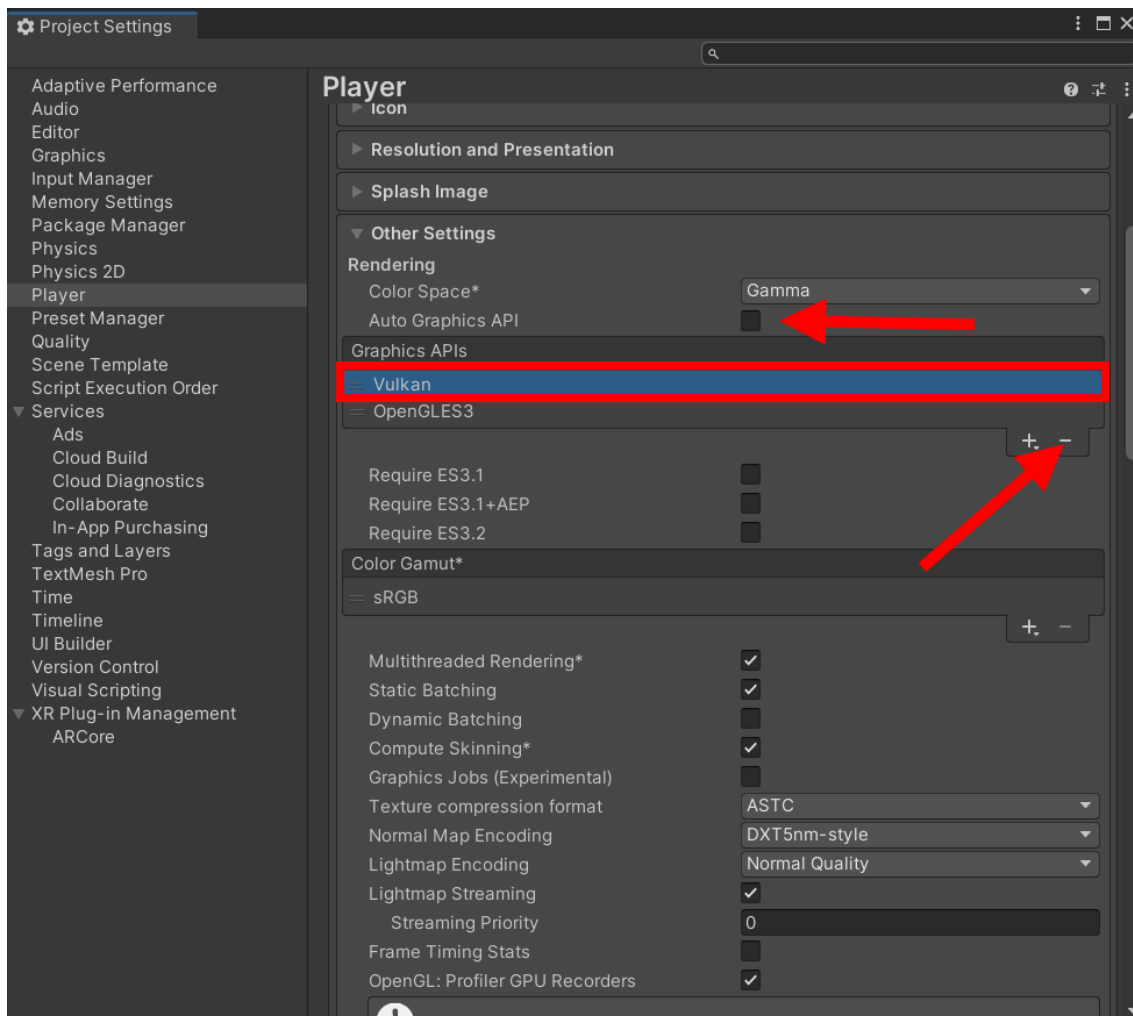
6) resolution and presentation 에서 default orientation 을 설정합니다. 예에서 기본 auto rotation 에서 portrait 로 변경하였습니다.



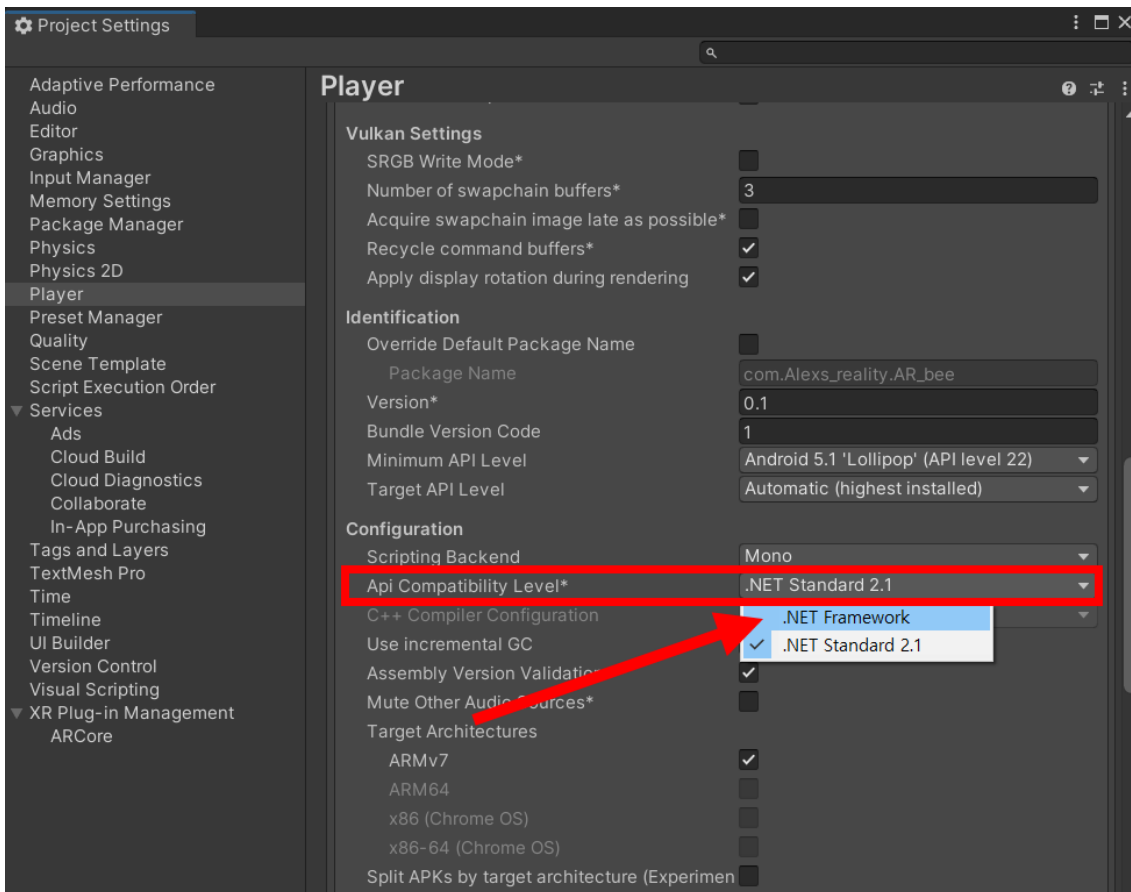
7) other settings 에서 color space 를 linear 로 변경합니다.



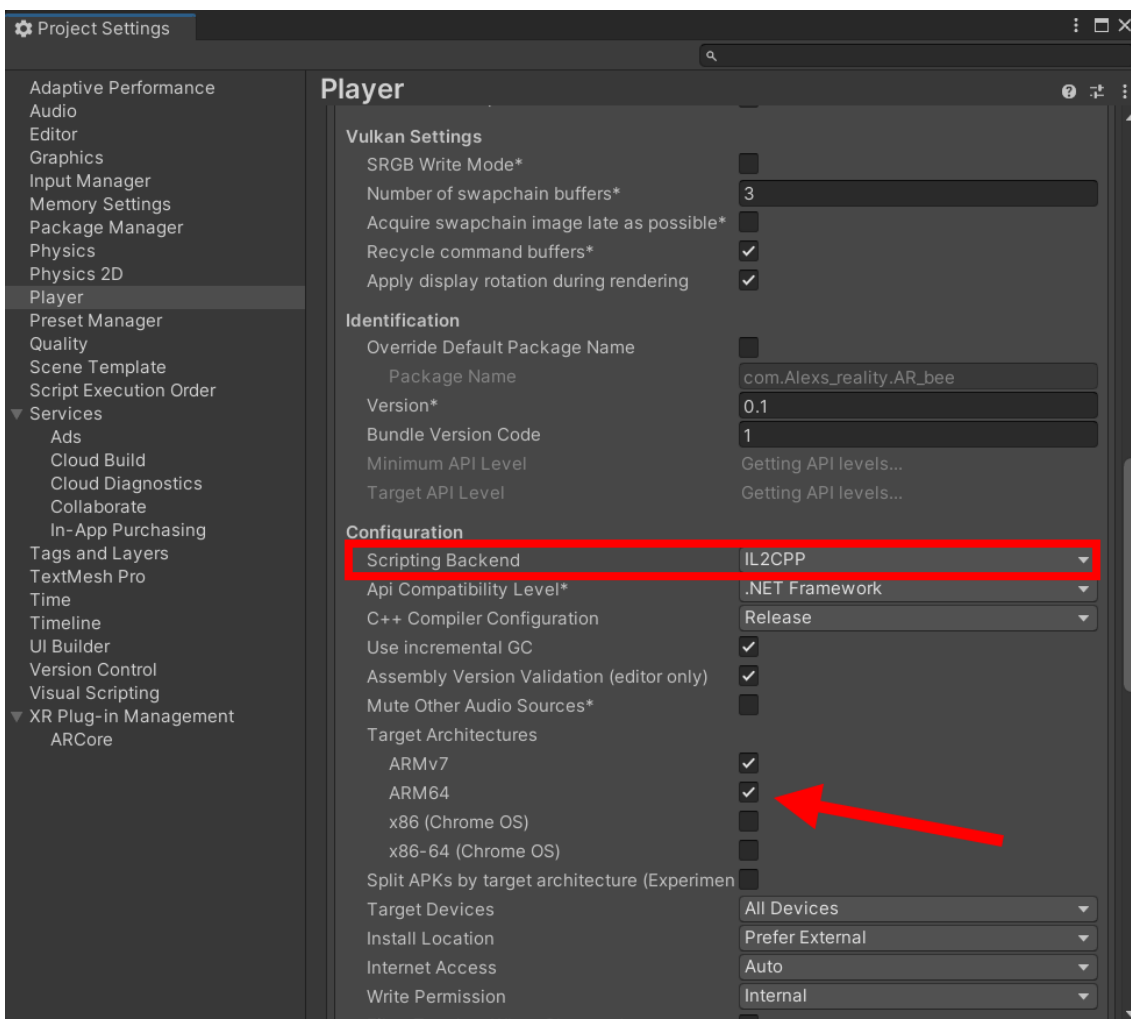
8) auto graphic API 를 체크해제하고 API 목록에서 vulkan 를 제거합니다.



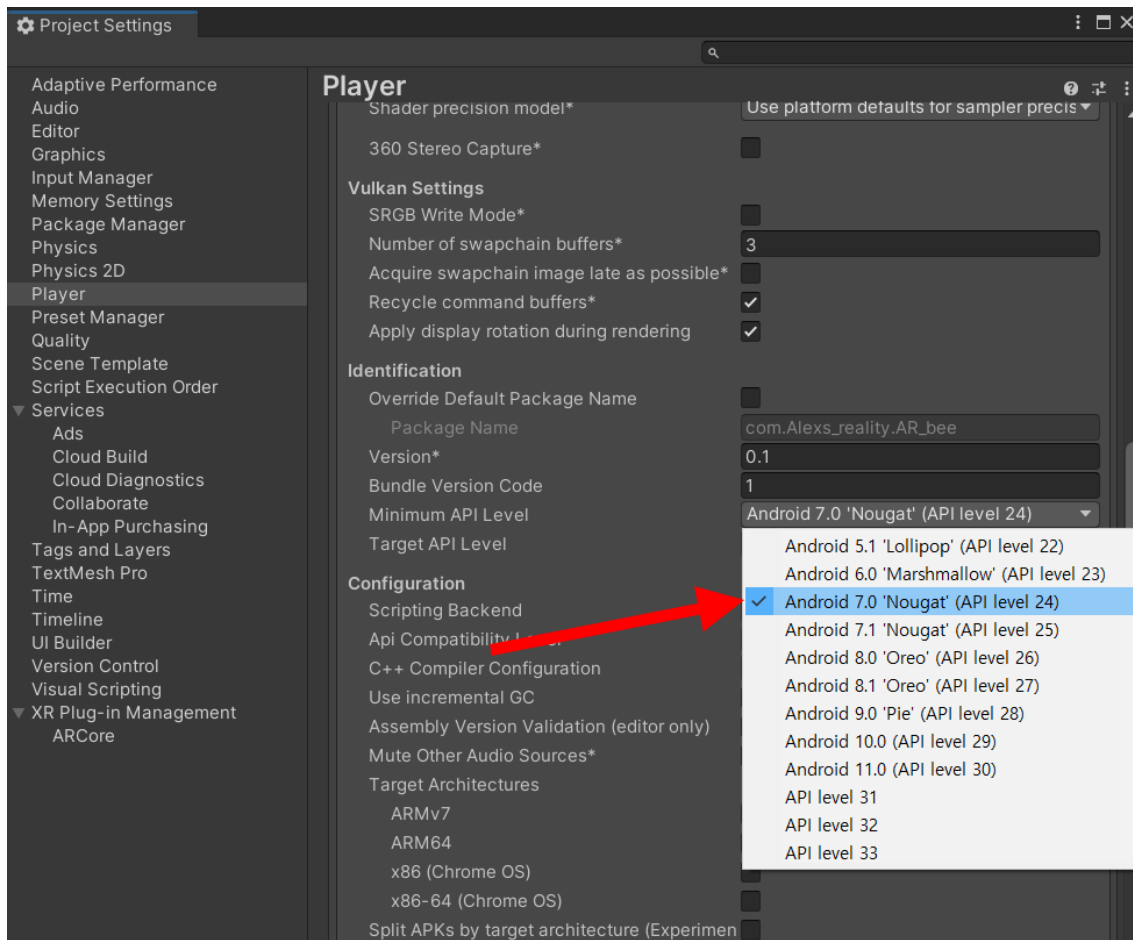
9) api compatibility level 에서 .net framework 를 선택합니다.



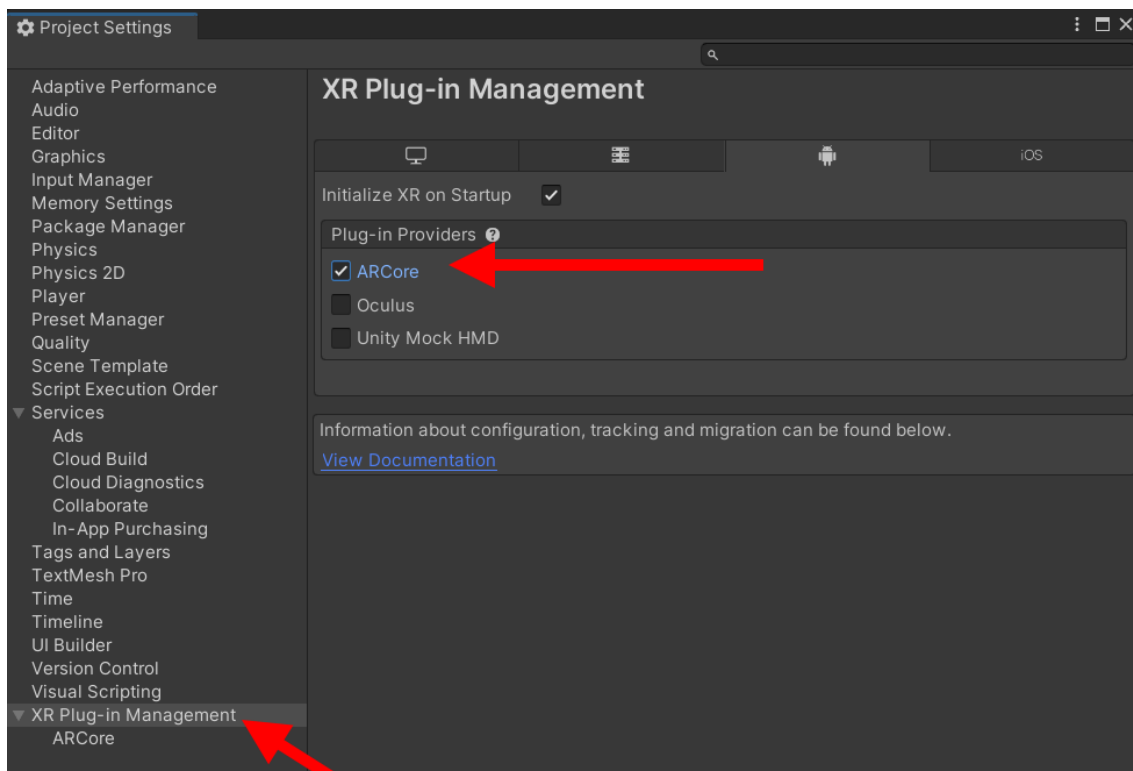
10) configuration 의 scripting backend 에서 IL 2CPP 를 선택하고 ARM64 에 체크합니다.



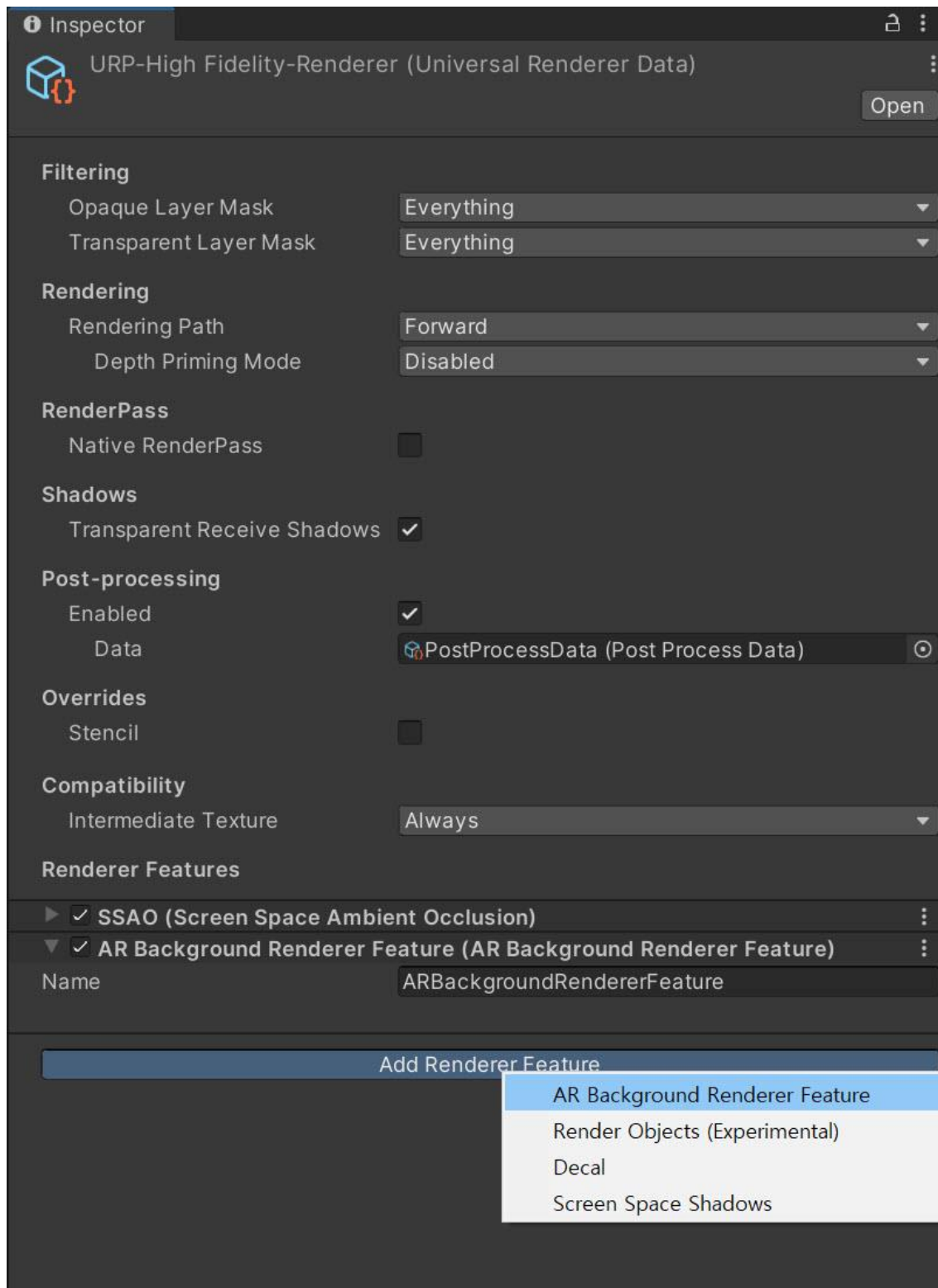
11) minimum API level 에서 최소 API 수준을 선택합니다. 예에서 API level 24 를 선택하였습니다.
ARCore SDK 로 빌드된 증강 현실(AR) 환경을 구현하려면 최소 API 수준 24 이상으로 설정해야합니다.



12) XR plug-in management 에서 ARCore 에 체크합니다.



URP 프로젝트인 경우 forward renderer data 에서 renderer features 를 추가합니다(AR Background render feature)



[<https://learnandcreate.tistory.com/1519>]