QCAR(퀼컴에서 발표한 증강현실 SDK(Qualcomm AR ), Vuforia)

Own Engine을 사용하여 렌더링 한 3D 물체가 Vuforia에서는 Texture가 더 밝아져서 나타나는 사례가 있음

Magic Leap

UE(UnReal Engine) 사용 중

디지털 [명시야](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EB%AA%85%EC%8B%9C%EC%95%BC&action=edit&redlink=1)를 사용자의 눈으로[[1]](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%A4%EC%A7%81_%EB%A6%AC%ED%94%84#cite_note-:1-1)[[2]](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%A4%EC%A7%81_%EB%A6%AC%ED%94%84#cite_note-2) 투사함으로써 실세계 물체에 대해 [3차원](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%ED%85%8C%EB%A0%88%EC%98%A4%EC%8A%A4%EC%BD%94%ED%94%BC) [컴퓨터 생성 이미지](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%84%B0_%EC%83%9D%EC%84%B1_%EC%9D%B4%EB%AF%B8%EC%A7%80)를 겹쳐놓는 [헤드 마운티드](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%97%A4%EB%93%9C_%EB%A7%88%EC%9A%B4%ED%8B%B0%EB%93%9C_%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4) [가상 망막 디스플레이](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EC%83%81_%EB%A7%9D%EB%A7%89_%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4)를 개발하는 미국의 [스타트업 기업](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%8A%B8%EC%97%85_%EA%B8%B0%EC%97%85)

유니티

* 개발하기에 상대적으로 쉽고 접근성이 뛰어남

언리얼 엔진

* 높은 사양과 그래픽을 요구하는 콘솔게임에서 두각을 나타내던 엔진

<https://thinkmobiles.com/blog/best-ar-sdk-review/>

국내///

3D 얼굴인식 AR 엔진 🡪 알체라, 스노우 앱, 네이버 15억 투자, 가치 50억  
(<http://www.thebell.co.kr/front/free/contents/news/article_view.asp?key=201704170100029860001816> )

MAXST AR SDK(Unity 3D 환경) (<http://maxst.com/arsdk/?lang=ko>)

* 빠른 카메라 이동에도 강건한 추적
* 이미지의 가려짐과 휨에도 강건한 추적
* 이미지의 일부분만으로 추적 성능 담보
* 모바일에 최적화 된 알고리즘 사용
* 모바일 PC뿐만 아니라 스마트 안경, IOS, Windows 등 지원

블렌더 – Opencv

Stingray 엔진 – Oculus Rift, HTC Vive 기타 모바일 VR

1원 2원 3원 4원 5원이라고 해보고 총 20원짜리

D[1] = 1

D[2] = D[1] + 1원 or 2원

D[3] = D[1] + 2원 or D[2] + 1원 or 3원

게임엔진(<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B2%8C%EC%9E%84_%EC%97%94%EC%A7%84>)   
- 비디오 게임 같은 실시간 그래픽 표시 기능을 갖춘 상호 작용 응용 프로그램을 구현하는 핵심 소프트웨어 구성 요소