**AR(增强现实)框架支持Unity3D游戏引擎**

Posted on 2013年02月19日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 747 次

AR： 增强现实，台湾翻译叫做扩张实境。支持[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/)游戏引擎和Android、ios原生应用开发。

**安装步骤：**

1 注册，因为需要下载SDK，注册一个账户是必须的。

2 下载SDK。下载以后的SDK，请使用mac 自带的归档工具进行解压缩，其他软件可能会出现无法安装的情况，请一定注意。

3 安装：双击，安装。安装路径尽量保持短，不要有空格在路径上。

安装结束后，进入目录，看例子，从 ImageTargets 开始，里面就是一个 xcode的工程文件，双击打开。直接就可以编译了，因为要用到摄像头，所以例子只能真机调试，推荐iPhone4 和 ipad2.

在ImageTargets\media下有4个pdf 和两张图片，可打印出来，黑白的也没有关系。程序启动后拿着你的手机对着打印出来的图片，将有一个茶壶出现！

**目前发现的几点不足：**

官方提供自定义的识别图片，可是需要的图片要求也相对较高。

相机呈现的周围的环境都被渲染成了黑白负向，也就是说除了呈现出来的3D模型是光鲜亮丽的，其他的都是黑白的。