**Οδηγίες για υλοποίηση απλής εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας στο Unity με χρήση της πλατφόρμας Vuforia**

**(δείτε και το video:** <https://www.youtube.com/watch?v=rsbNkroEEPc>)

ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΗ: Έχουμε ήδη φτιάξει μια βάση trackers στο Vuforia development portal (<https://developer.vuforia.com/>)

Ανοίγουμε το Unity και δημιουργούμε ένα νέο project

Επιλέγουμε GameObject->Vuforia->ARCamera

Διαγράφουμε τη main camera από το SampleScene (μιας και άλλωστε θα δουλέψουμε με το ARCamera)

Αν στο Inspector Menu(δεξιά οθόνη) του ARCamera στο OpenVuforiaConfiguration μας αναφέρεται ότι δεν έχει ενεργοποιηθεί το Vuforia θα κάνουμε το εξής:

Edit->Project Settings->Player: και επιλέγουμε να είναι ενεργό το εικονίδιο Vuforia Augmented Reality Supportted

Επιλέγουμε GameObject->Vuforia->Image

Κάνουμε copy το license key από το Vuforia (από το site)

Επιλέγουμε ARCamera και στο inspection menu open Vuforia Configuration και κάνουμε paste το license key στο πεδίο AppLincenseKey

Kάνουμε download τη βάση μας (από Vuforia site), οπότε επιλέγουμε download database (επιλέγοντας να γίνει αυτό στο unity editor). Το αρχείο είναι της μορφής: xxxxxxx.unitypackage

Εκτελούμε τη βάση xxxxxxx.unitypackage (κάνοντας κλικ) ή αν δεν γίνεται αυτόματα:

Assets->import package-> (επιλέγουμε τη βάση μας xxxxxxx.unitypackage) και επιλέγουμε import στο παράθυρο που εμφανίζεται.

Επιλέγουμε Image target και στο inspector επιλέγουμε να ενεργοποιήσουμε τη βάση μας.

**Για να προσθέσουμε τώρα το εικονικό αντικείμενο:**

Επιλέγουμε ποιο από τα targets θα χρησιμοποιήσουμε.

Αν είναι έτοιμα σχήματα του Unity (κύβος, σφαίρα κτλ), επιλέγουμε GameObject->3DObject κτλ.

Προσοχή, όλα τα εικονικά αντικείμενα πρέπει να είναι «παιδιά» του αντίστοιχου tracker (Image Target) στην ιεραρχία της σκηνής.

Για αντικείμενο δικής μας παραγωγής από φωτογραμμετρία, κάνουμε drag ‘n’ drop το 3Δ μοντέλο και την υφή του (obj και εικόνα) στο φάκελο assets του project μας. Μεταφέρουμε με drag ‘n’ drop το αντικείμενο εκεί που το θέλουμε.