

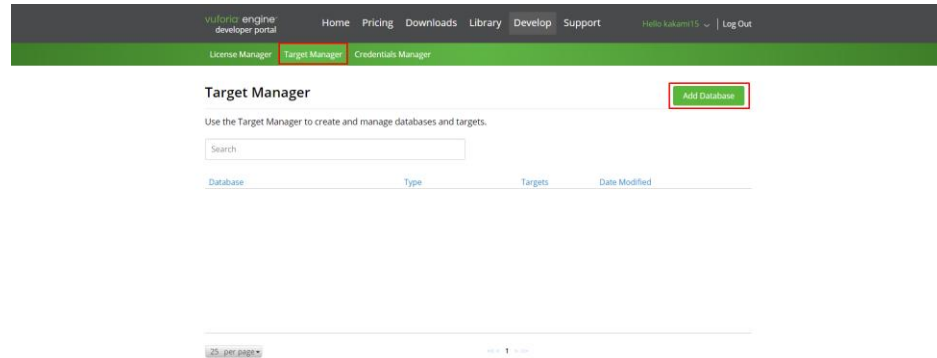


## PASO A PASO

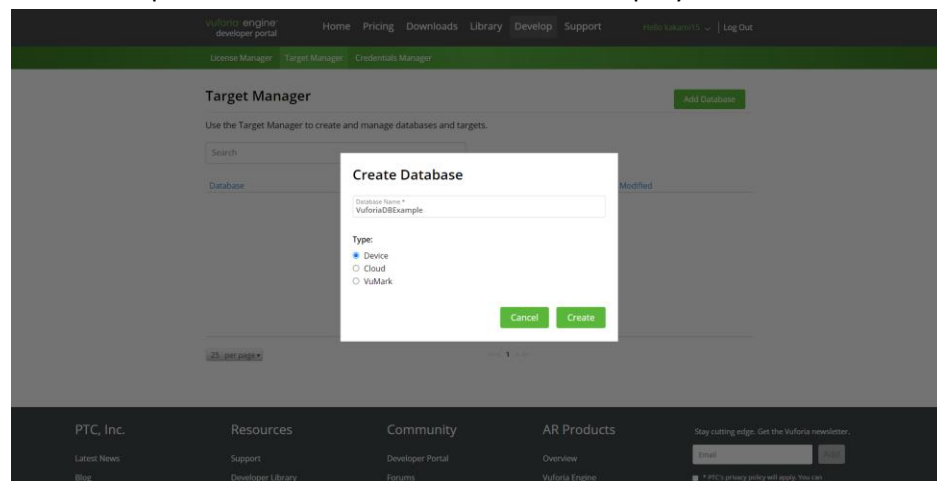
1. Ingresar a <https://developer.vuforia.com/vui/auth/register> y hacer el registro en la página.

2. Crear licencia para la aplicación

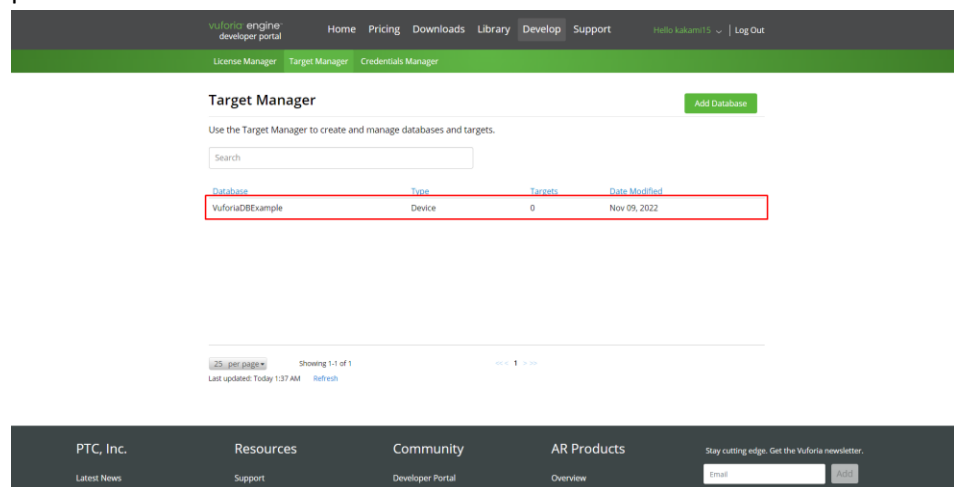
3. Seleccionamos Target Manager y agregamos una nueva base de datos de imágenes como objetivos de realidad aumentada.



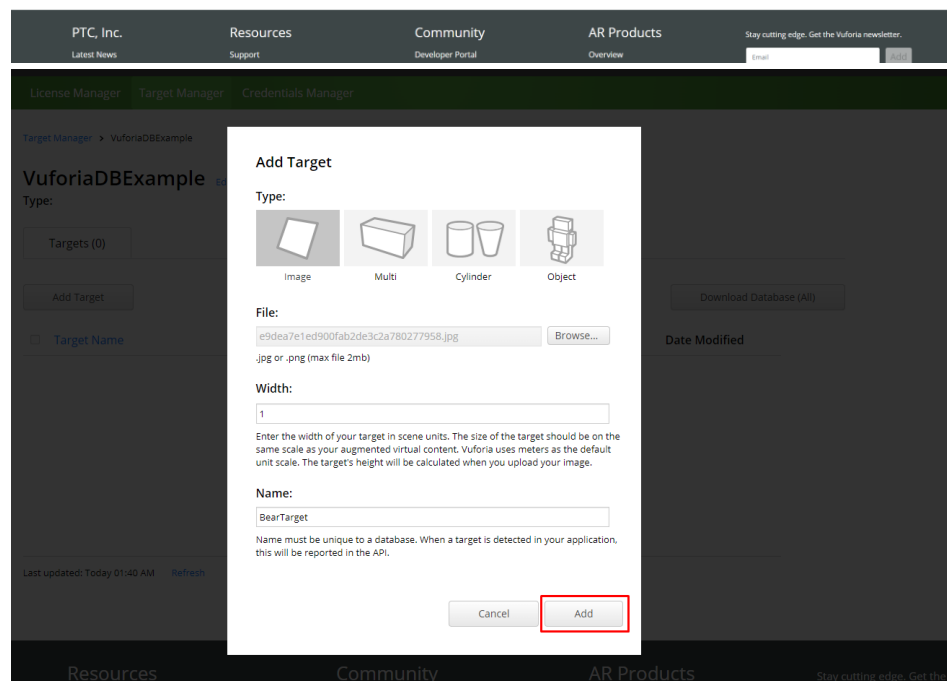
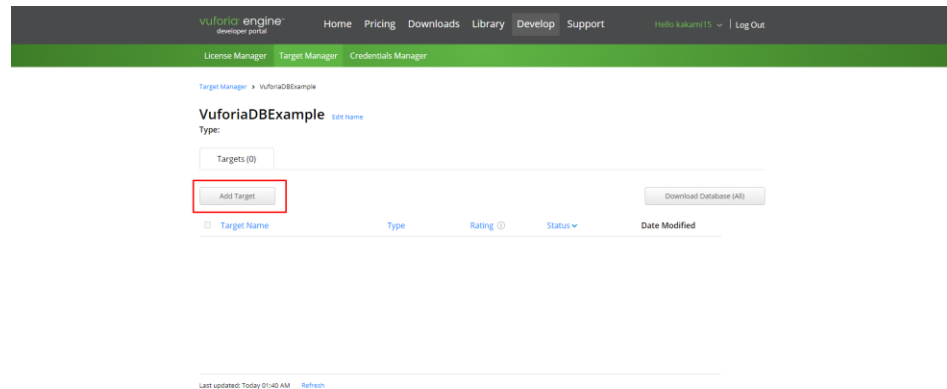
4. Seleccionamos “Device” si queremos que las sean guardadas, cargadas y leídas desde el dispositivo en donde sea instalado nuestro proyecto.



5. A continuación, agregaremos las imágenes que queremos tener como objetivos para la realidad aumentada.



- Agregaremos una por una las imágenes que necesitamos detectar en nuestra aplicación



- Después de agregadas todas nuestras imágenes descargaremos nuestra base de datos.



vuforia engine™ developer portal

Home Pricing Downloads Library Develop Support Hello kakam15 Log Out

License Manager Target Manager Credentials Manager

Target Manager > VuforiaDBExample

VuforiaDBExample Edit Name

Type: Device

Targets (3)

Add Target

Download Database (All)

<input type="checkbox"/>	Target Name	Type	Rating ⓘ	Status	Date Modified
<input type="checkbox"/>	DonkeyTarget	Image	★★★★★	Active	Nov 09, 2022 01:52
<input type="checkbox"/>	DogTarget	Image	★★★★☆	Active	Nov 09, 2022 01:50
<input type="checkbox"/>	BearTarget	Image	★★★★☆	Active	Nov 09, 2022 01:48

Last updated: Today 01:52 AM Refresh

Download Database

3 of 3 active targets will be downloaded

Name:  
VuforiaDBExample

Select a development platform:

☐ Android Studio, Xcode or Visual Studio

☒ Unity Editor

Cancel Download

## 8. Descargamos el SDK para Unity

vuforia engine™ developer portal

Home Pricing Downloads Library Develop Support

SDK Samples Tools

Release Version

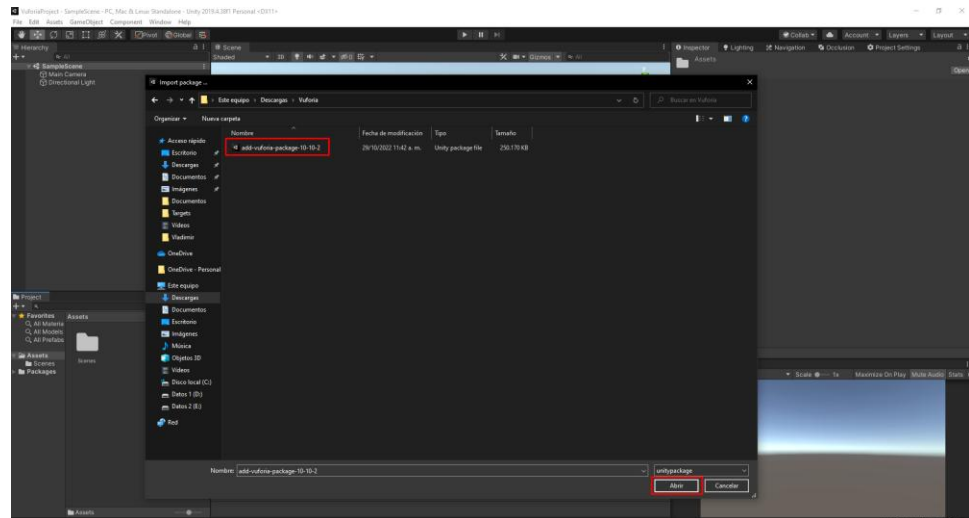
10.11 Apply

### Vuforia Engine 10.11

Use Vuforia Engine to build Augmented Reality Android, iOS, and UWP applications for mobile devices and AR glasses. Apps can be built with Unity, Android Studio, Xcode, and Visual Studio. Vuforia Engine can be easily imported into Unity by downloading and double-clicking the .unitypackage below.

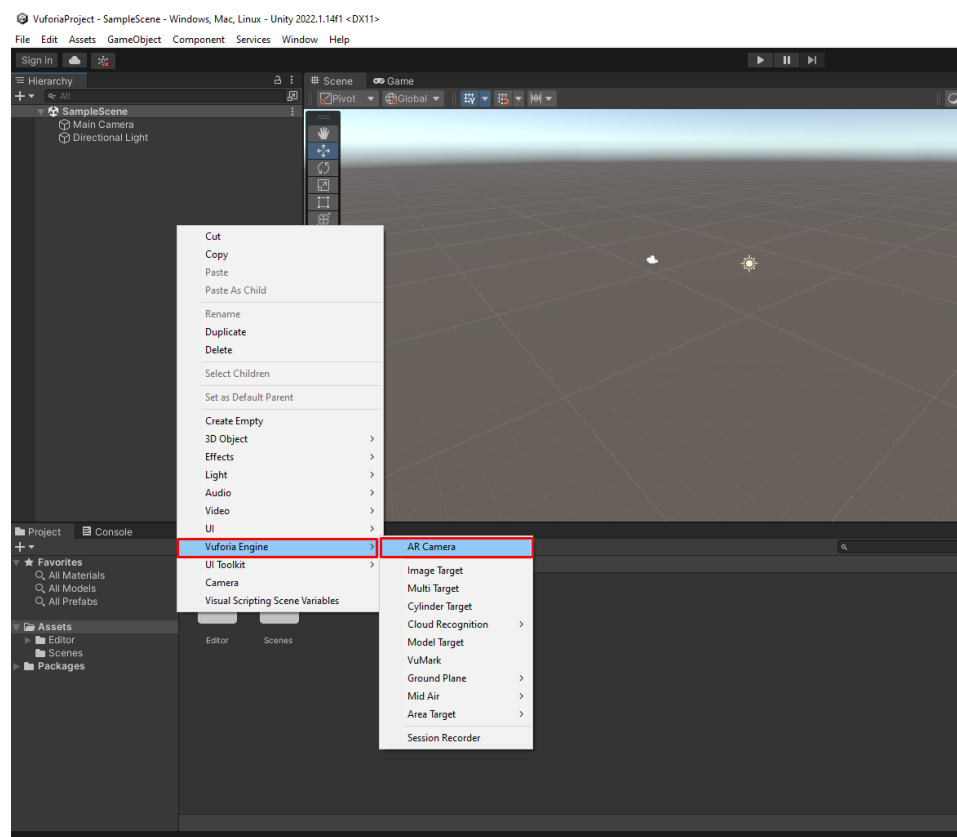
Add Vuforia Engine to a Unity Project or upgrade to the latest version  
add-vuforia-package-10-11-3.unitypackage (229.58 MB)  
MD5: cc291fa14c1acde78a5be20ca4681ec1

## 9. Importamos el SDK en un proyecto de Unity 3D

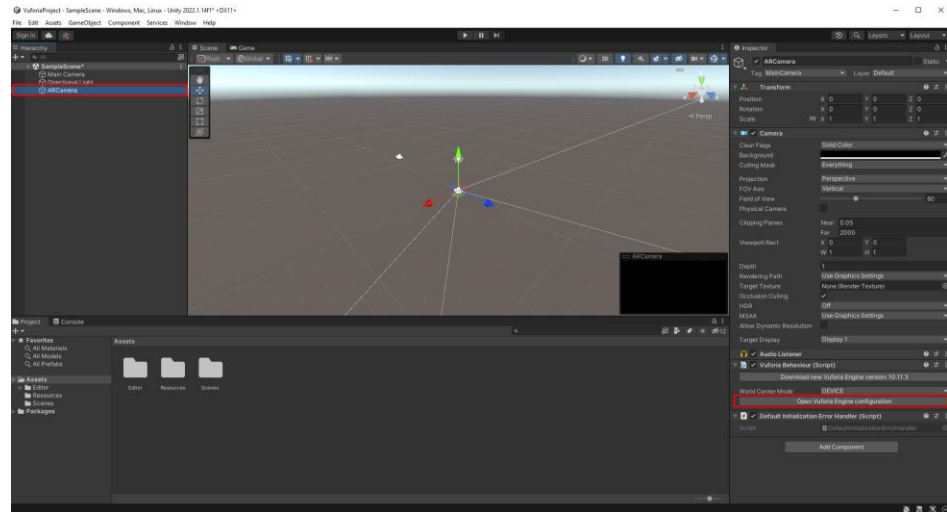


Presionamos “Import” y “Update” en caso de ser necesario.

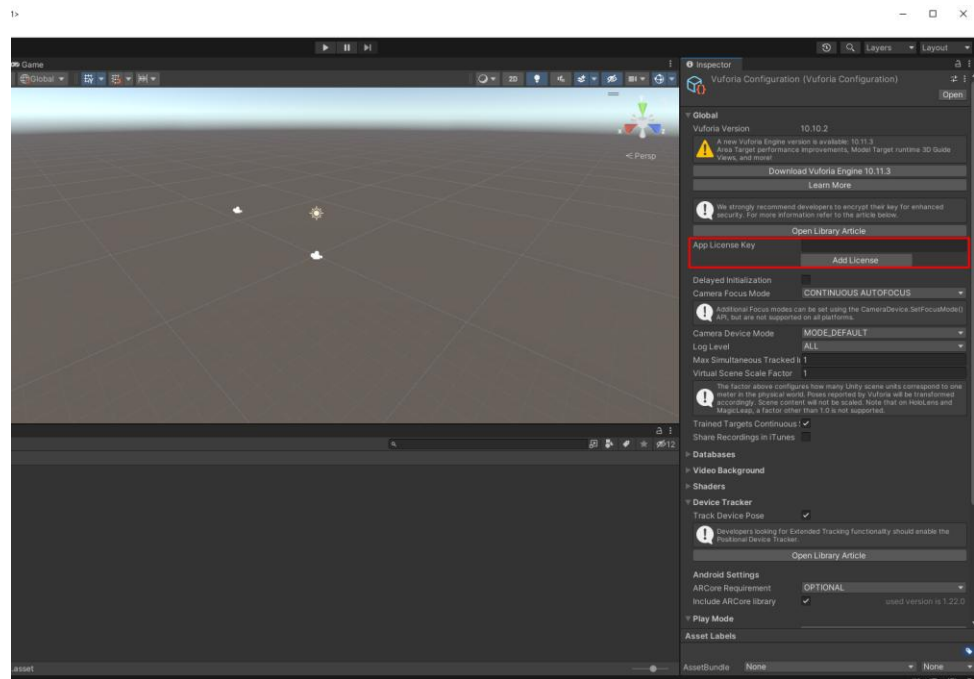
## 10. Después de importado el paquete ahora vamos a montar los objetos necesarios para la detección de imágenes.



11. Seleccionamos la cámara creada y presionamos en el inspector el botón “Open Vuforia Engine configuration”



## 12. Ingresamos las licencia creada en la página de Vuforia



License Manager > VuforiaMontage

### VuforiaMontage [Edit Name](#) [Delete License Key](#)

[License Key](#) [Usage](#)

Please copy the license key below into your app

Ac4Q6f/////AAABmewbvtwMBckRGrTQDF8+RIYpXTL69U+5OfnhUZ+Hl2XAgxvMtANQyJ4A+K7F19SggzQcJOQubNzjo3GZhrSa8nTh2BNCq9Aid9w1giQvnSECsChsYc+B/N2wylL257VfndT5XdF6TuFwtP1qaxNYi4bxHIGCGI7qyGaQHHwk9Htv8pZnCH8OTHNLcdhyY19J0RWV9QCE-kkUw1s9fHxa7ERSa81NugRIAmLk1SUQKbM7IiwFemwDmVXiZA4XDK0Xx3q5HW6PT6Simv3KLmWEMRaf2lcyKuDBbC5A3V6JaQQ9V6JStuFturwhNR0CajG7J7EVry2pneORSFadEzY2U2Vgic8BhhBE6fGidZXU

**Plan Type:** Basic

**Status:** Active

**Created:** Nov 09, 2022 01:30

**License UUID:** 28b5982e26a64d3bbbbb8d78ccb54f014

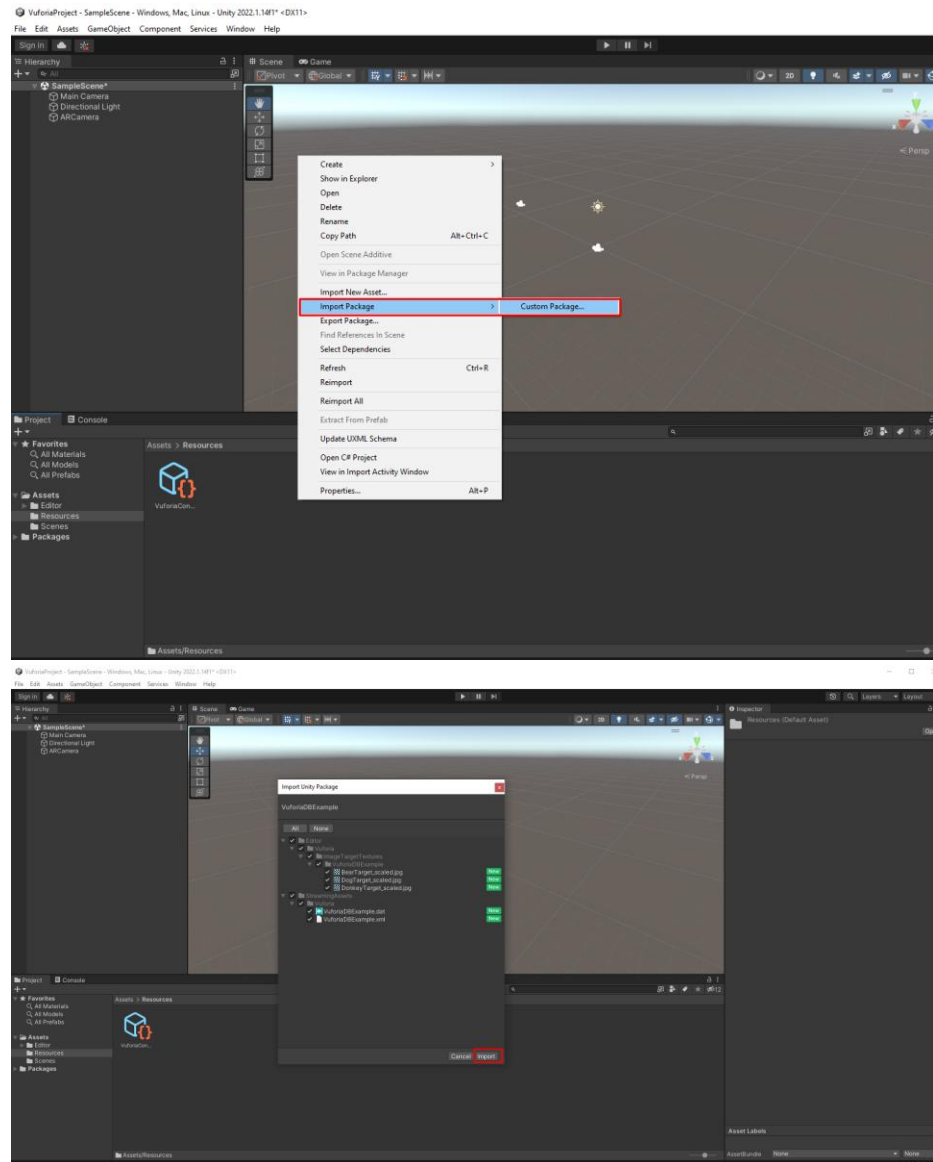
**Permissions:**

- Advanced Camera
- External Camera
- Model & Area Targets
- Watermark

**History:**

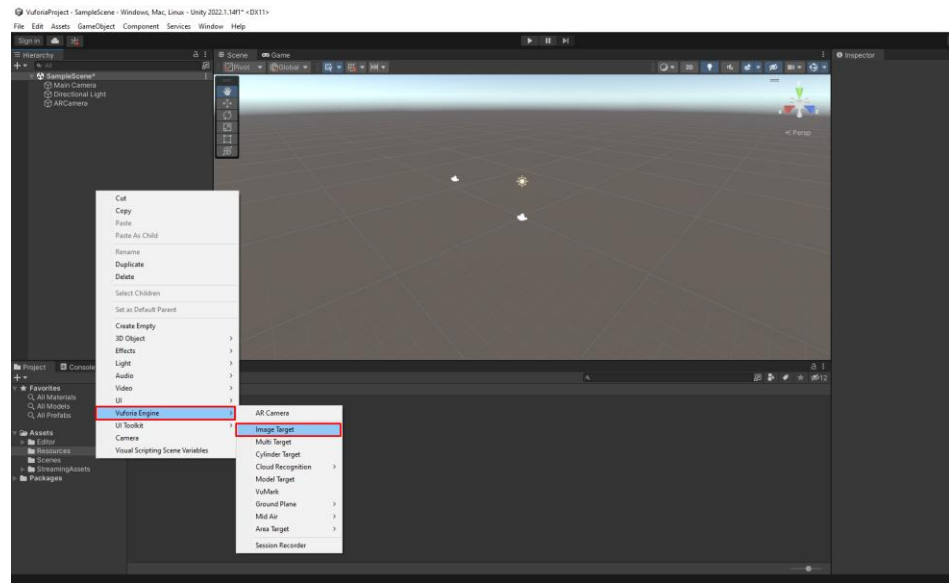
License Created - Today 01:30

### 13. Luego importamos la base de datos descargada de Vuforia

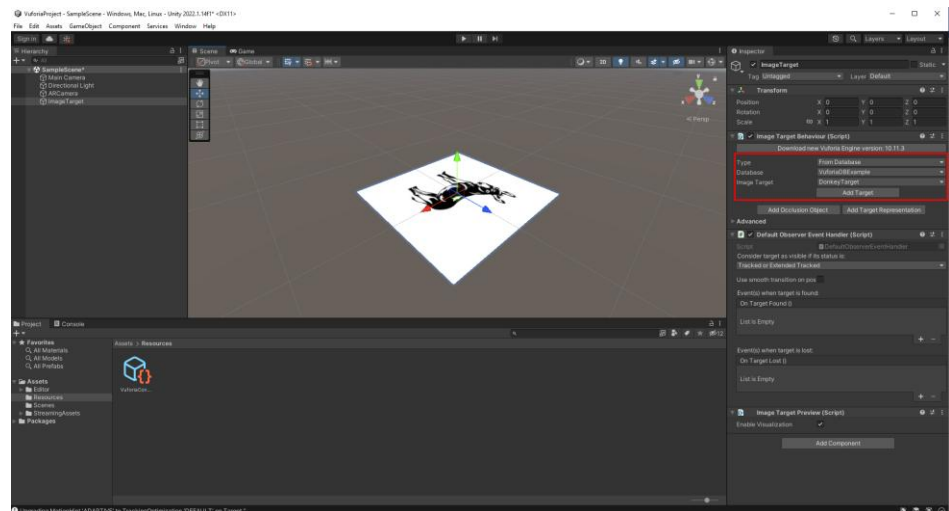




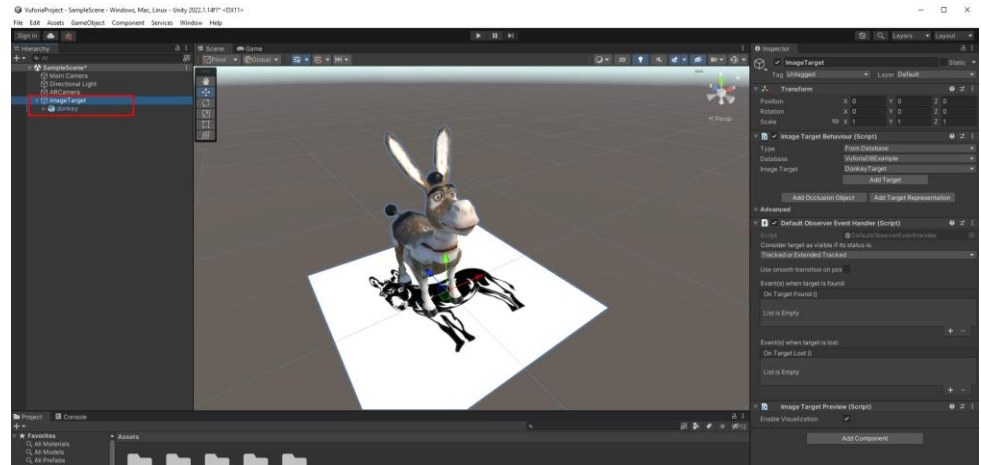
#### 14. Luego creamos un “Image Target”



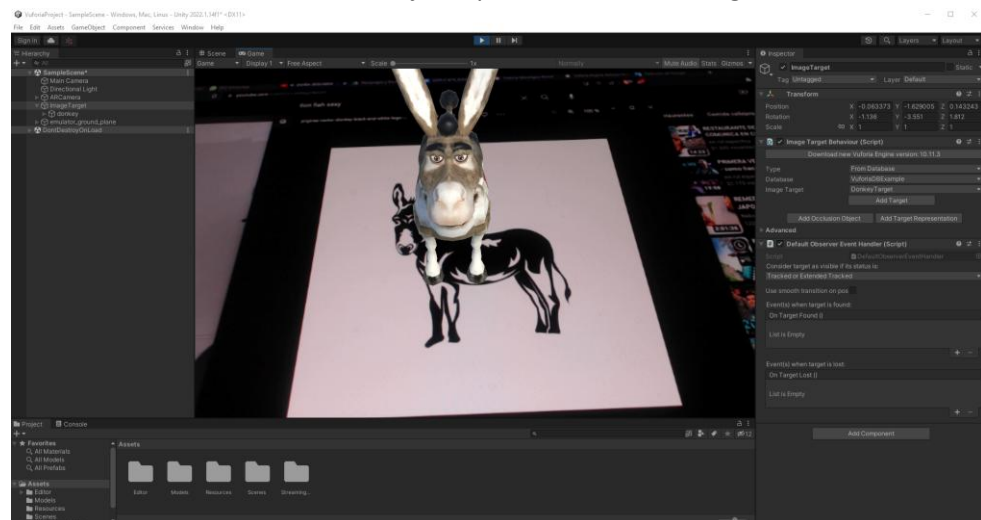
#### 15. Configuramos la imagen que queremos detectar.



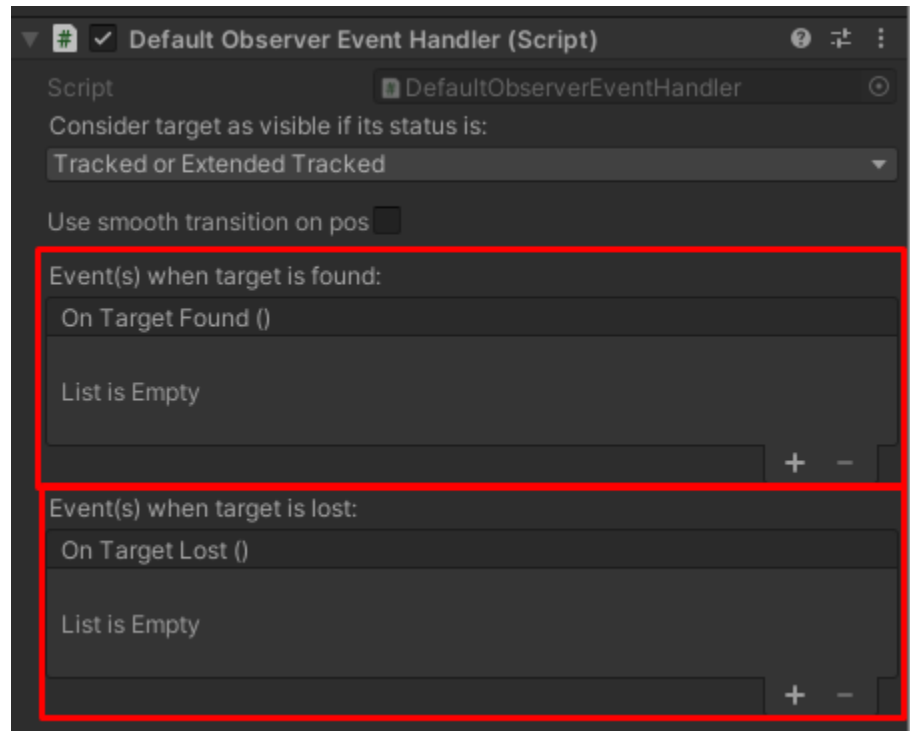
16. Dentro del objeto padre pondremos los objetos que queremos que se activen cuando la imagen sea detectada en realidad aumentada. En este ejemplo pusimos un modelo de un burro 3D.



17. Ya tendríamos la activación de objetos por detección de imagen



18. Aquí podemos agregar eventos que se ejecutaran cuando la imagen sea detectada o cuando la detección de la imagen se pierda



## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Miguel Ángel Ortega Muñoz	Instructor	Teleinformática	01/11/2022

## 8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					