

ARToolKit使用環境設定

需要軟體

- Camera
- Glut
- ARToolKit

將ARToolKit.7z內的資料夾解壓縮至C:\Program Files\
解壓縮至該位置是方便待會的設定說明,可以任意的改到自己喜歡的位置
但相對的後面的設定要做一些變動
glut-3.7.6-bin.7z在下張投影片說明

Camera

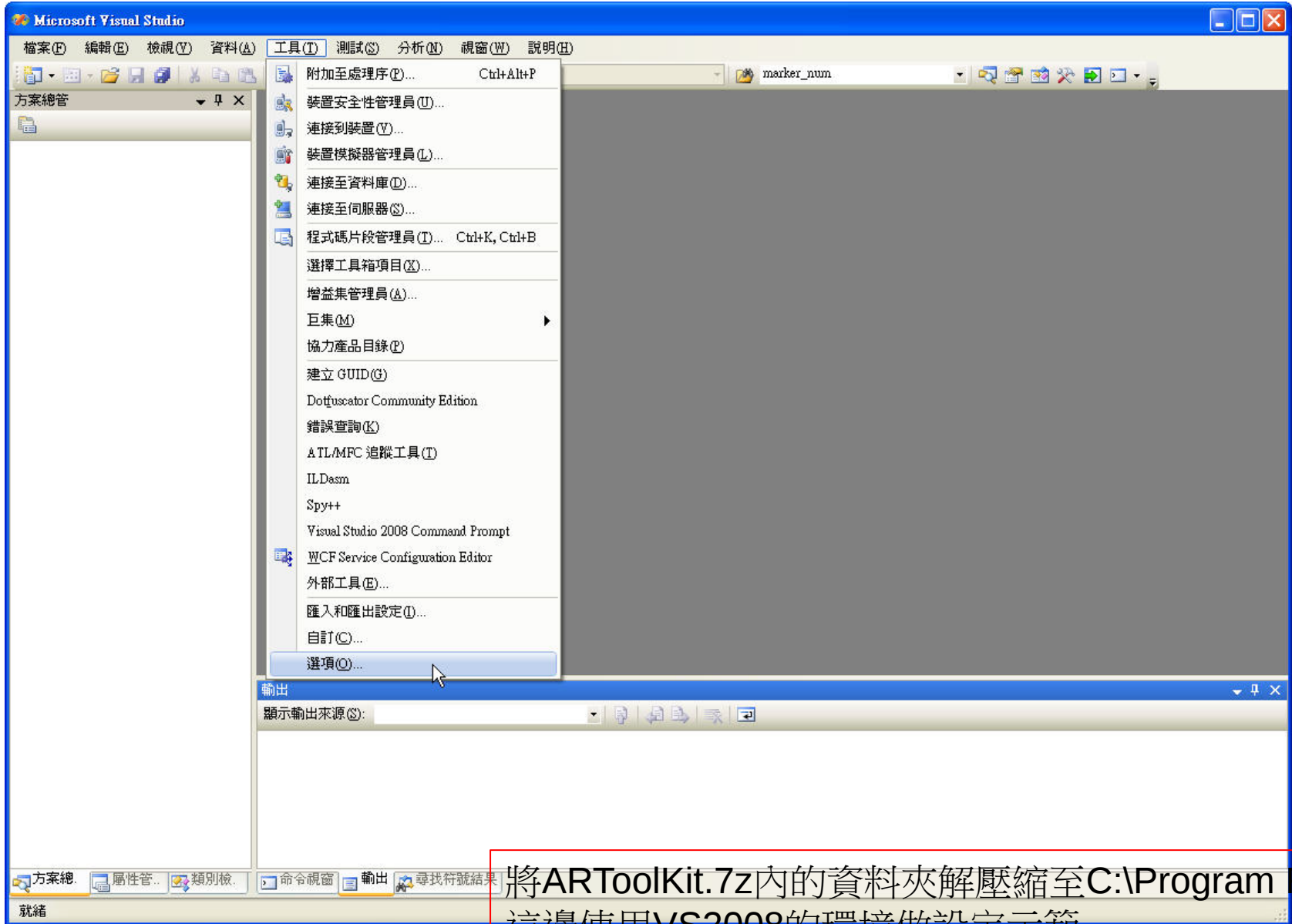
- Install the driver of Web Camera
- Install DirectX9.0c or DirectX SDK

GLUT(OpenGL Utility Toolkit)安裝

- `glut32.dll`→C:\WINDOWS\system32 OR C:\WINDOWS\system
- `glut.h`→C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\VC98\Include\GL
- `glut32.lib`→C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\VC98\lib

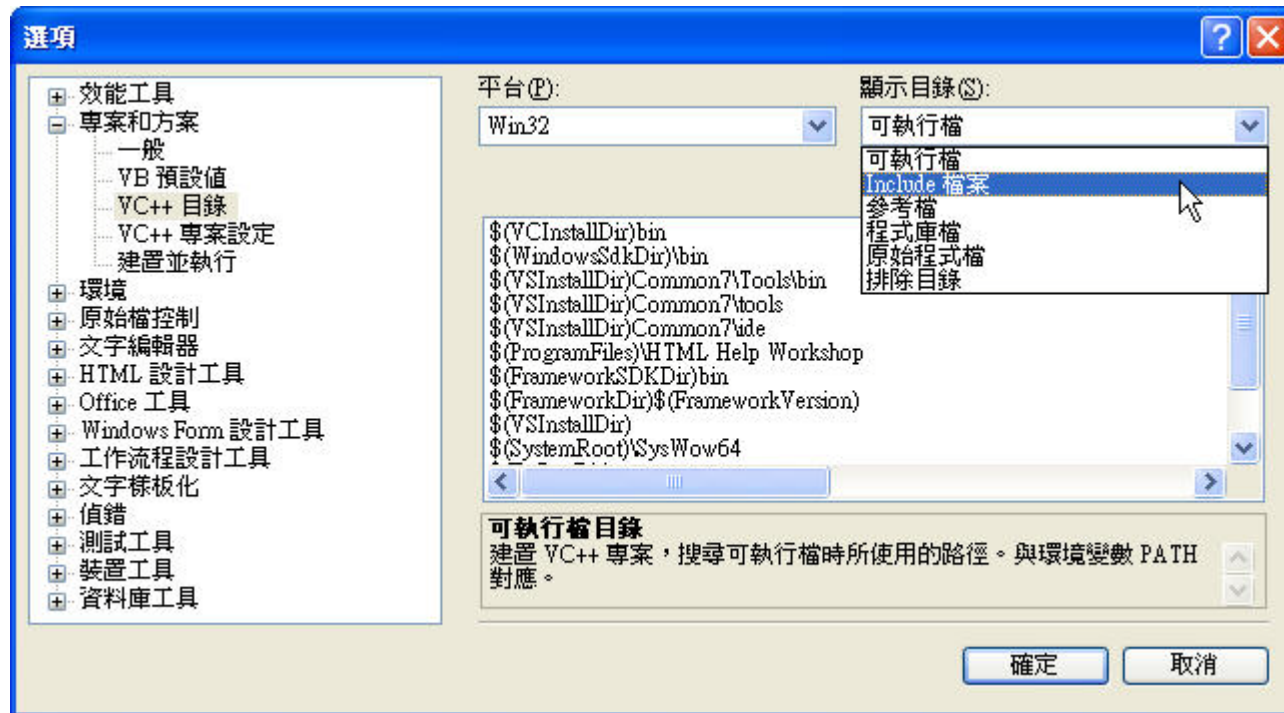
GLUT是OpenGL的輔助library,在ARToolKit中使用了GLUT函式
所以需要對GLUT做個別安裝,這樣才能正確到路徑中呼叫函式
這些檔案在glut-3.7.6-bin.zip壓縮檔中

ARToolKit安裝設定-1



將ARToolKit.7z內的資料夾解壓縮至C:\Program Files\
這邊使用VS2008的環境做設定示範
進入VS2008之後,在上面的工具選單,選擇選項

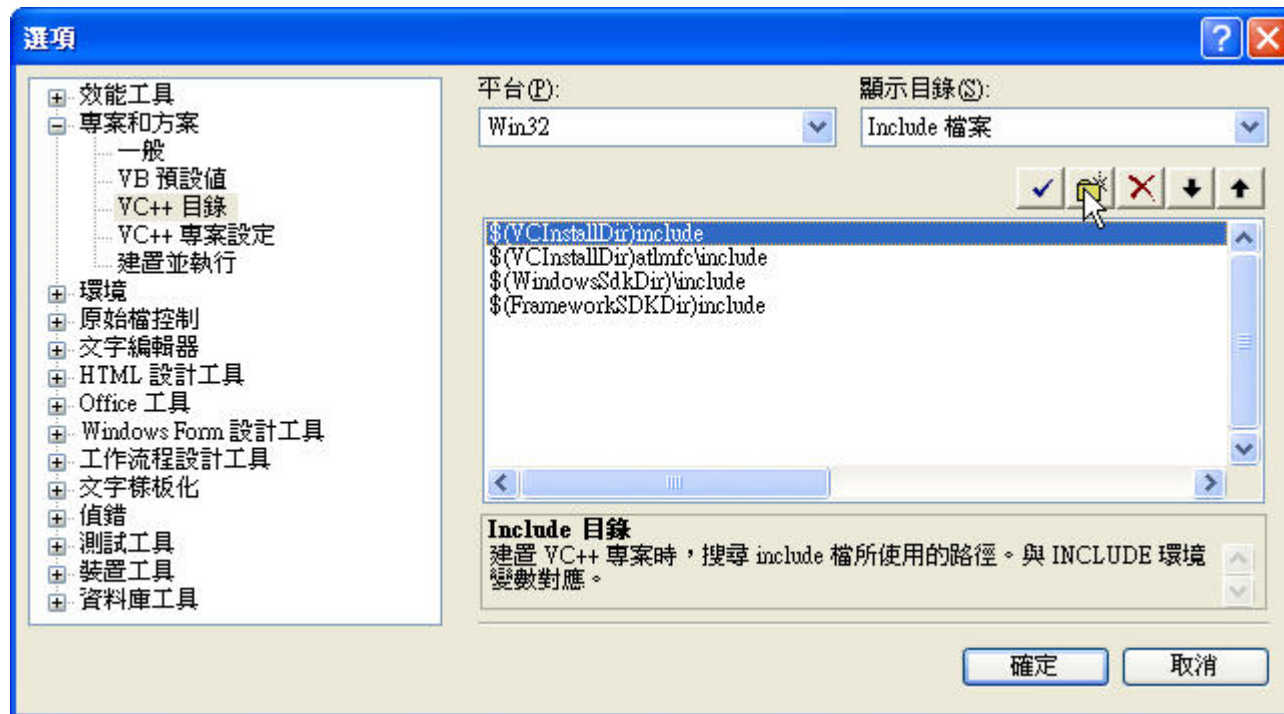
ARToolKit安裝設定-2



進入後在左邊選擇專案和方案,選VC++ 目錄
在右邊的如游標所指,點選

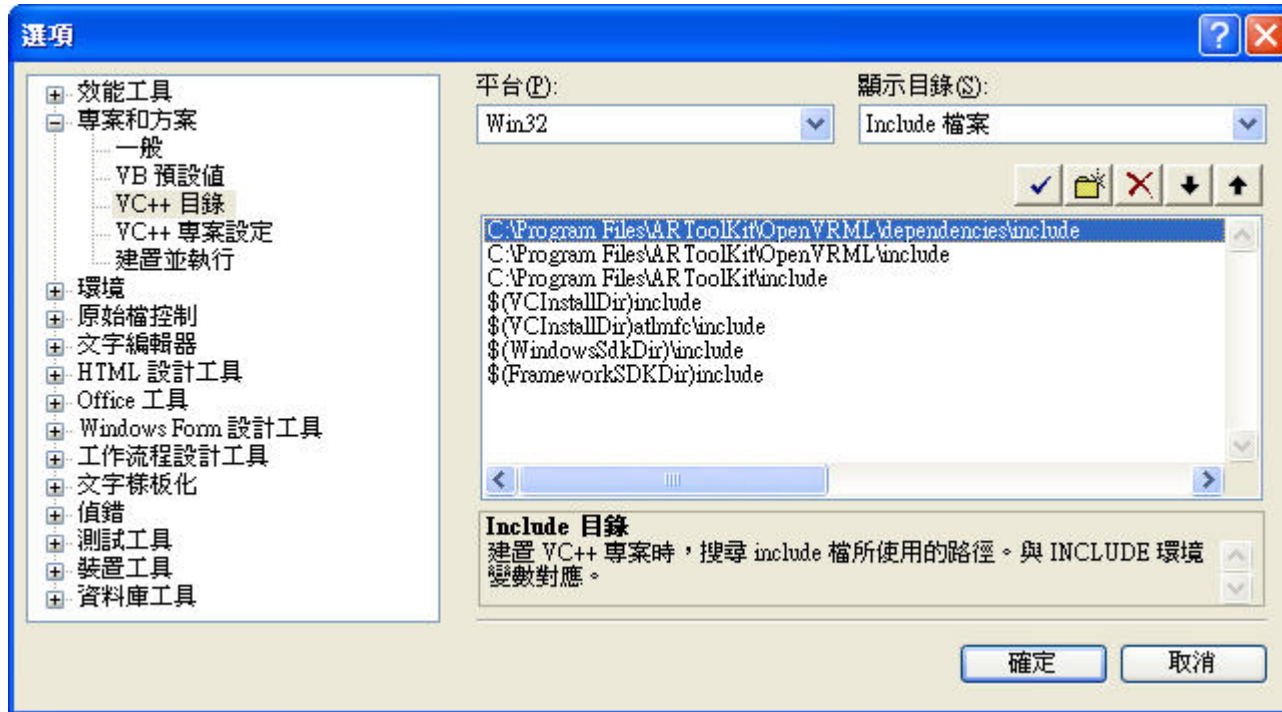
ARToolKit安裝設定-3

C:\ARToolKit\include
C:\ARToolKit\OpenVRML\include
C:\ARToolKit\OpenVRML\dependencies\include



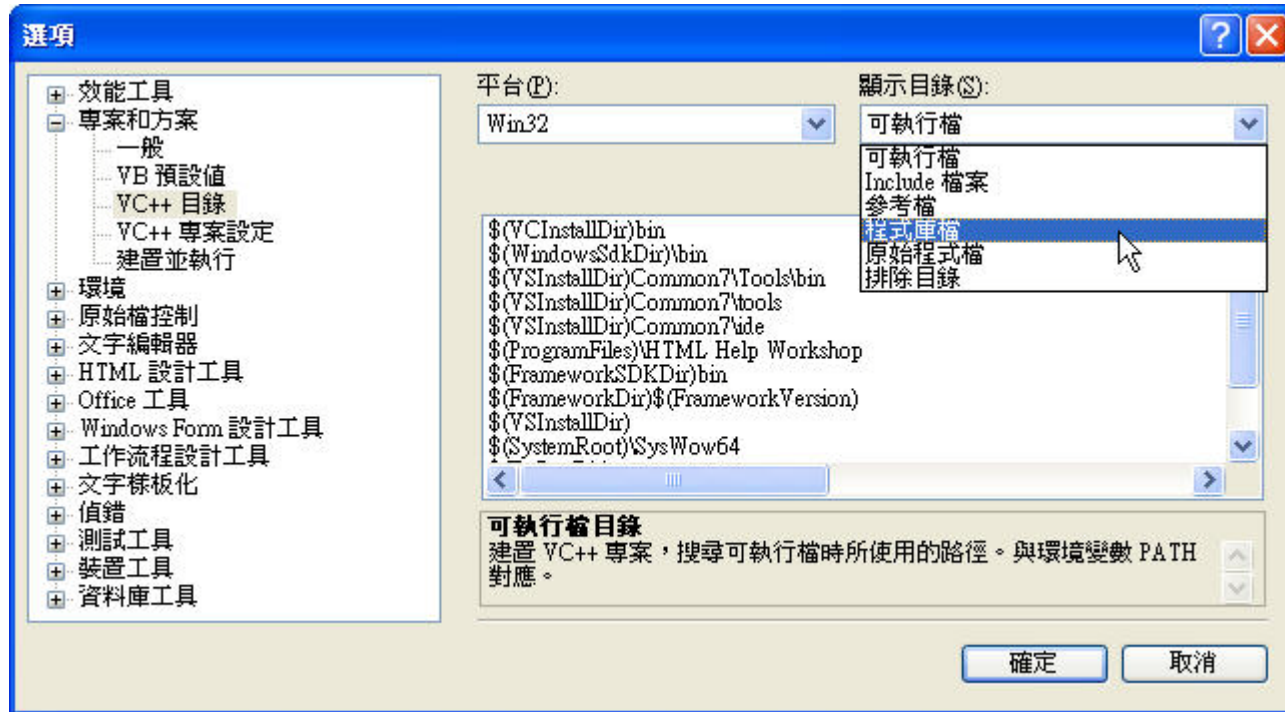
在游標的新增位置加入以上三個資料夾路徑,注意
這邊只會顯示Include檔案的目錄,所以顯示目錄選項不要選錯

ARToolKit安裝設定-4



加入三個Include檔案的目錄後如圖

ARToolKit安裝設定-5



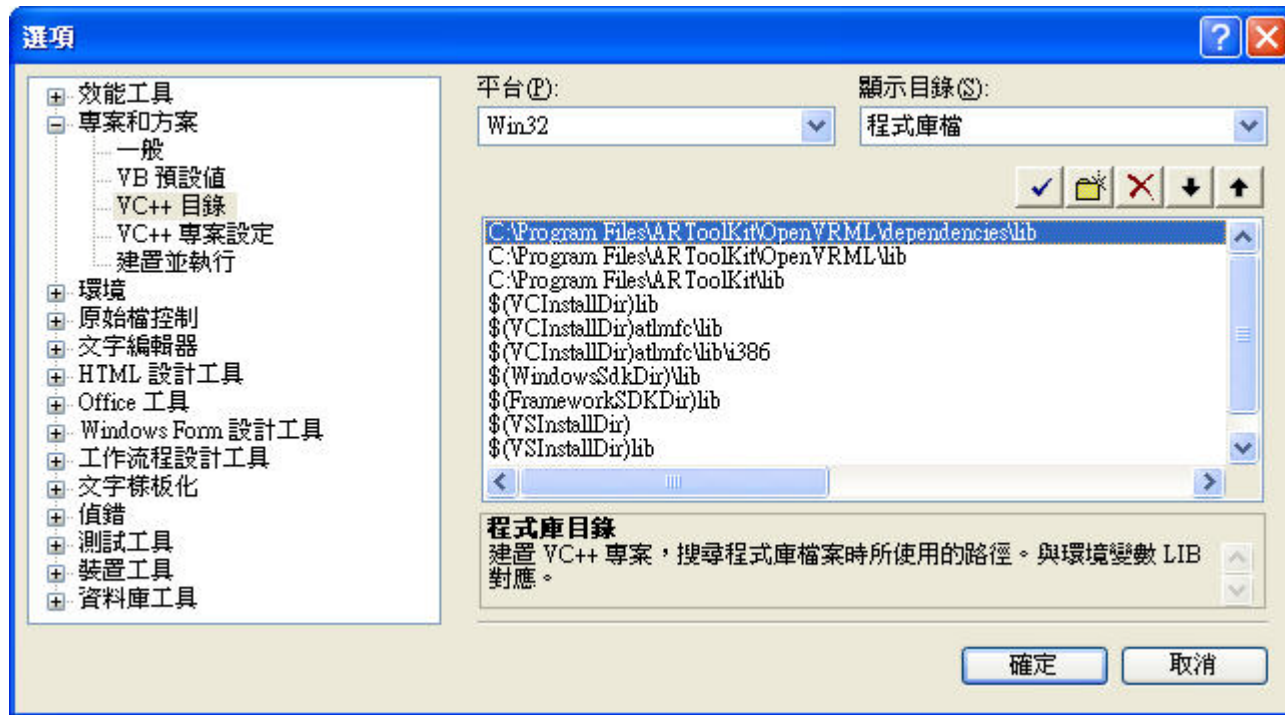
前面的Include檔案目錄新增後,接著在顯示目錄選擇程式庫檔
如游標所示

ARToolKit安裝設定-6

C:\ARToolKit\lib

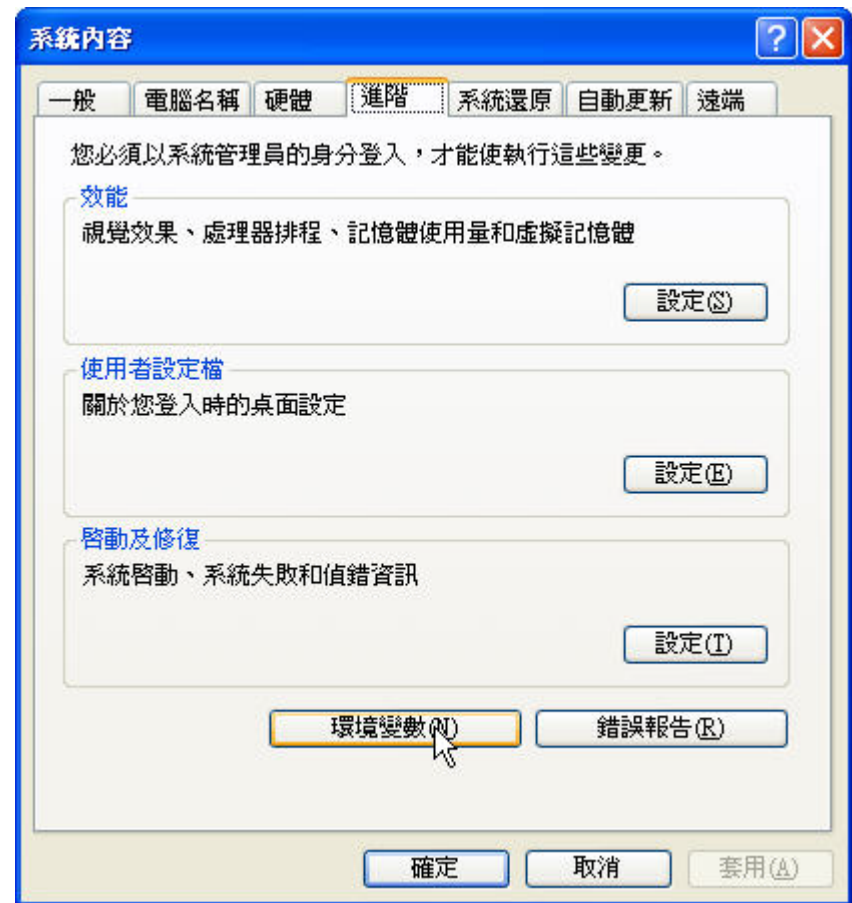
C:\ARToolKit\OpenVRML\lib

C:\ARToolKit\OpenVRML\dependencies\lib



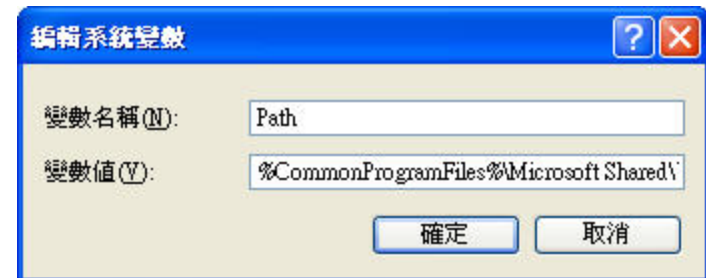
新增三個函式庫檔案路徑,方法如同前面新增Include檔案目錄路徑

環境變數設定-1



前面的VS2008開發環境設定完後,接著要設定的是環境變數
進入環境變數的方式如圖
這個步驟是關於dll呼叫時所要用到的路徑設定
關於dll的部分之後提到時會在說明

環境變數設定-2



;C:\ARToolKit\bin

在上面的選項選擇TEMP,下方的系統變數選擇Path後按編輯
在變數值的尾端加入這一行路徑,“;”是跟前面的變數值做區隔,所以不要忘記加入

Compile ARToolkit

- Open ARToolkit.sln
- Build all
- Example Code :
 - ARToolkit/Example/
- Output :
 - ARToolkit/bin/
- Sample Video:
 - ARToolkit/SampleVideo/desktop.htm