

Éléments de réalisation pour la MSPR

Configuration de base

- Ouvrir Unity et créer un nouveau projet 3D
- Installer Vuforia à partir du menu Windows > Package Manager
- Créer un compte développeur sur le site de Vuforia : <https://developer.vuforia.com>
- Ajouter un clé de licence Vuforia dans le projet à partir du menu Windows > Vuforia Configuration
- Supprimer la caméra dans la scène 3D
- Ajouter une caméra AR à partir du menu Game Object > Vuforia Engine > AR Camera.

Tester les images comme marqueurs AR avec Vuforia

- Créer une base de données Vuforia de type Device sur le site Vuforia : <https://developer.vuforia.com/vui/develop/databases>
- Téléverser chaque image des animaux à colorier afin de créer un marqueur Vuforia pour chaque dessin.
- Télécharger la base de données en cliquant sur « add database » dans Windows > Vuforia Configuration
- Ajouter chaque image à la scène : Game Object > Vuforia Engine > Image (sélectionner la bonne image en sélectionnant l'objet et dans l'inspector, choisir la base de données et l'*image target*).
- Ajouter un modèle 3D comme élément fils de chaque objet Image pour qu'il apparaisse lorsque l'image est détectée par Vuforia.
- Imprimer les images des animaux.
- Tester l'application en pointant la caméra sur les images imprimées.

Tester Region Capture

Region Capture est un plugin qui permet de capturer une portion d'un marqueur détecté par Vuforia et ensuite de l'appliquer sur un modèle 3D.

- Télécharger le package Unity à partir de github : https://github.com/maximrouf/RegionCapture/raw/master/RegionCapture_2.2.5.unitypackage
- Installer le package dans le projet Unity. Dans l'arborescence du projet, faire un clic droit sur Assets et choisir Import Package > Custom Package...
- Ouvrir la scène de démo à partir de l'arborescence du projet : Assets/Region_Capture/Scenes/Get_Texture/Get_Texture (Vuforia)