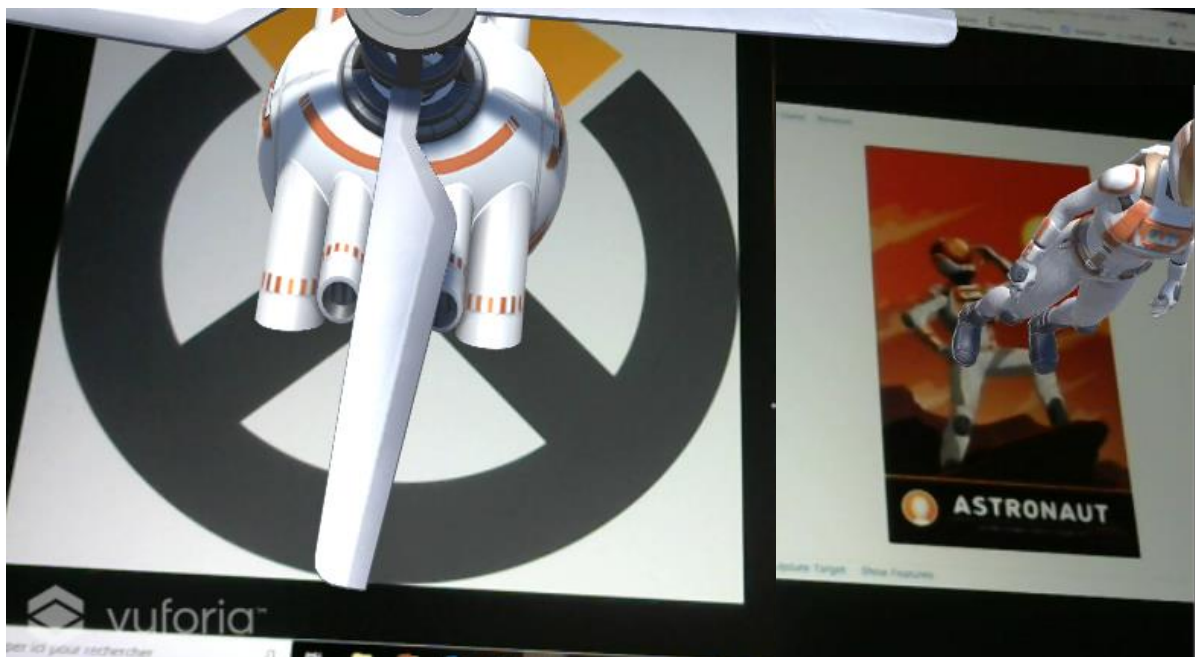

Rapport Vuforia

Introduction

Pour ce rapport sur Vuforia, dont le tutoriel était probablement le plus simple de tous ceux que l'on ait faits, nous allons simplement rédiger quelques parties sur les éléments techniques ou un peu flous du sujet. Dans l'ensemble, il n'y a aucune difficulté majeure, mais parfois, on manque un peu de détails et il serait peut-être intéressant de pouvoir aller plus loin.

Animation et animator

Durant l'année en option RV, nous sommes assez peu amenés à nous servir de ces Components de Unity. Ce tuto permet de nous introduire l'Animator, en nous faisant manipuler un peu les états de l'astronaute et du drone. La partie script où l'on gère les différentes animations en fonction des callbaks est très intéressante. On ne voit malheureusement pas comment créer des animations dans ce tuto, mais il s'avère que ce n'est pas vraiment très compliqué. Ce qui est dommage, c'est que l'Animator proposé est déjà construit, et on n'est de fait pas amenés à en comprendre la réalisation (création de nouveaux états, des paramètres de transition, liaisons entre états...). Même si encore une fois, cela ne constitue pas l'élément de Unity qui soit le plus compliqué, on a moins de compréhension sur les Animator que si on avait créé nous-mêmes ceux pour le drone et l'astronaute (un peu comme dans ShaderGraph, où l'on construit le shader nous-mêmes en apprenant des instructions du conférencier). En effet, si on avait voulu récupérer un modèle 3D d'internet, nous n'aurions pas pu l'animer (membre par membre ou des animations précises). Mais ça c'est un peu à la limite de ce que nous voyons en cours en RV, donc c'est normal qu'on ne voie pas l'animation de modèles dans ce tuto...



Les 2 modèles affichés sur leur marqueur (on a mis un logo Overwatch à la place de celui de l'école pour le drone)

Applications Vuforia

Après avoir suivi ce module sur Vuforia, nous sommes capables de gérer l’affichage de modèles 3D sur un flux vidéo. Nous pouvons aussi animer un peu ces modèles (s’ils peuvent être animés) et créer quelques interactions de base. En cours, nous sommes souvent plus confrontés à la RV qu’à la RA, et les applications d’un module comme Vuforia peuvent nous sembler un peu plus abstraites... Le tuto est clair sur la gestion des licences et l’utilisation de Vuforia, mais il nous a semblé que nous manquions de contexte. Peut-être que si on avait un but, ou une application précise à créer pendant le tuto, on serait plus au fait de ce que l’on fait, et de ce à quoi cela peut servir (pourquoi on le fait).