

0_ SUR LE DRIVE https://drive.google.com/drive/folders/19KQI-p8_FlrAFRSWFU0cl6uwwroj1NJP?usp=drive_link

- 0_ Mettre à jour le fichier **pages_github.io** pour rappeler à tous votre accès à vos pages sur github.io
- 1_ Télécharger le zip **AR_ARCADE.zip**

1_ IMAGE DE RÉFÉRENCE

- 0_ copie écran page de start de votre jeu
- 1_ recadrage à un format carré
- 2_ upscale de l'image x8 sur le site gratuit <https://www.upscale.media/fr>

2_ CRÉATION D'UN MARKER AR

<https://jeromeetienne.github.io/AR.js/three.js/examples/marker-training/examples/generator.html>

- 0_ importer l'image
- 1_ choisir un Pattern ration de 0,75 (donc bord de 0.25)
- 2_ exporter :
 - Pattern
 - Image
 - PDF 6 par page
- 3_ renommez chaque fichier en nom.ext
- 4_ déposer sur le drive dans les répertoires associés à chaque format de fichier

rappels : recommandation pour la conception des markers

- utiliser des markers asymétriques
- laisser un bord clair autour du cadre
- favoriser le contraste (noir-blanc mieux que couleurs)
- au moins être de la moitié de la largeur du cadre.

(source : <https://medium.com/chialab-open-source/10-tips-to-enhance-your-ar-js-app-8b44c6faffca>)

3_ TEST DU MARKER (aframe_AR)

- 0_ copier l'arborescence de fichiers AR_ARCADE sur votre github
- 1_ copier vos fichiers .pattern, .png, . pdf dans l'arborescence
- 2_ renommer le fichier **0_test_marker_demo.html** en **0_test_marker_prenom.html**
- 3_ modifier le nom du pattern dans votre fichier
- 4_ mettez à jour votre README.md pour un accès plus facile selon le modèle proposé
- 5_ faire un commit pour mettre à jour votre serveur github

Après quelques minutes d'attente (vous pouvez essayer d'accéder à votre page github.io et mettre à jour pour vérifier)

- 6_ ouvrir sur **votre ordi** le lien [image marker demo](#)
- 7_ ouvrir sur votre **smartphone** le lien test [AR marker demo](#)
- 8_ vérifier que le cube rouge apparaît
- 9_ vérifier qu'il n'apparaît pas sur l'écran d'un de vos camarades
(pour s'assurer de la singularité de vos markers respectifs)

4_ INTERACTIVITÉ DU MARKER

- 0_ modifier le marker dans le fichier pour **1_link_direct.html**
- 1_ modifier le marker dans le fichier **2_link_primitive.html**
- 2_ mettre à jour le fichier README.md et faire le commit
- 3_ tester l'accès à la page web par détection d'un marker AR par les 2 méthodes

5_ INTERACTIVITÉ DU MARKER (model3D)

- 0_ identifiez le modèle 3D signifiant de votre projet et exportez le en obj en prenom.obj
- 1_ ajoutez les fichiers .obj et .mtl dans le répertoire assets de votre arborescence
- 2_ testez avec live server le chargement de votre modèle 3D et son échelle et son orientation
- 3_ modifier le fichier **3_link_3Dmodel.html** (nom de fichier .pattern, .obj, .mtl)
- 4_ orienter par rapport au marker considéré comme à plat, le centre du marker étant la position relative 0,0,0
- 5_ mettre à jour le fichier README.md et faire le commit
- 6_ tester l'accès à la page web par détection d'un marker AR par cette méthode

Questions :

Unité visuelle (catalogue de jeu)

- Oui sur l'interface
 - o Bandeau titre grille
 - o Jouer -> JouezMais hiérarchie sur le titre pour différencier
- Visuel personnalisé
- Border 0.75