

Université de Caen
Master Informatique
Année universitaire 2019/2020
Rapport Technique

Projet tutoré :
Implémentation d'un système de réalité augmentée orienté
image avec interaction multi-utilisateurs

Enzo SUE
Armand REBUT

21606200
21607828

Enseignant référent : Loïs Vanhée



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

| Ce projet s'intègre dans l'initiative "la confrérie du code", initiée par Loïs Vanhée. Cette initiative vise à permettre aux apprenants de développer, en plus des compétences techniques classiques, la panoplie des compétences impliquées par la mise en place de projets en pratique (communication, organisation, collaboration, etc) et de garder une vision réflexive sur leur propre développement. Le rapports pédagogique décrivent l'évolution de notre développement durant tout le projet.

Table des matières

1 Remerciement	2
2 Introduction	3
3 Objectifs	5
4 Etat de l'art	5
4.1 La réalité augmentée	5
4.2 Projet de l'année précédente	5
5 Outils existant	6
5.1 Décision technique :	7
6 Outils utilisés	7
6.1 ARcore	7
6.2 FireBase	8
7 Réalisation technique	9
7.1 Première partie	9
7.2 Deuxième partie	10
8 Validation et Application	11
9 Conclusion	14
10 Annexe	14

1 Remerciement

Nous aimerions présenter nos remerciements à notre enseignant référent Mr Loïs VANHEE. Nous voudrions également lui témoigner notre gratitude pour son soutien et le temps qu'il nous a accordé afin de mener notre travail à bon port.

2 Introduction

Ce projet de réalité augmentée à capter notre attention pour plusieurs raisons :

- Il s'agit d'une technologie qui nous était inconnu, nous avions envie de la découvrir.
- Le sujet était extrêmement libre, nous avions une grande liberté durant tout le projet

La réalité augmentée est aujourd'hui utilisé dans plus en plus de domaine, que ce soit l'éducation, la médecine ou pour des applications plus ludiques. Ce développement suit la progression des technologies permettant de l'utiliser, *presque tout les portables aujourd'hui* disposent d'une puissance suffisante pour le faire marcher. Bien que possédants certains problèmes tels que ce soit la difficulté pour les applications mobiles de trouver des points pour créer l'espace ou les problèmes au niveau de la vie privée, cela ne réduit pas l'engouement vers cette technologie. L'une des principale raison de cet essor est sa flexibilité, *beaucoup d'entreprises utilisent aujourd'hui cette technologie* pour mettre en valeur leurs produits ou permettre à l'acheteur de visualiser ce même produit dans un endroit tel que chez lui.

Beaucoup d'applications de ce type sont aujourd'hui mono-utilisateur car utilisées pour donner des informations à un simple utilisateur. Sa plus grande part d'utilisation sont les applications de type visualisation d'un produit dans un environnement. Il s'agit simplement d'une projection de l'objet dans la réalité reproduite avec la caméra de sa tablette ou son téléphone

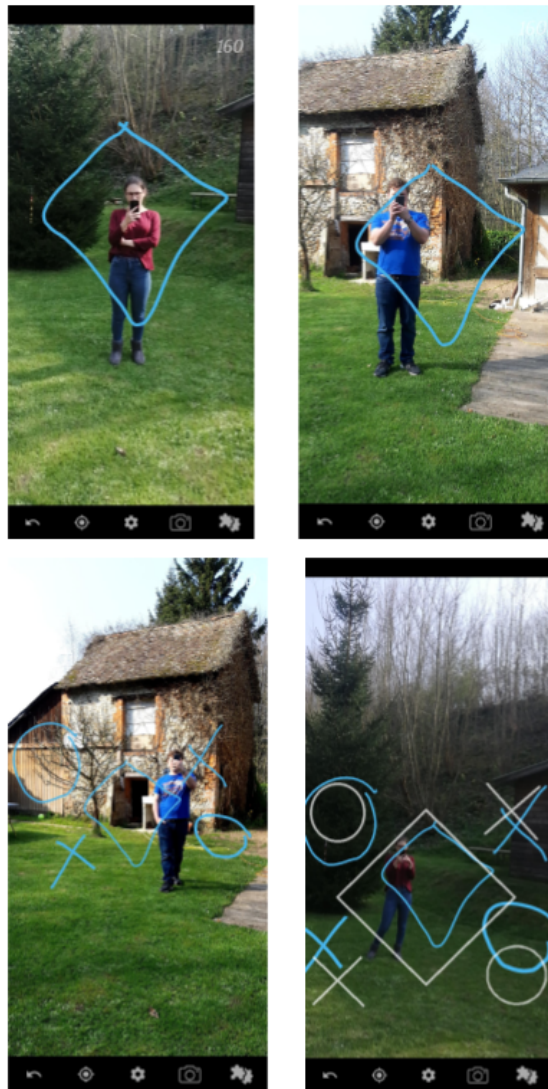
Ce projet s'inscrit dans le cadre de notre formation de Master informatique à l'Université de Caen Normandie. Dans ce projet, nous nous sommes fixés comme objectif de *réaliser une application utilisant la réalité augmentée et étant multi-utilisateur*. Nous voulons que ce projet sois *déployable sur Android*, quel soit ludique, que chaque personne puisse apporter sa pierre à l'édifice objectif.

Pour valider ce projet, nous avons choisis de créer *une application de dessin en réalité augmentée* où chaque personne pouvait dessiner avec les autres afin de réaliser une forme plus ou moins complexe et être noté sur celle-ci. Nous l'avons ensuite déployer sur plusieurs smartphones, nous pouvons suivre ce qu'il se passe via une base de données mise à jour en temps réel et via les écrans des smartphones participant à l'expérience où qu'ils soient. Cette application a une portée plus grande que juste ce dessin car suite à la coopération avec les membres d'un autre groupe travaillant sur la réalité augmentée au niveau localisation, l'aboutissement final du projet sera *un jeu en équipe dans une grande zone* (exemple : la ville de Caen,...), chaque équipe possèdera plusieurs points à attaquer. Pour attaquer un point, chaque équipe devra réaliser un dessin plus ou moins complexe au lieu où se trouve le point en 3D. L'équipe possédant tout les points gagnerait la partie.

Ce projets impliqués plusieurs difficultés techniques : Chaque personne doit pouvoir jouer avec les autres peut-importe son emplacement. Le dessin en 3 dimension était une nouvelle technologie tout comme le langage et la mise en place d'un jeu en temps réel.

Ce rapport vous présentera d'abord l'état de l'art, les logiciels et technologies existant déjà en rapport à la réalité augmentée. Suite à ça nous feront une comparaison des outils existant et expliquerons ce que nous avons choisis et pourquoi les avoir choisis. Enfin, nous allons parler de la création et l'implémentation des objectifs dans l'application.

Nous pouvons voir sur les photos ci-dessous l'utilisation de l'application. La première photo montre la réalisation d'un premier dessin par le premier utilisateur et la vue de ce dessin par le joueur 2 dans la photo suivante. Le joueur 2 a ensuite compléter le dessin. Dans la dernière photo, le joueur 1 à vérifier avec le modèle.



3 Objectifs

Les objectifs de ce projet est de :

- réaliser une application concrète à l'aide du code de l'année précédente, c'est à dire une application utilisant la réalité augmentée et permettant des interactions multi-utilisateurs avec cette les objets de cette nouvelle réalité
- réaliser une journée de validation afin de valider notre projet

4 Etat de l'art

4.1 La réalité augmentée

Le principe de la réalité augmentée est de superposer des éléments virtuel au monde réel. Le tout en temps réel avec pour but de donner l'illusion de l'intégration de l'élément dans le monde qui l'entoure. Aujourd'hui assez répandue, notamment avec son accessibilité devenu trivial par l'avancement des smartphones actuel permettant l'utilisation de cette technologie. Son fonctionnement est rendu possible par la détection de marqueur (dans une image ou un objet du monde réelle) qui permet le positionnement et le rajout des éléments virtuels. Cette technologie est utilisée dans de nombreux domaine comme le jeu vidéo, l'éducation, le bâtiment ou encore la navigation avec pour but,d'apporter des information sur l'environnement réel autour de l'utilisateur.

4.2 Projet de l'année précédente

L'année précédente, des étudiants ont réalisé une application de réalité augmentée.

Cette application utilisait une image possédant des marqueurs afin de reconnaître l'environnement sur lequel la réalité augmentée devait avoir lieu. De là sortait un personnage avec lequel nous pouvions réaliser plusieurs actions plus ou moins simples à l'aide de boutons. De plus, il possédait une interaction multi-utilisateur, en effet, 2 personnes scannant la carte pouvait accéder à la même salle depuis laquelle nous pouvions voir chaque personnage contrôlait par chaque joueur.



Figure 1 l'utilisateur A Scanne le logo **UNICAEN**



Figure 2 A clique sur le bouton **Connect** et arrive dans la room



Figure 3 Scène montrant deux utilisateurs connectés dans la room

Ce projet était très intéressant mais cependant, plusieurs attributs empêcher l'intégration de ce projet à l'intérieur du notre : tout d'abord, notre projet devait pouvoir se jouer sur des grandes zones sans préparation préalable excepté la création des équipes. Ainsi, il nous était impossible d'aller déposer des marqueurs sur toute la ville avant de lancer notre jeu. Nous devions donc repenser à comment réaliser la reconnaissance du terrain.

5 Outils existant

Il existe plusieurs outils permettant de réaliser des applications de réalité augmentée. Nous avons commencé par nous intéresser à l'outil utilisé pour le projet de l'année dernière. Ce dernier est **Vuforia**, un plug in de Unity 3d qui fonctionne par reconnaissance de marqueur (photo Qr code), d'objet 3d et de forme. Ensuite, il y a **ARCore**, un framework de google reprenant sensiblement les fonctionnalité d'**ARKit** framework d'Apple. Ce dernier est capable de détecter l'environnement sans l'ajout de marqueur ou de préparation. Nous avons aussi pris connaissance donc de **ARKit** et **Easy AR** pour le choix de notre outil.

5.1 Décision technique :

Nous avons, dans un premier temps, choisit d'utiliser Vuforia comme outil notamment pour sa simplicité et la possibilité de gérer les marqueur à distance. Mais au vu du choix de notre application, ARcore été un choix plus judicieux pour sa reconnaissance de l'environnement sans marqueur prédéfinis. Nous n'avons pas voulu utiliser ARkit car il est seulement disponible sur IOS or nous voulions développer un projet sur Android, bien plus répandu et installé sur les téléphones portables auxquels nous avons accès. Nous avons donc réalisé notre projet avec le Framework ARcore.

Voici quelques critères que nous avons utilisé lors de notre recherche, organisé dans un tableau de comparaison :

	Vuforia	ARcore	ARkit	EasyAR
Licence	gratuite, option professionnel	gratuite	gratuite	gratuite, option professionnel
Plateforme	android, IOS ,Windows phone	android, IOS	IOS	android, IOS ,Windows phone
reconnaissance d'objet 3d	oui	oui	oui	oui
reconnaissance par marqueur distant	oui	non	non	oui
détection de l'environnement	non	oui	oui	non

6 Outils utilisés

6.1 ARcore

— Acquisition de l'image

ARcore étant un framework utilisé pour des applications Android, ce dernier demande l'auto-

risation et utilise la caméra de l'appareil pour la reconnaissance de l'environnement.

- Ajout d'objet virtuel

ARcore permet la visualisation d'objet 3d virtuellement , dans un environnement réel. ARcore peut prendre en compte les surface dans l'ajout de ces objets

- Détection de l'environnement

ARcore va être capable de reconnaître et se positionner dans un environnement réel. Pour cela ARcore va utiliser les capteur du téléphone comme l'accéléromètre pour détecter les mouvements ainsi que la caméra. Puis après une phase de calcul va créer des marqueurs pour se repérer.

Mais cette fonctionnalité est à double tranchant , car cela réduit les appareils compatibles au vu de la puissance nécessaire.

- Reconnaissance des surfaces

Avec la détection de son environnement , ARcore est aussi capable de détecter les surfaces. Il peut ainsi repérer les surfaces horizontale et verticale. Cela permet de pouvoir placer des objets virtuels sur des tables , sols ou murs réels.

6.2 FireBase

FireBase est un service destiné au développement mobile et Web. Firebase est un outil regroupant plusieurs api et fonctionnalités intuitive facilitant de développement et la gestion. Le tout pouvant desservir une multitude d'utilisateurs en même temps. Dans ces multitudes de service nous pouvons trouver :

- Firebase authentication

Ce service permet de faciliter l'authentification des utilisateurs se connectant à nos application. Cela nous permet dans notre projet de disposer d'un système d'authentification sécurisée et facile à mettre en œuvre tout en pouvant profiter de l'authentification par compte Google, Twitter ou encore Facebook.

- Cloud Messaging

Permet la réception et l'envoi de notification . Il est possible d'envoyer des messages ou notifications aux utilisateurs de l'application via ce service.

- Realtime Database

Base de donnée NOSQL permettant le stockage et l'accès à l'information en temps réelle. Les utilisateurs peuvent recevoir et mettre à jour les données avec une synchronisation en temps réelle. Lorsque le terminal passe en mode hors ligne , Firebase utilise le cache pour pouvoir sauvegarder avant d'envoyer et mettre à jour les données lorsque l'appareil est de nouveau connecté .

7 Réalisation technique

La réalisation du projet c'est déroulée en deux étape. Dans un premier temps nous avons pris en main le projet open source DrawAR afin de comprendre et réaliser notre application de dessin. Ensuite, nous avons intégrer la partie multi utilisateur.

7.1 Première partie

Pour commencer notre projet nous nous sommes donc concentrés sur la partie réalité augmentée. Et pour cela nous avons pris en main le Framework ARcore et fait des recherche sur des exemples de projets. Nous avons trouver un projet open source DrawAR (<https://github.com/googlecreativelab/drawing-java/blob/master/app/src/main/java/com/googlecreativelab/drawar/DrawAR.java>) Ce projet est une exxpérience de Google open-source afin de tester leur Framework. Nous nous sommes donc servi de ce projet comme base pour le notre, et avons décortiqué le programme pour le comprendre et se l'approprier.

— Caméra

Pour un projet utilisant ARcore nous n'utilisons pas directement la caméra , nous faisons appel à l'objet Camera d'ARCore. Cette objet pourra permettre d'acquérir les information nécessaire pour la position de point dans l'espace.

— Vector3f

Les points sont représentés par des Vector3f. Ce vecteur et donc composé de 3 donnée : x, y et z. C'est grâce à ces points que le dessin sera réalisé.

— Les traits

Les différents traits qui seront réalisés seront donc constitués d'une multitude de point. Le dessin dans sa globalité sera sauvegarder dans une liste de liste de vecteur.

— LineShaderRenderer

LineShaderRenderer sera utilisé à chaque mouvement ou ajout de point. Cette classe permet de générer et afficher le dessin réaliser un l'ajoutant par dessus le flux de la caméra.

Avant de commencer notre projet nous avons dû préciser dans le fichier build de notre application que nous voulions qu'il télécharge les fichier nécessaire à l'utilisation d'ARCore.

```
implementation 'com.google.ar:core:1.0.0'
implementation 'javax.vecmath:vecmath:1.5.2'
```

Et nous avons spécifier les autorisation nécessaire pour la caméra et pour la connection

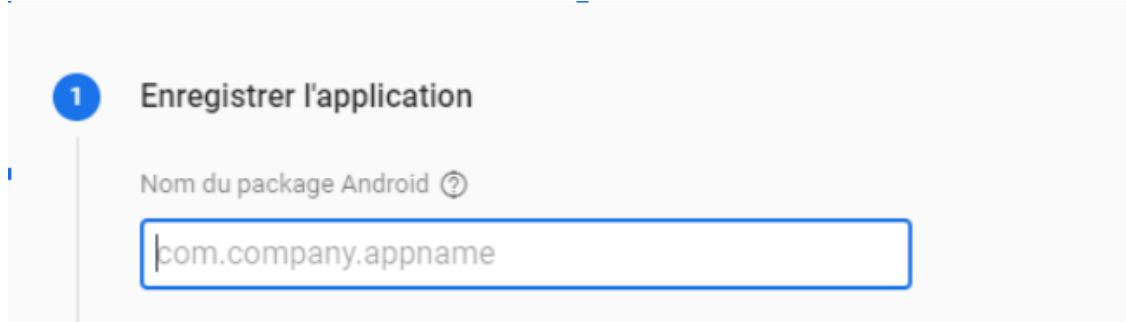
internet qui nous servira par la suite.

```
<uses-permission android:name="android.permission.CAMERA" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
```

7.2 Deuxième partie

Après avoir réalisée la base de notre application de dessin nous avons commencé a réalisé la partie multi utilisateur. Cette partie sera réalisé en utilisant l'outil Firebase et le service RealTime Database.

Nous avons tout d'abord créer un nouveau projet sur la page de FireBase afin de pouvoir ajouter le projet à notre application. A ce niveau il est nécessaire de renseigner le nom du package.



1 Enregistrer l'application

Nom du package Android ?

com.company.appname

Une fois cela réalisé Firebase donne un fichier .json à mettre dans notre application qui servira à se connecter au service. Il est nécessaire ici aussi de modifier le build du projet pour installer le service Firebase

```
implementation 'com.google.firebase:firebase-database:16.0.4'
```

Une fois que tout est configurer et installer nous pouvons échanger avec notre base de donnée pour sauvegarder ,récupère ou modifier nos données.

Pour la structure nous avons choisit dans un premier temps une structure assez simple :

- LastCode
- roomList
 - "numéro de salle"
 - trait numéro 1
 - vecteur 0
 - vecteur 1
 - trai numéro 2
 - ...

Nous avons donc une variable nous rappelant la dernière pièce créer pour incrémenter cette dernière puis la liste des groupes où chaque groupe représenté la liste de vecteur.

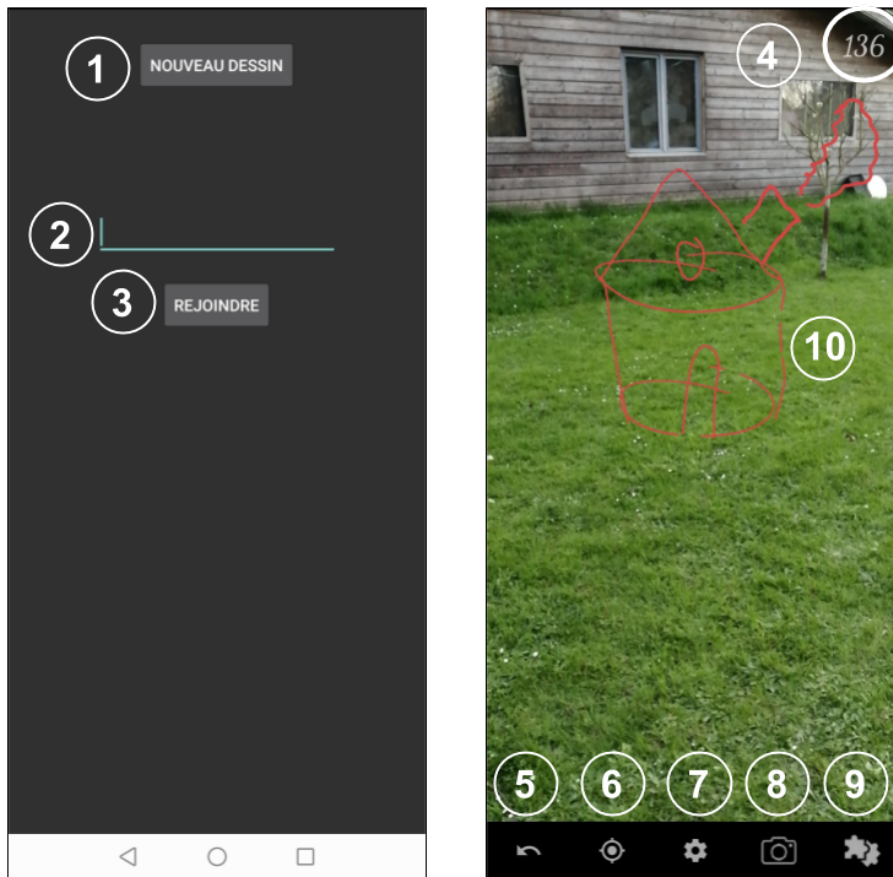
Mais ceci nous a posé problème car lorsqu'un joueur perdez la connexion ou que deux joueurs écrivaient en même temps, une des sauvegarde se trouve écrasée par la dernière envoyé. Nous avons donc changer la structure pour attribuer à chaque nouvelle utilisation du groupe, une liste personnelle que seul lui pouvait modifier sans toucher aux autres.

La nouvelle structure est donc :

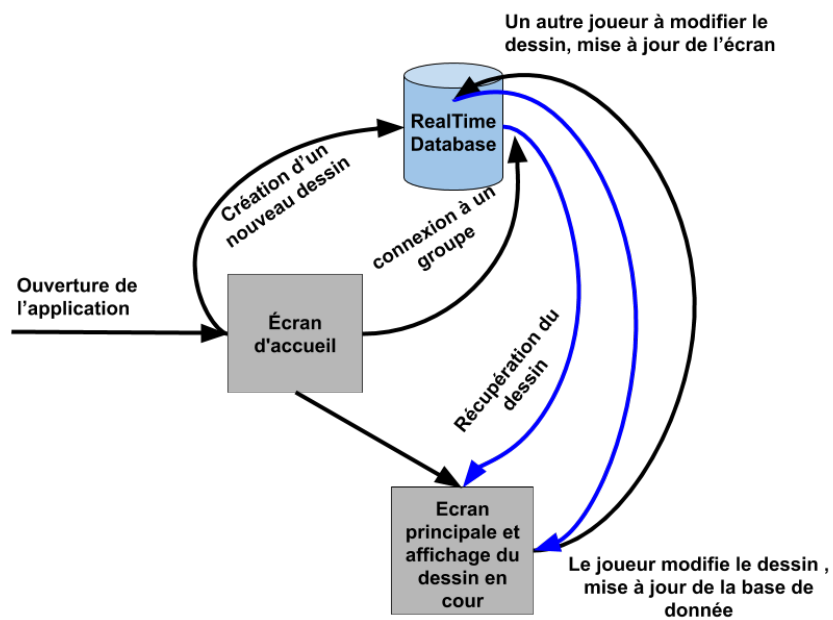
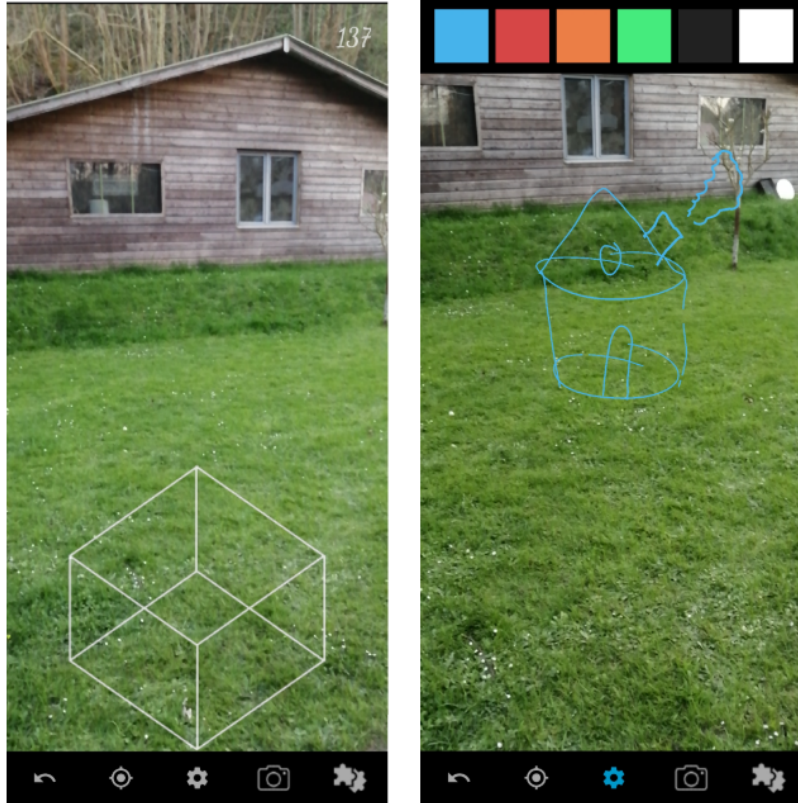
- LastCode
- roomList
 - "numéro de salle"
 - joueur 1
 - trait numéro 1
 - vecteur 0
 - vecteur 1
 - trait numéro 2
 - ...
 - joueur 2
 - ...

8 Validation et Application

Nous avons dans l'ensemble réalisé les fonctionnalités voulu dans notre application. Mais nous avons des fonctionnalité qui sont partiellement développé. L'application permet donc de créer un groupe d'utilisateur qui peuvent interagir sur l'environnement en dessinant.



Lorsque l'utilisateur ouvre l'application deux choix lui sont possibles, Il peut créer un nouveau dessin (1) et un code lui sera attribué (4). Ou si une session est déjà lancée et qu'il dispose du code il peut le rentrer (2) et se connecter au dessin (3). Une fois cette étape passée l'utilisateur peut commencer à dessiner (10) et verra les dessins des autres joueurs s'ajouter au sien et vice versa. Plusieurs boutons lui sont disponibles, il peut effacer le dernier trait réalisé (5), modifier la position du dessin en générale (6), modifier la couleur des traits (7) valider le dessin (8) et afficher le modèle.



9 Conclusion

Notre projet consistait à créer une application de réalité augmentée concrète. Le projet de l'année dernière était une bonne base sur laquelle s'appuyer mais nous avons décidé de créer un jeu n'utilisant pas les technologies utilisés lors de ce projet. Il nous fallut reprendre de zéro. Après avoir choisis d'utiliser ARcore qui convenait le mieux à notre projet pour ses caractéristique et la base de données Firebase, nous avons mis en place le logiciel de dessin avec l'aide de DrawAR. Nous avons ensuite intégré le multi utilisateur en temps réel après plusieurs tests et essais qui nous permirent d'en apprendre plus sur cette technologie. Aujourd'hui, l'application peut toujours être améliorée dans le futur en créant l'algorithme de reconnaissance de dessin mais l'objectif de création de cette application multi utilisateur est un succès. Cependant, dû aux événements de ces derniers jours, l'objectif de la journée de validation posait des problèmes et nous ne pûmes pas réaliser cet objectif.

Ce projet fut pour nous extrêmement intéressant et original. Nous vous invitons à prendre connaissance de l'aspect pédagogique de ce projet dans le rapport pédagogique.

10 Annexe

Différents liens liés à la création de notre projet :

Vous pouvez retrouver ici le lien vers le projet réalisé :

https://github.com/Deathpioupiou/Project_master_1

Lien du projet DrawAR :

<https://github.com/googlecreativelab/ar-drawing-java/blob/master/app/src/main/java/com/googlecreativelab/ar-drawing-java/MainActivity.java>

Lien de la documentation d'ARcore :

<https://developers.google.com/ar/reference/java>

Lien de la documentation Firebase :

<https://firebase.google.com/docs/database>