

Réalité augmentée et interactions hybrides

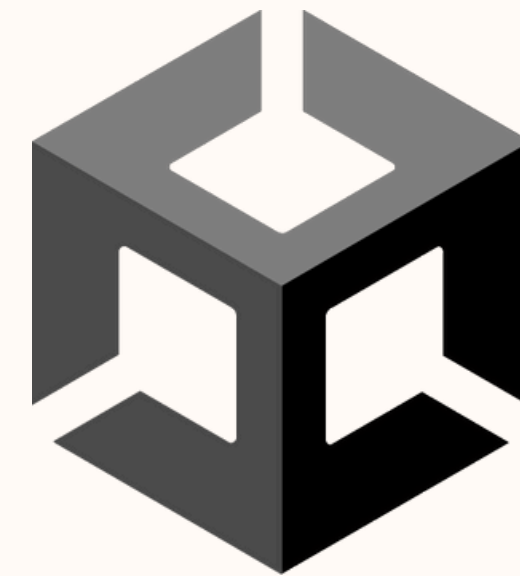


THOMAS GAÏA

Sommaire

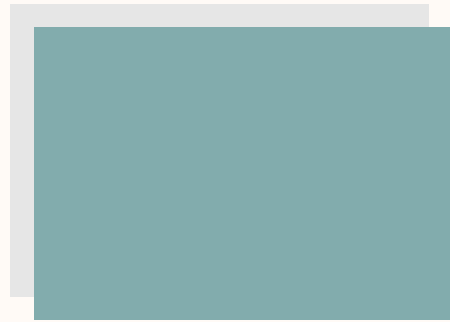
- 1 ● Projet
- 2 ● Fonctionnalités
- 3 ● Jeu
- 4 ● Pistes
d'amélioration

Projet



Unity

Fonctionnalités



Plane Tracking

Détection en temps réel des surfaces planes dans l'environnement pour placer des objets AR.



Touch and Drag

Interaction tactile permettant de placer la mascotte-serpent avec un simple appui sur l'écran.



Image tracking

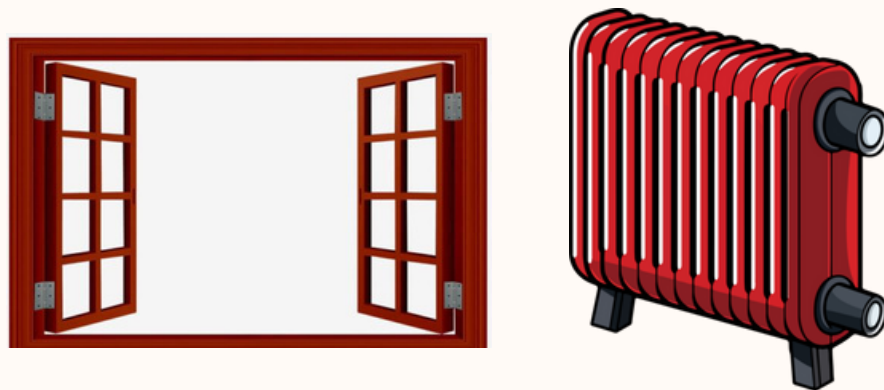
Reconnaissance de marqueurs visuels (ex : feu, flocon) pour modifier la taille/température du serpent.

Image tracking

1ère Phase



2ème Phase



Retour sur la réalisation du jeu

● Étapes de développement réalisées

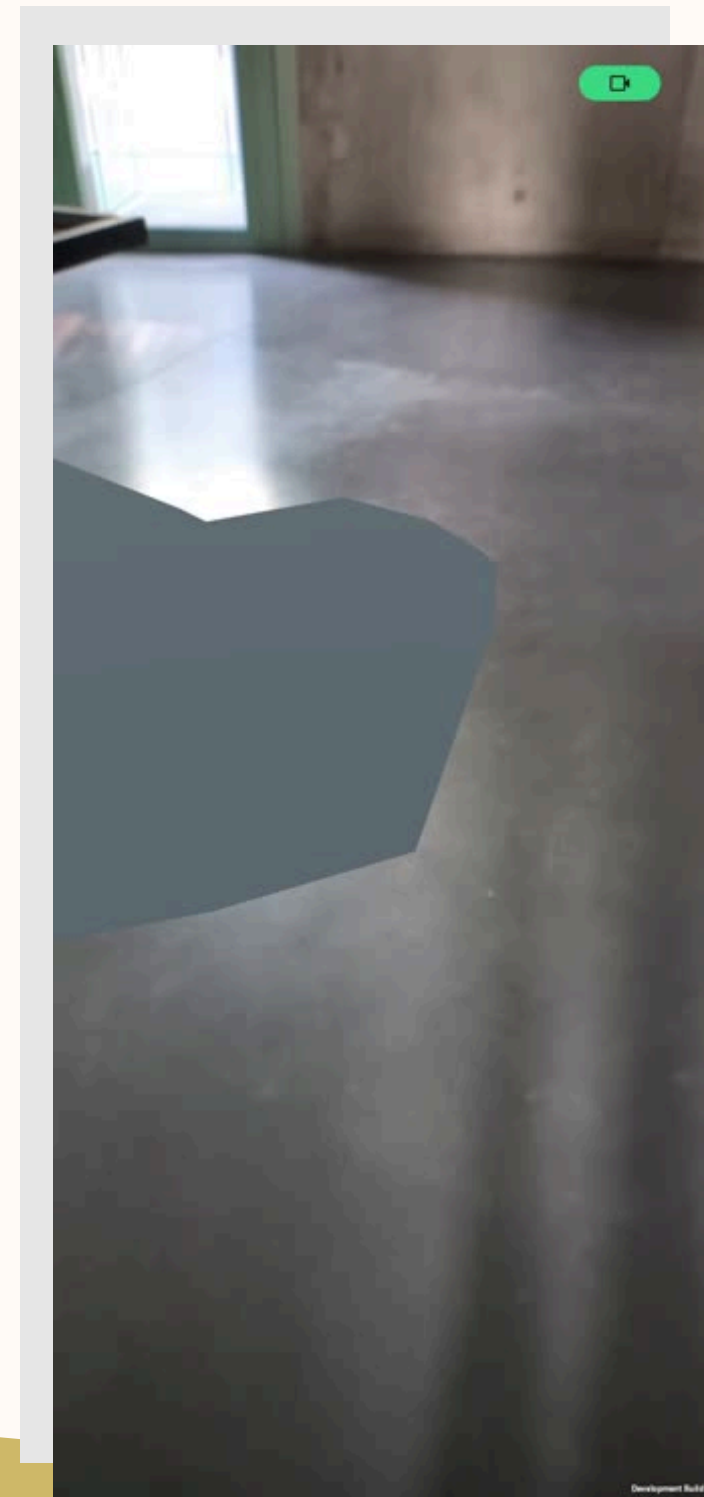
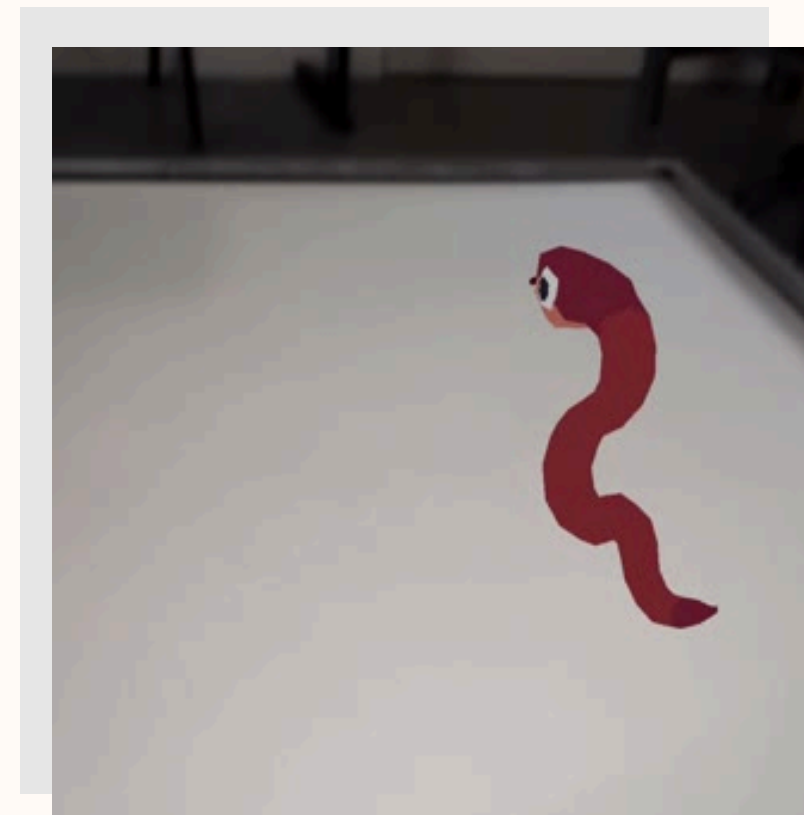
- Mascotte
- Système de détection d'image
- Script de gestion du jeu

● Fonctionnalités non abouties

- Déplacement du serpent non fonctionnel
- Image tracking non testé
- Modèle graphique simplifié

● Ce que j'ai appris

- Défis techniques de l'AR



Pistes d'amélioration



Jeu

- Finir la réalisation du jeu
- Complexifié les interactions



Fonctionnalité & gameplay

- Ajouter un vrai déplacement du serpent)
- Créer des niveaux de difficulté
- Avoir un système de score

Merci pour votre écoute !