

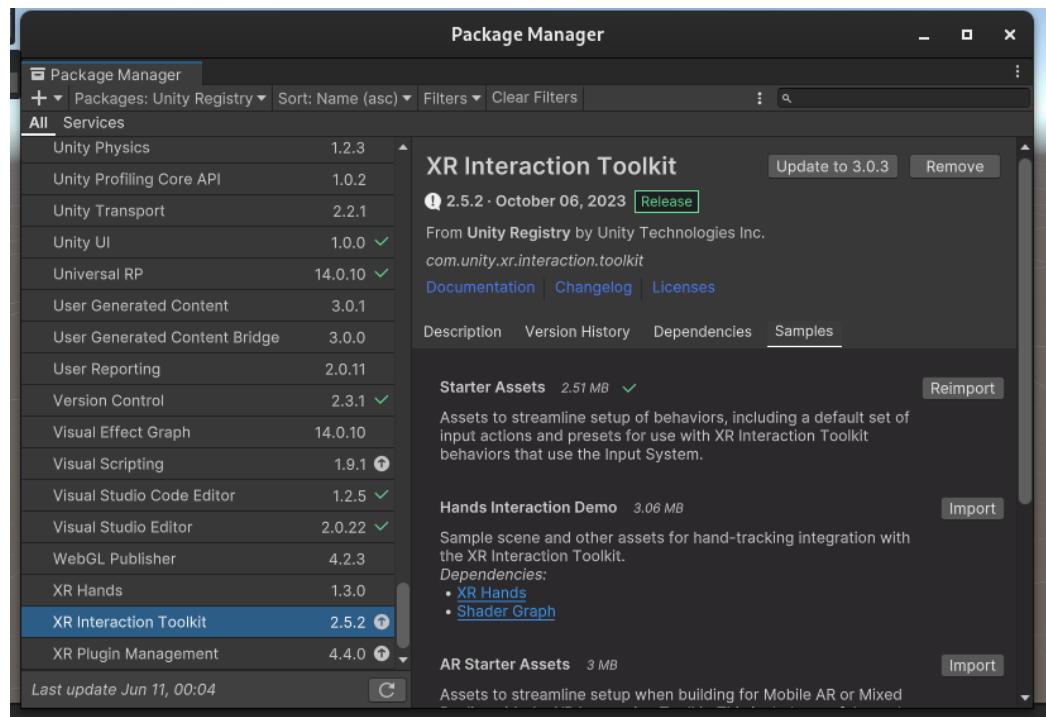


# AR Unity

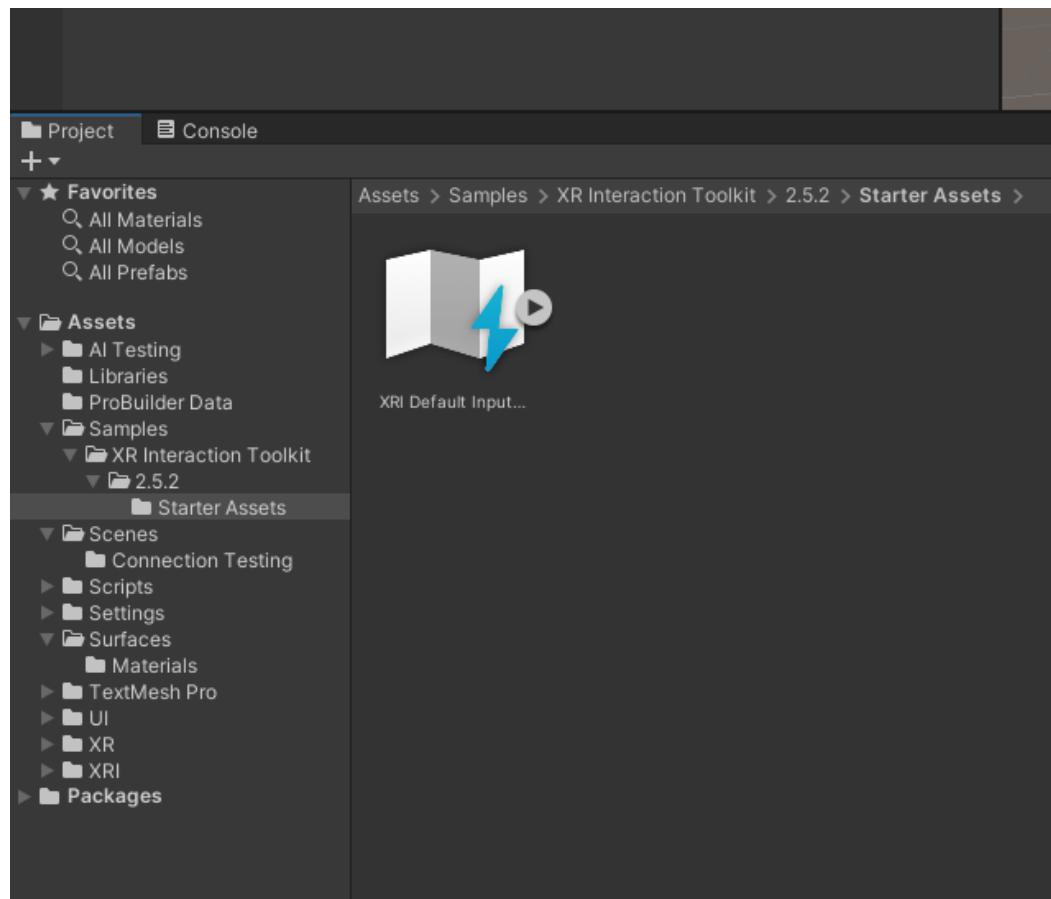
## ▼ Setup scene AR de base

Dans la vue de la scène :

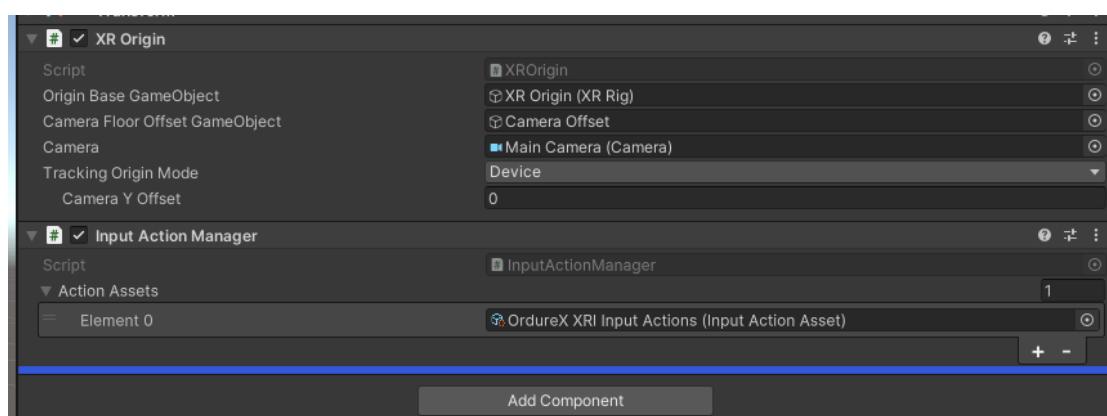
1. Importer les contrôles AR par défaut
  - a. Importer les objets pré-fabriqués de **XR Interaction Toolkit**
  - b. Aller dans le gestionnaire de paquets Unity ([Window > Package Manager](#))
  - c. Sélectionner le paquet [XR Interaction Toolkit](#)
  - d. Dans la section [Samples](#), Installer [Starter Assets](#)



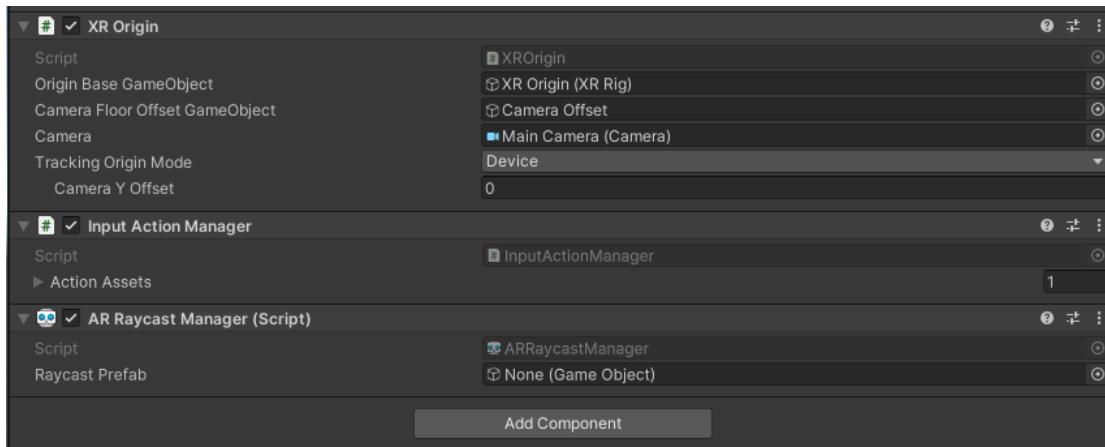
- e. Dans la vue Projet, naviguer dans le dossier `Assets > Samples > XR Interaction Toolkit > X.X.X > Starter Assets`
- f. Copier le `XRI Default Input Actions` dans un autre dossier de votre choix



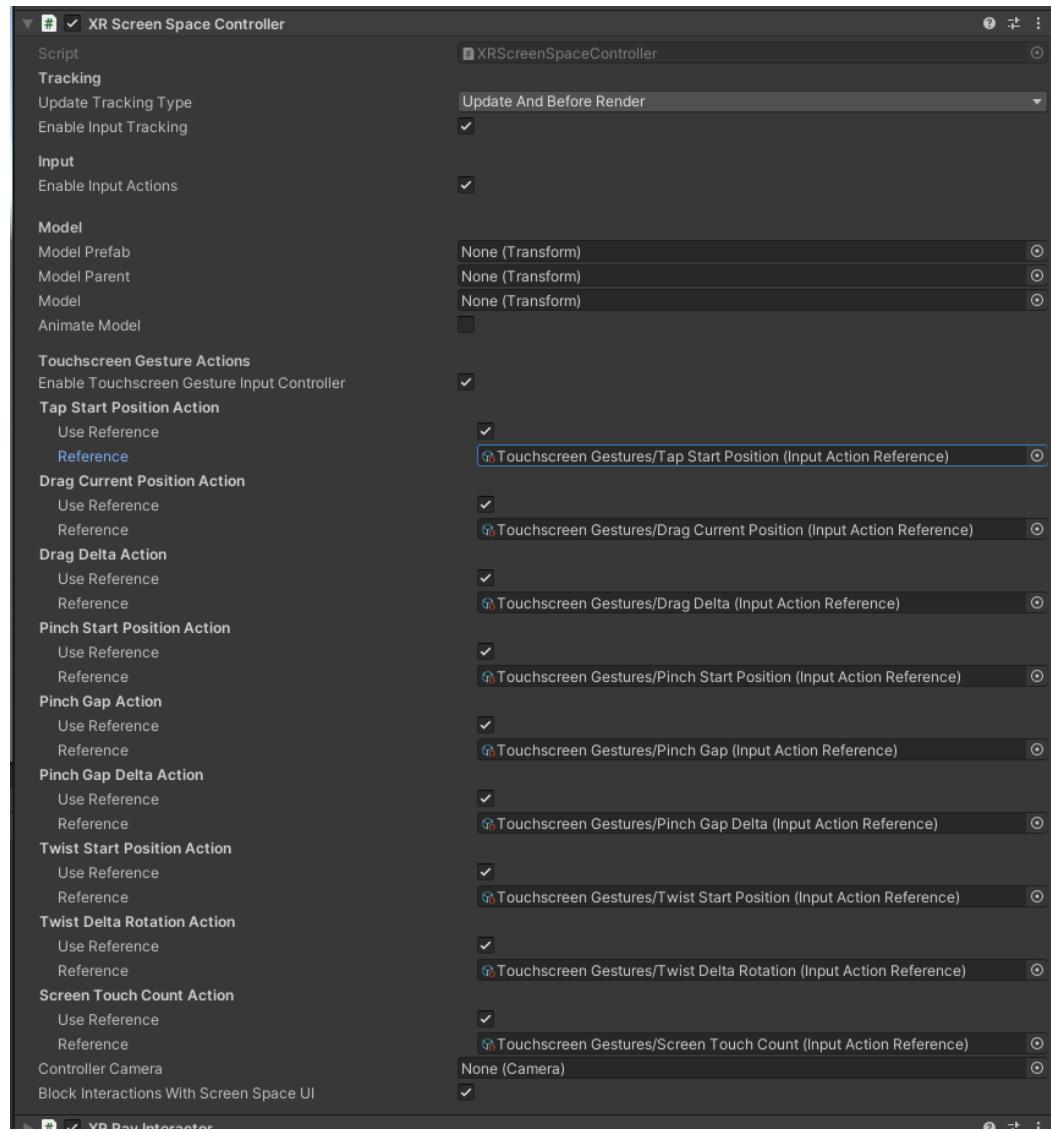
- g. Renommer le `Input Actions` nouvellement copié
- h. Supprimer le dossier samples
2. Dans la vue hiérarchie de scène, Supprimer la caméra principale si présente
  3. Ajouter la session AR `Click droit > XR > AR Session`
  4. Ajouter l'origine `Click droit > XR > XR Origin (AR)`



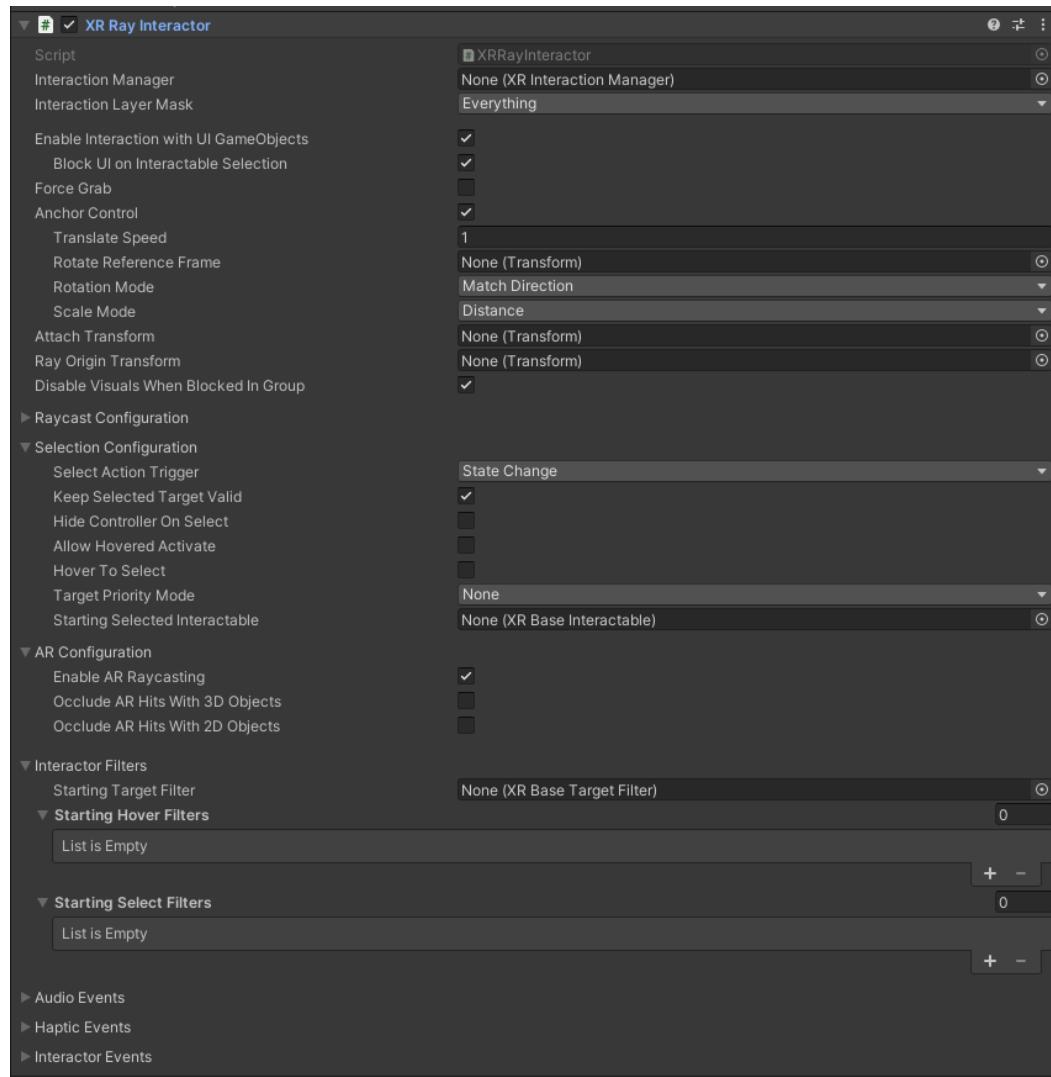
5. Configurer `XR Origin (XR Rig)` comme ceci :



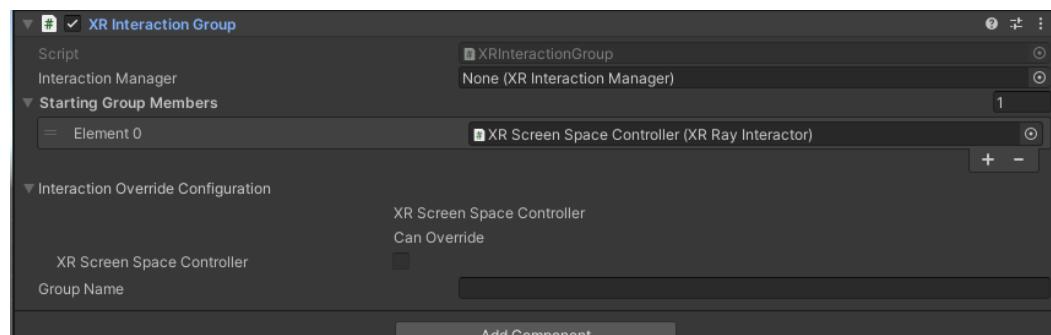
6. Ouvrir les enfants de l'objet `XR Origin (XR Rig)` et supprimer `Left Controller` ainsi que `Right Controller`
7. Ajouter un nouvel enfant à `Camera Offset` (le seul enfant de `XR Origin`)
  - a. Renommer en `XR Screen Space Controller`
  - b. Ajouter le composant `XR Screen Space Controller`



### c. Ajouter le composant **XR Ray Interactor**



d. Ajouter le composant `XR Interaction Group` (glisser l'objet `XR Screen Space Controller` du panneau de gauche dans le champ `Starting Group Members`)

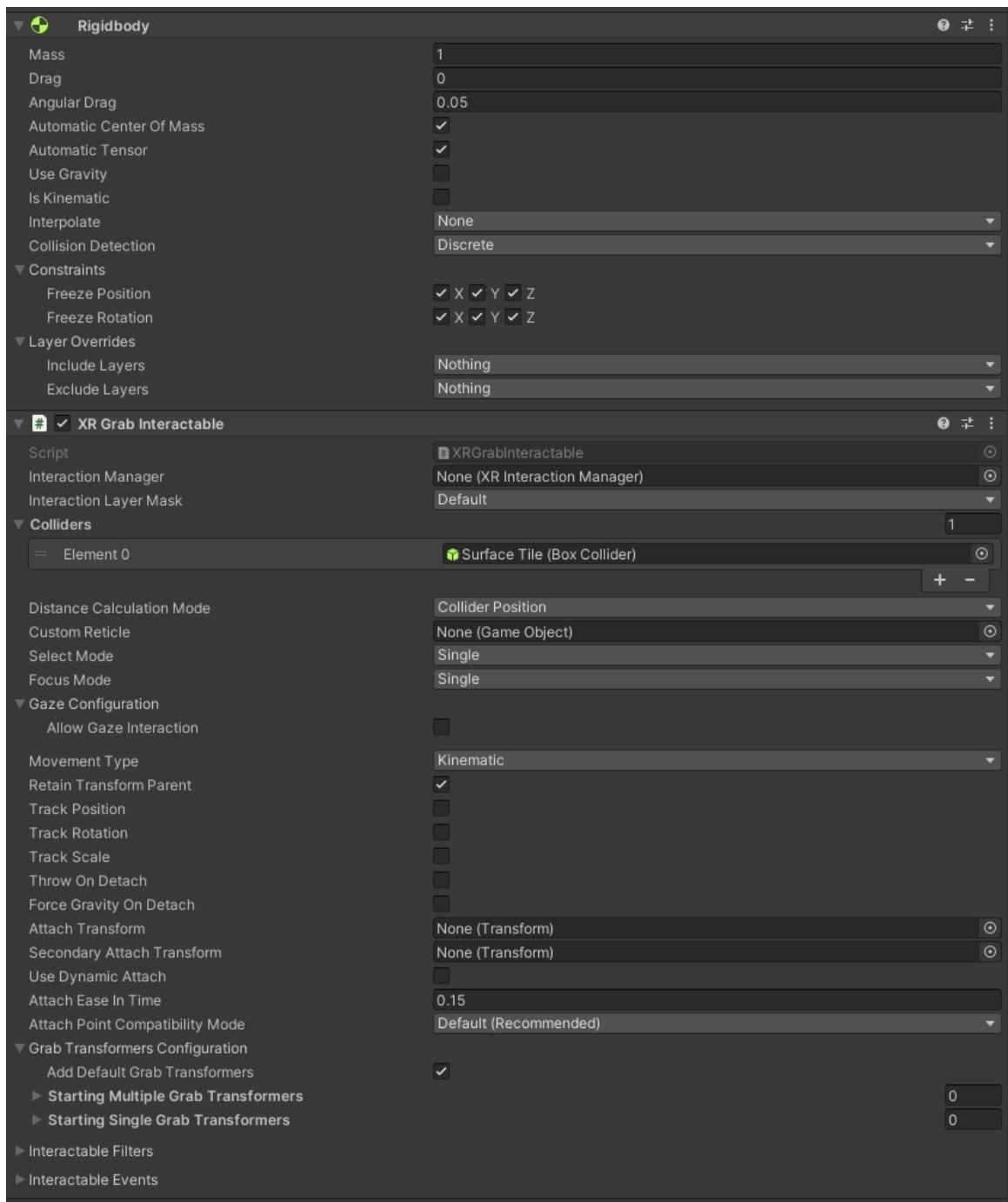


8.

## ▼ Rendre un objet cliquable en AR

1. Créer une ou plusieurs boîtes de collisions
2. Ajouter le composant `Rigidbody` à la racine de votre objet
3. Ajouter le composant `XR Grab Interactable` sur le même objet
4. Ajouter vos boîtes de collisions dans la rubrique `Colliders` du composant `XR Grab Interactable`
5. Ajouter les événements dans `XR Grab Interactable > Interactable Events` :
  - a. `Select Entered` (optionnel) : lancé au début du clic
  - b. `Select Exited` (optionnel) : lancé à la fin du clic

## Aperçu de la configuration :



## Conseils :

### Pour l'objet immobile :

Aller dans `(objet racine) > Rigidbody`, et désactiver `Use Gravity` ainsi que cocher toute les cases dans `Constraints`

**Pour désactiver la fonction “glisser” (clic seulement) :**

Aller dans `(objet racine) > XR Grab Interactable`, et décocher `Track Position`,  
`Track Rotation` et `Track Scale`