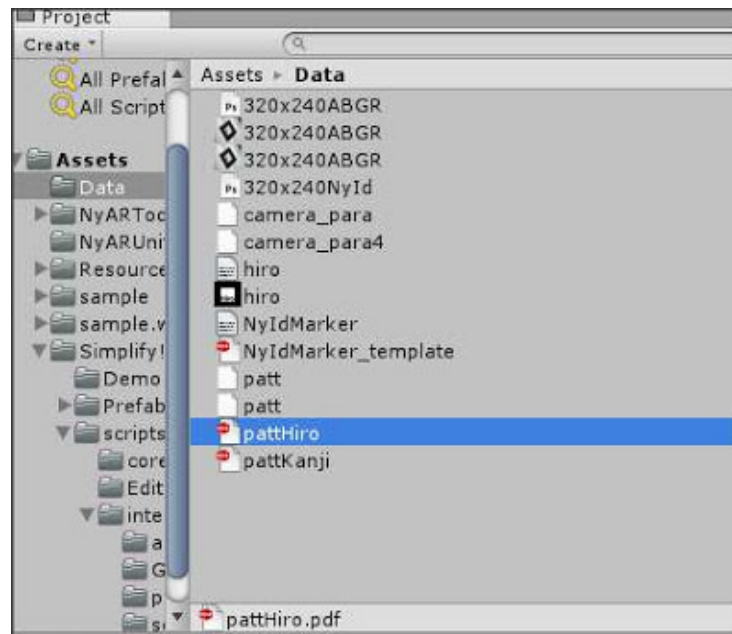


UNITY - RÉALITÉ AUGMENTÉE

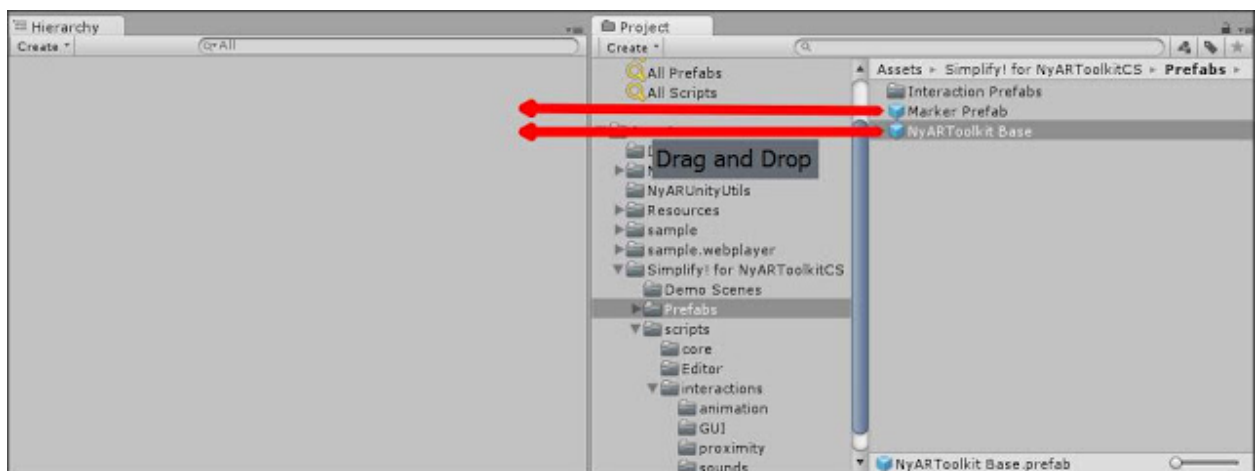
Pour créer une application de réalité augmentée avec Unity, nous allons utiliser l'api **Simplify ! for NYARToolkit**. Téléchargez le package à partir de l'ENT.

Ce tutoriel est, comme d'habitude, traduit et adapté librement à partir de <http://syazmedia.blogspot.fr/2013/04/tutorial-2-your-first-augmented-reality.html>

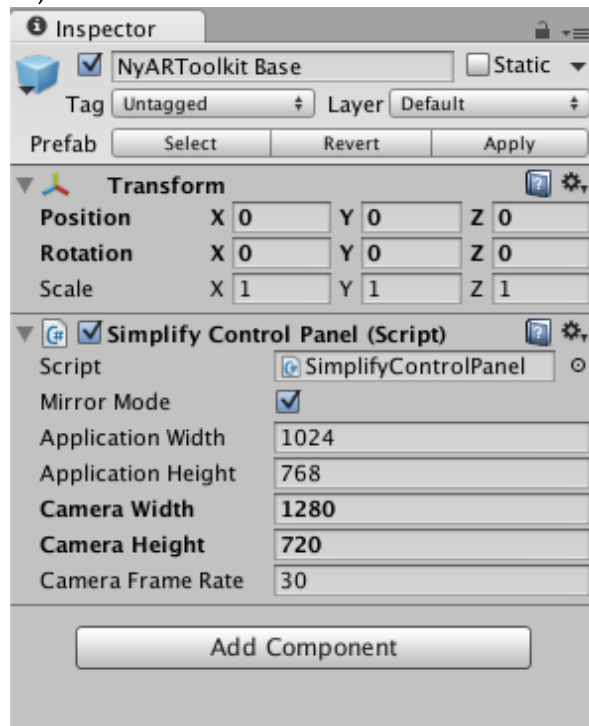
Pour commencer, créez un nouveau projet Unity et une nouvelle scène. Importez le package Simplify ! for NyARToolkit. Dans le dossier Data vous trouverez le marqueur que vous avez imprimé :



Effacez la caméra MainCamera placée par défaut dans la scène. Allez dans le dossier Simplify! for NyARToolkit CS puis Prefabs, et glissez les prefabs NyARToolkit Base et Marker Prefab dans votre fenêtre Hierarchy.

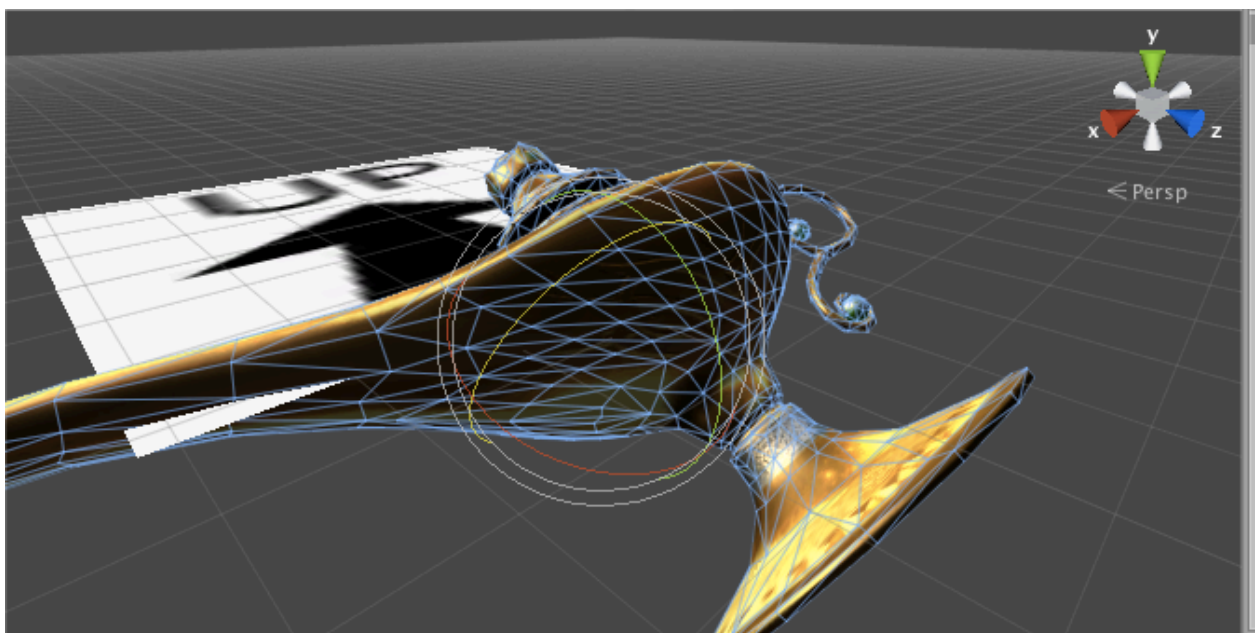


Réglez les paramètres de votre caméra (largeur et hauteur) dans l'Inspector de l'objet NyARToolkit. Si vous ne les connaissez pas, lancez la scène vous aurez une erreur avec la valeur attendue ;)

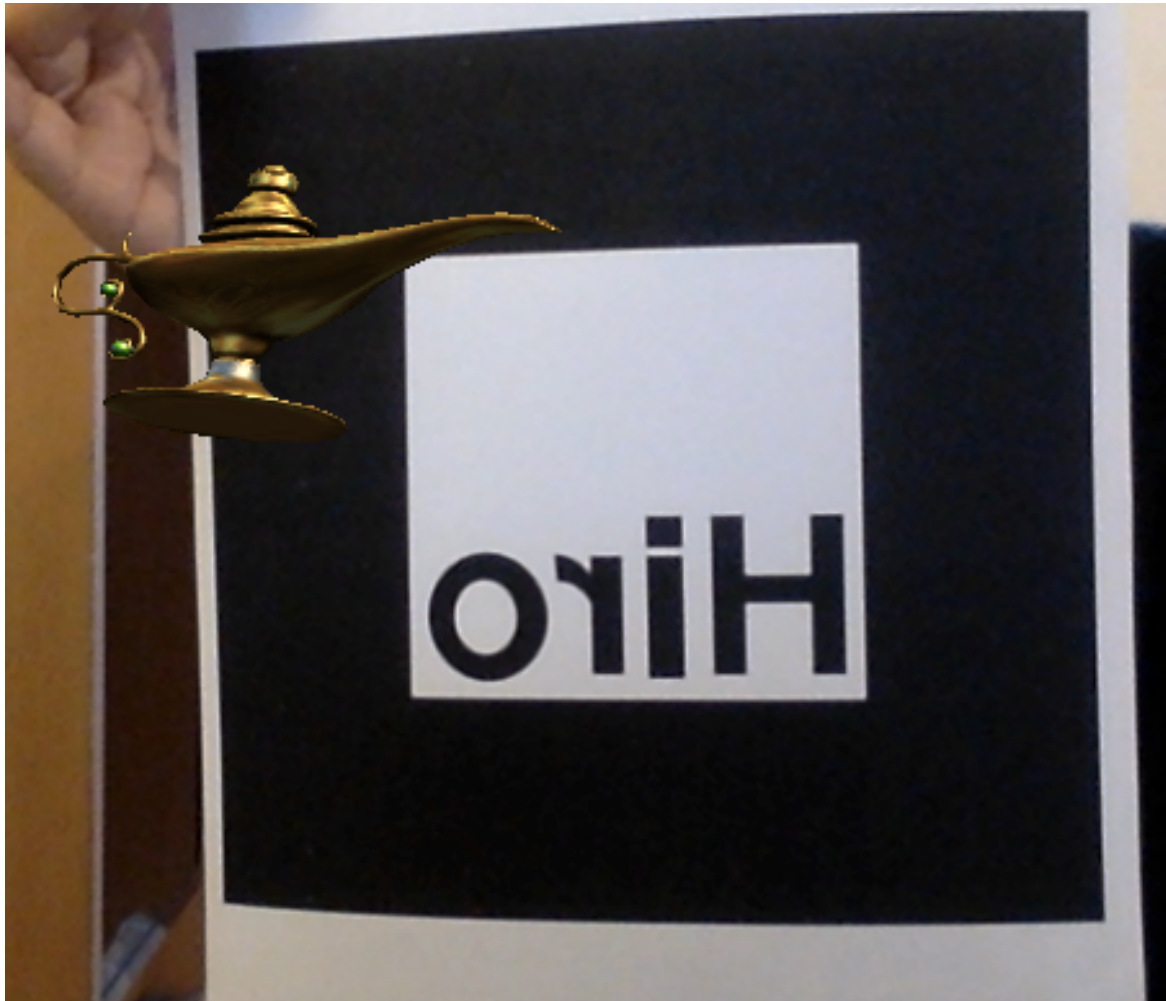


Lancez votre scène, placez le marqueur devant la caméra, vous devez voir un plan avec l'image « Up » à l'endroit où se trouve le marqueur. Si ce n'est pas le cas, essayez d'éloigner/rapprocher le marqueur ou de vous placer dans un endroit plus éclairé.

Importez maintenant un objet plus complexe à votre scène, par exemple, la lampe magique. Placez-la proche du plan de référence **Guide Plane**. Après un premier test vous pourrez modifier son emplacement :



Lancez votre scène et placez à nouveau le marqueur devant la caméra :



Voilà votre première application de RA ! N'hésitez pas à regarder les tutoriaux sur le site de Simplify !

BONNES VACANCES !