

Réalité augmentée et interactions hybrides



**S'occuper d'un chien en
réalité augmentée**

Projet réalisé par :

Adélie Brunel et Pauline De Vittori

Encadré par :

Emmanuel Blanchard

Objectif : réaliser un jeu en AR qui permet de se divertir et de se détendre

Fonctionnalités :

- ajout de plantes en 3D dans l'environnement
- interactions réalistes avec un animal de compagnie
- nourrir et jouer avec l'animal

Outils :

- Unity
- github de AR foundation
- image tracking
- plane tracking

Image tracking

- Nombre de points sur l'image
- Affichage des objets 3D
- Interactions entre chaque image



[Image du site internet Dreamstime](#)

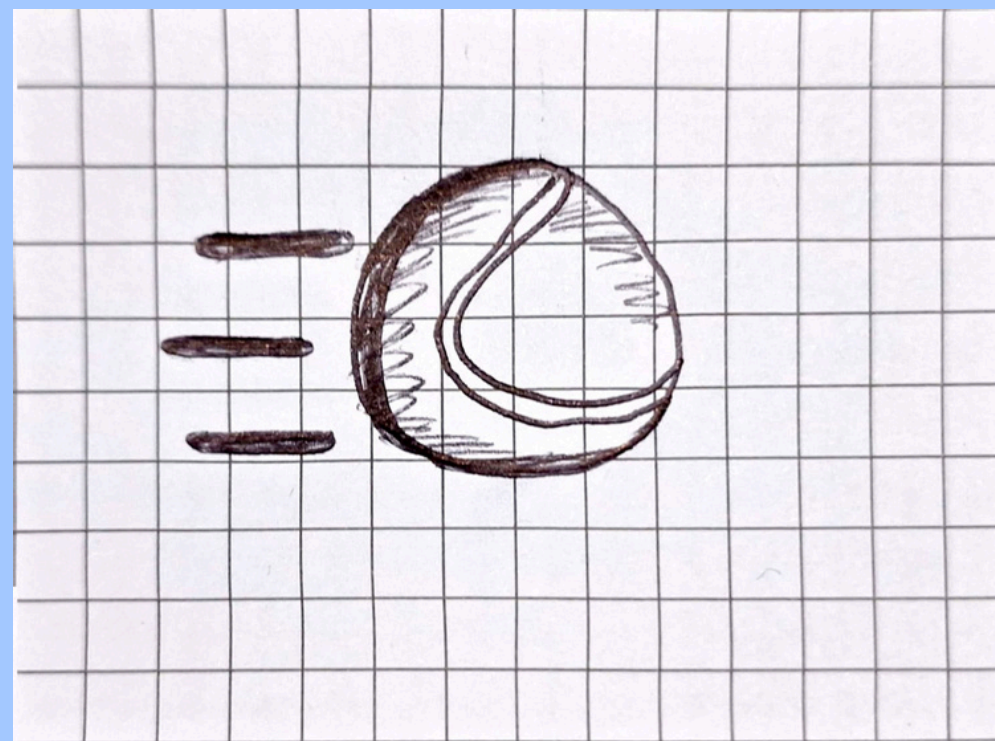
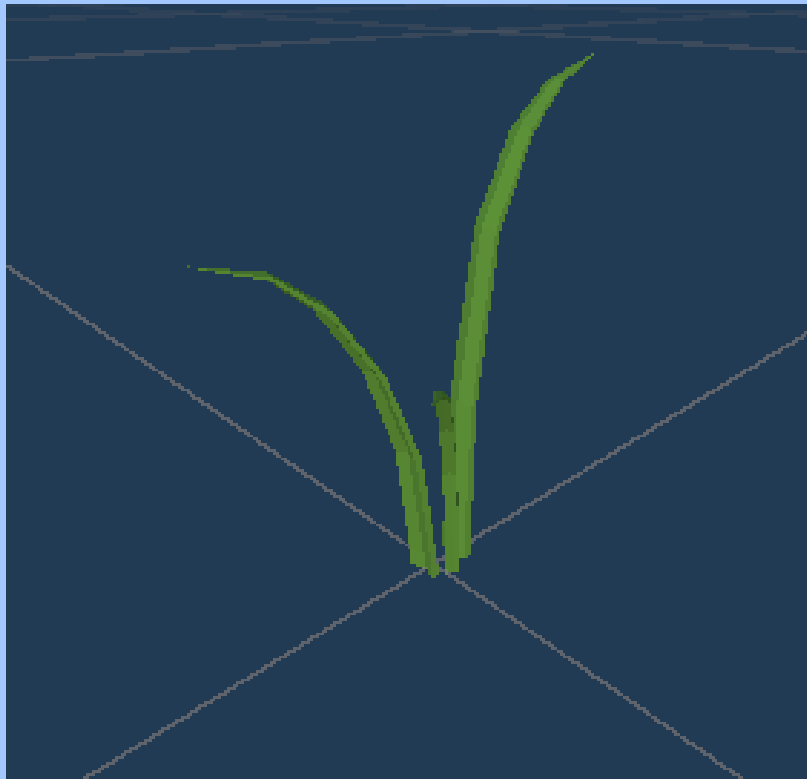


Image réalisée à la main par Adélie

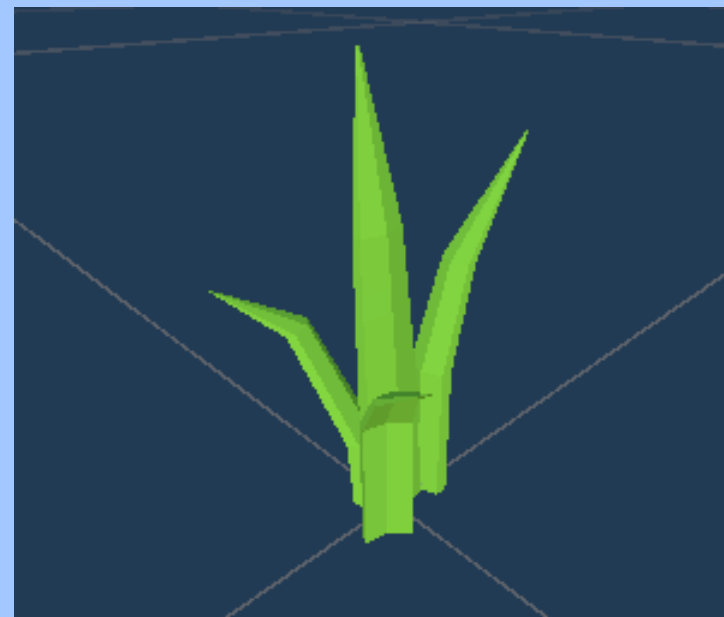
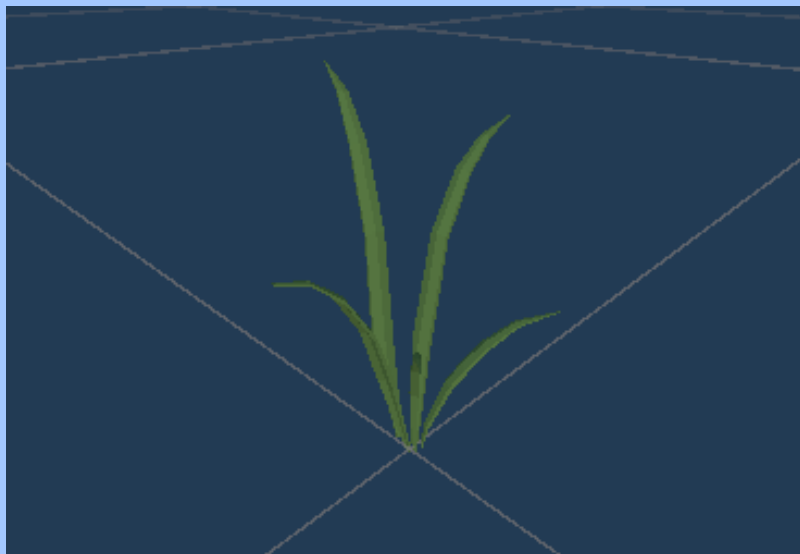


[Assets gratuit Unity store: Animals FREE](#)

Plane tracking



- trois plantes différentes, sélection aléatoire
- toucher l'écran pour ajouter une plante sur le plan
- glisser la plante pour la déplacer sur le plan



[Assets gratuit Unity store : Flowers/Grass Plants NEON3D](#)

Difficultés rencontrées

- implémentation des interactions (entre le chien et les objets) et des animations
- image tracking
- limites de temps

Perspectives d'amélioration

- disparition de la nourriture quand elle est mangée
- barre de besoin du chien (niveau de faim, de joie...)

Vidéo démo du jeu

