

EXERCISE AR

Corso Realtà Virtuale 2022/2023

eleonora.chitti@unimi.it



instructions

Esercizio: Personalizzare il Progetto AR con i marker visto in aula, disponibile su Github nella cartella **Ex06**:

<https://github.com/aislabunimi/courses.vr2023/tree/main/Ex06>

N.B. (Per chiarimento, a seguito di una domanda) per superare il progetto è sufficiente utilizzare:

- **un** marker (dalla cartella Marker)
- **un** oggetto 3D (dalla cartella 3D assets)
- **un** audio SFX (dalla cartella Audio SFX) .

1. Per prima cosa provare a sostituire i marker nel Progetto con dei nuovi marker disponibili nella zip nella cartella **Marker**.

I marker devono essere aggiunti in Unity nella **Reference Image Library**. Quando si aggiunge un marker si deve inserire anche la physical size in meters che è $x= 0.3612$
 $y= 0.3612$



instructions

2. Dopo aver aggiunto i marker, far apparire un asset 3D sopra il marker.

Al posto delle sfere che appaiono quando il marker viene riconosciuto (come abbiamo visto nel Progetto Ex06) caricare uno degli asset disponibili qui nello zip nella cartella, ad esempio un'automobile o un cannone.



instructions

3. Rendere l'oggetto 3D interattivo:

Provare a far accadere qualcosa quando si clicca sull'oggetto 3d appena apparso:

nell'esempio Exe06 visto in aula abbiamo creato uno script per cambiare colore all'oggetto, provare ad adattare quello script generando un sound effect. Ad esempio: se avete scelto di far apparire un'automobile potete far suonare la sirena della polizia quando cliccate, oppure se avete scelto la pistola laser potete far suonare lo sparo.



instructions

4. Consegna:

Infine caricare l'apk (Android), oppure uno zip contenente il progetto gradle esportato (Android) oppure uno zip con il progetto esportato con Xcode (iOS) in base al device che avete utilizzato per sviluppare.

