

Installation : AR sur Android

↗ 3 backlinks

Matériel requis :

- Téléphone (version Android 8.0 ‘Oreo’ ou +)
- Ordinateur
- Unity (Version pour ces explications : 2021.3.11f1)

Explications basées sur la vidéo suivante : https://www.youtube.com/watch?v=eu_eG0eTFIA

Documentation ARFoundation : <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.arfoundation@4.1/manual/index.html>

Documentation ARCore : <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.arcore@4.1/manual/index.html>

Paramétrage

1- Installer la version de Unity stable la plus récente et ajouter la plateforme Android Build support (penser à bien cocher aussi Android SDK & NDK Tools et OpenJDK dans le menu déroulant)

2- Créer un nouveau projet basé sur le template 3D

3- Aller dans Files > Build Settings, puis cliquer sur la case Android dans la colonne à gauche, puis “switch platform” en bas

4- Cliquer ensuite sur Player settings puis faire les modifications suivantes :

- Company name : choisir un nom au choix (mais ne pas laisser celui par défaut)
- Décocher Auto Graphics API, et dans la liste cliquer sur Vulkan puis cliquer sur l’icone “ - “ en bas à droite (il ne doit rester que OpenGL3 dans la liste)
- Décocher Multithreaded Rendering
- Minimum API Level : Android 8.0 ‘Oreo’ (API level 26)

5- Aller ensuite dans Window > package manager, puis chercher et installer

installer

- ARFoundation
- ARCore XR Plugin

5- Aller ensuite Edit > Project Settings > colonne de gauche et cliquer sur XR Plug-In Management

- Dans Plug-In Providers de l'onglet Android, cocher ARCore

Première application

La première application consiste à place un cube en RA.

Voici les étapes à suivre (tout se fait dans le panneau Hierarchy) :

- Dans l'editeur, supprimer la main camera
- Faire ensuite clic droit puis XR > AR Session Origin
- Faire clic droit XR > AR Session
- Faire clic droit > 3D Object > Cube. Rétrécir le cube et lui donner une rotation.

La scène est alors prête et on peut build notre projet :

- Brancher le téléphone au PC. Attention, le téléphone doit être en mode Développeur. Accepter le débogage USB
- Aller dans Files > Build Setting
- Au niveau de la ligne "Run Device", cliquer sur Refresh, puis sélectionner votre téléphone dans le menu déroulant
- Cliquer ensuite sur Build And Run

Résultat :



