

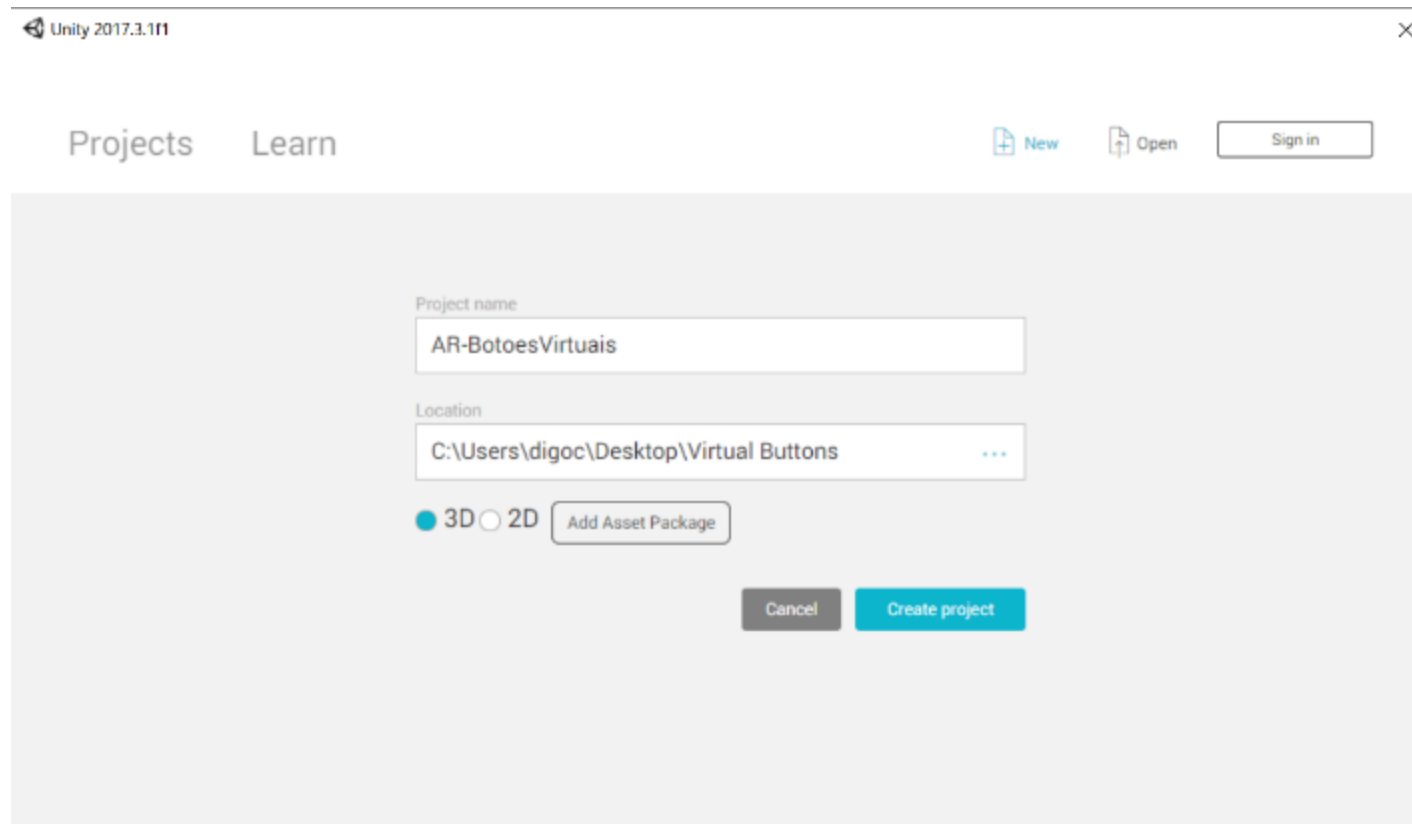
FIAP GRADUAÇÃO
JOGOS DIGITAIS

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



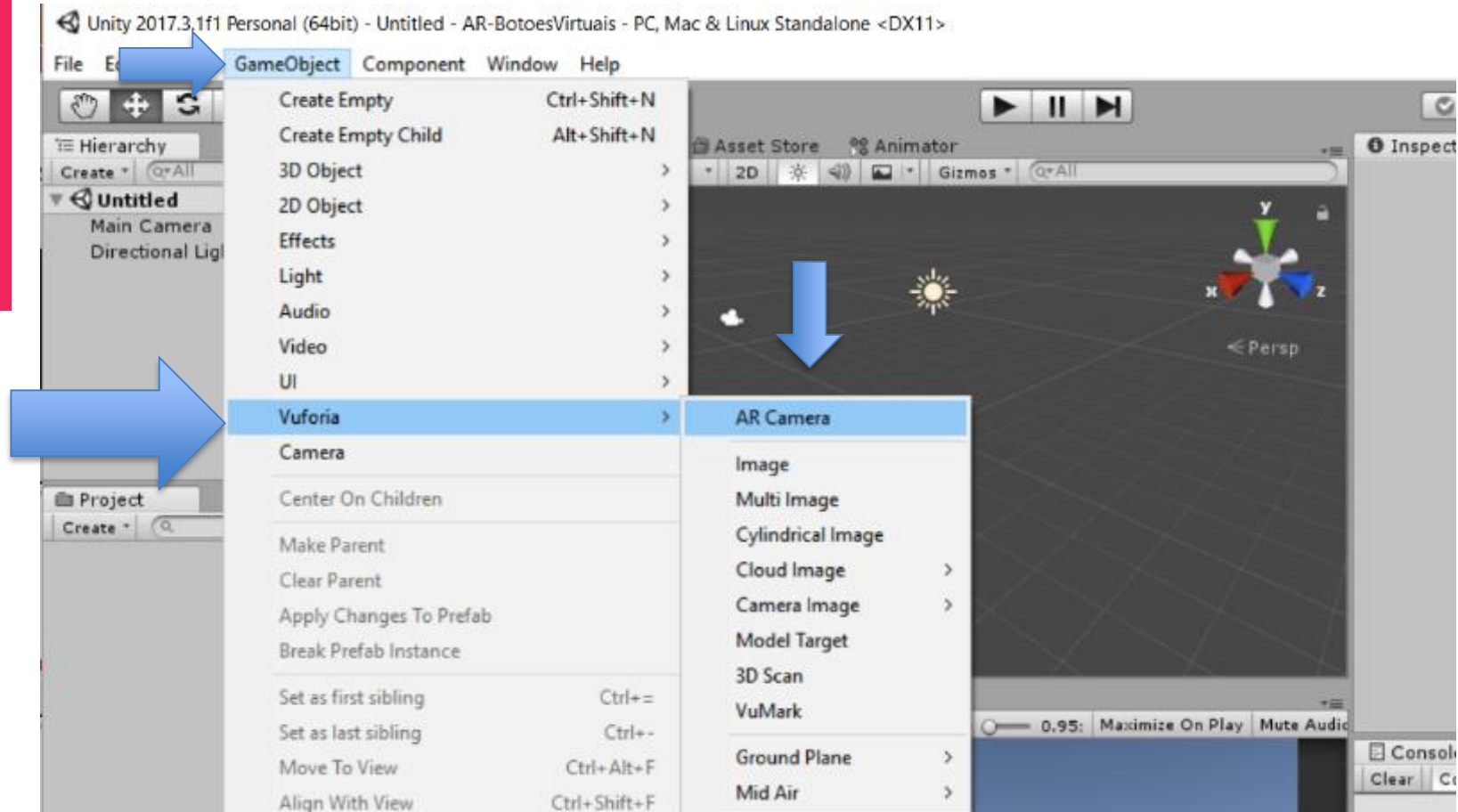
Entre muitas possibilidades no uso de realidade aumentada iremos nesta aula implementar uma pequena aplicação, que irá criar mapeamentos na imagem usada como TARGET e utilizar esses mapeamentos como botões interativos. O usuário acionará comandos tocando no papel.

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



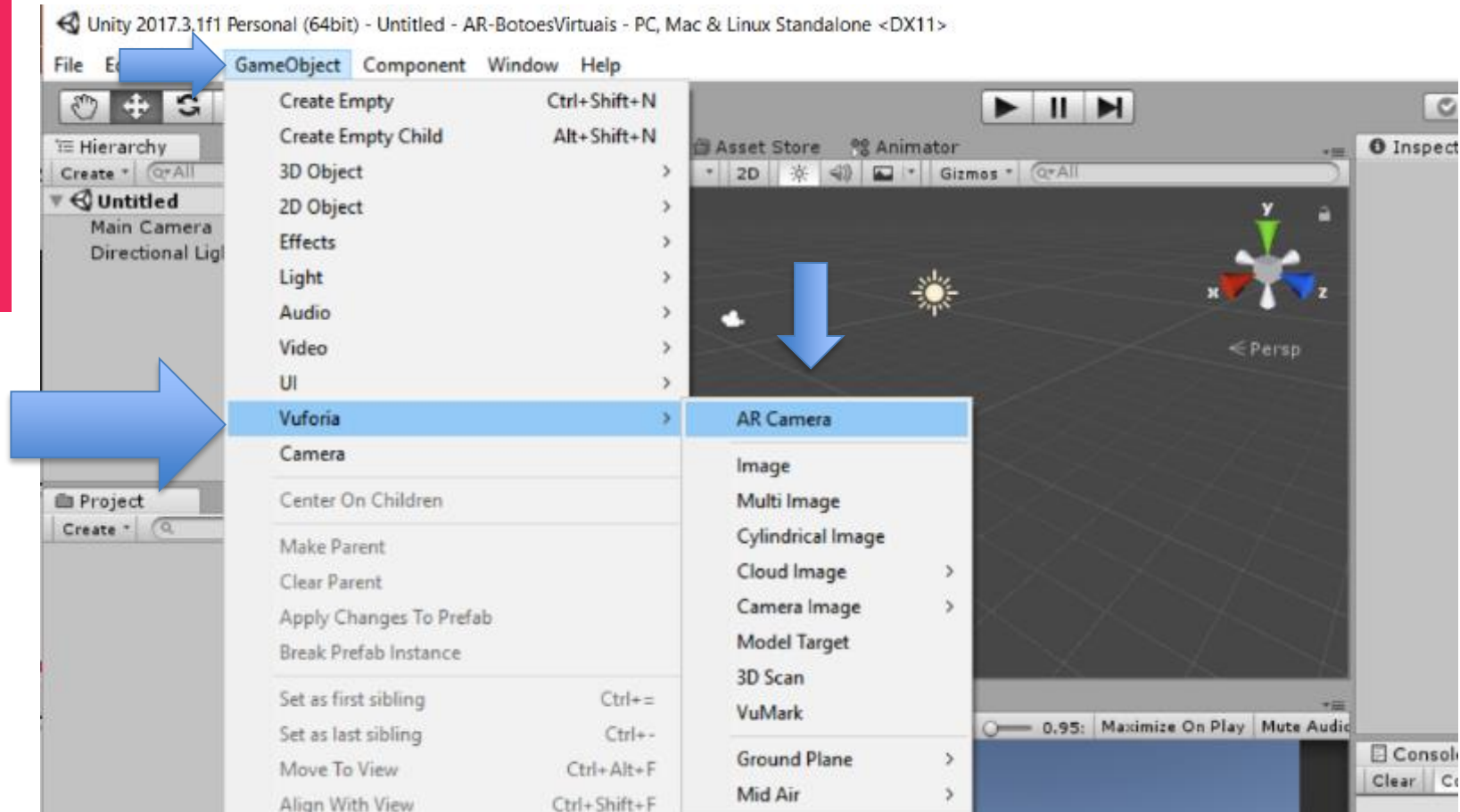
1 – Passo: Crie um novo projeto 3D.

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



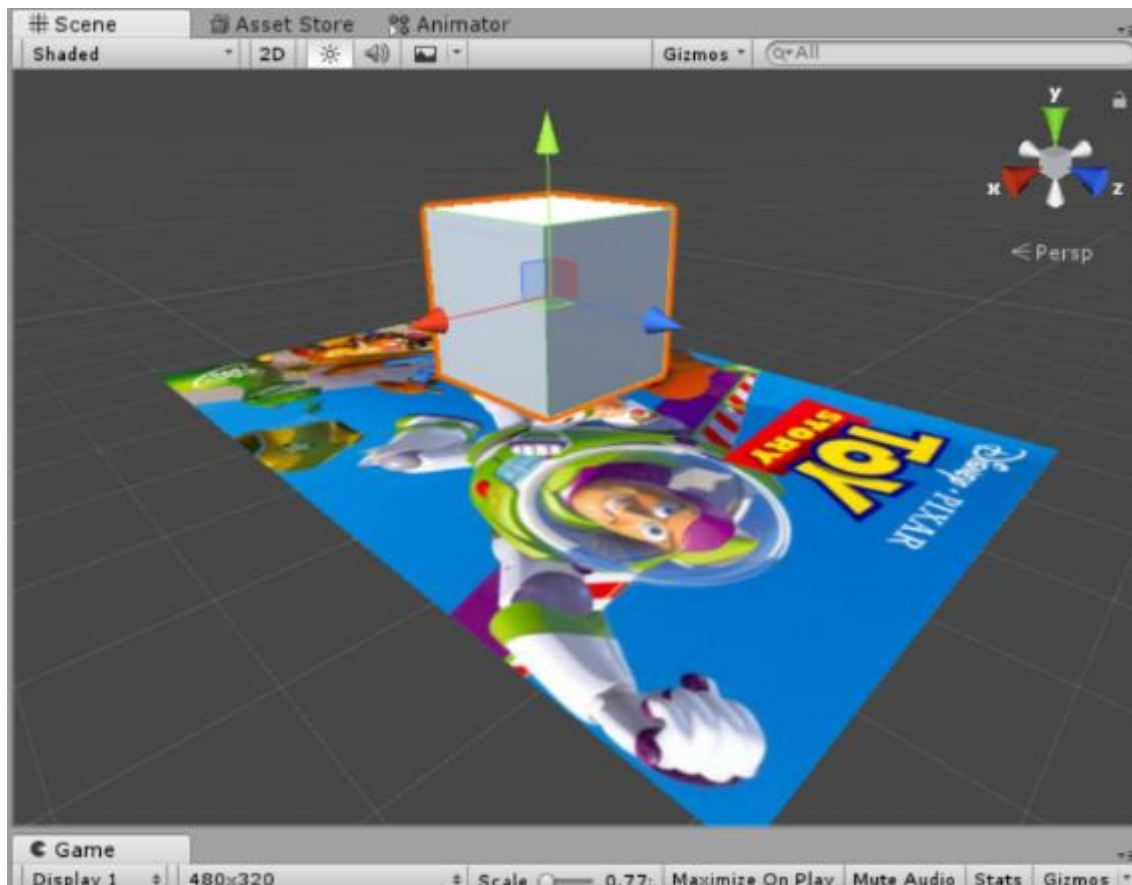
2 – Passo: Insira a câmera AR do Vuforia e aceite a importação dos seus pacotes.

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



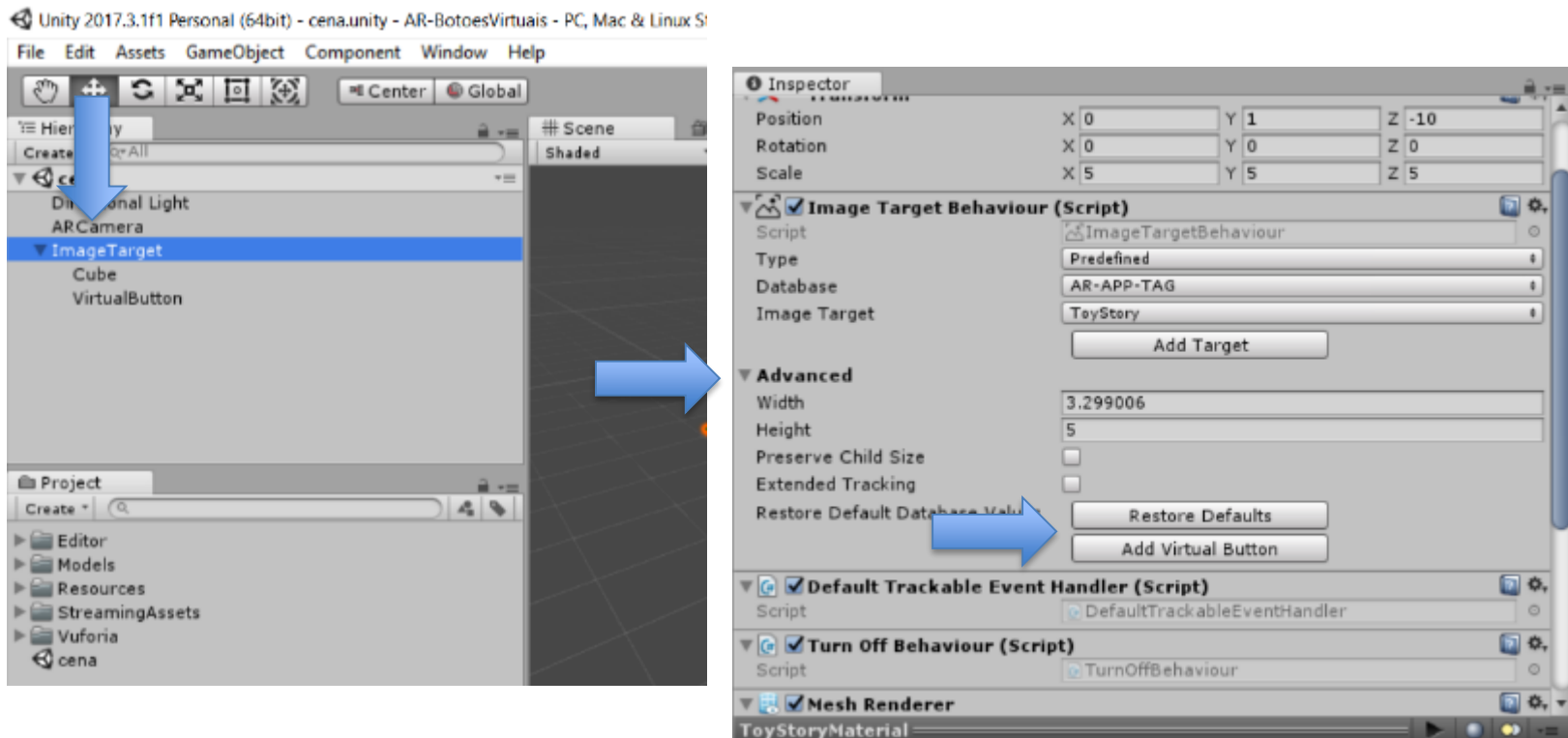
2 – Passo: Insira a câmera AR do Vuforia e aceite a importação dos seus pacotes. Delete a câmera existente na cena, será necessário apenas a câmera AR.

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



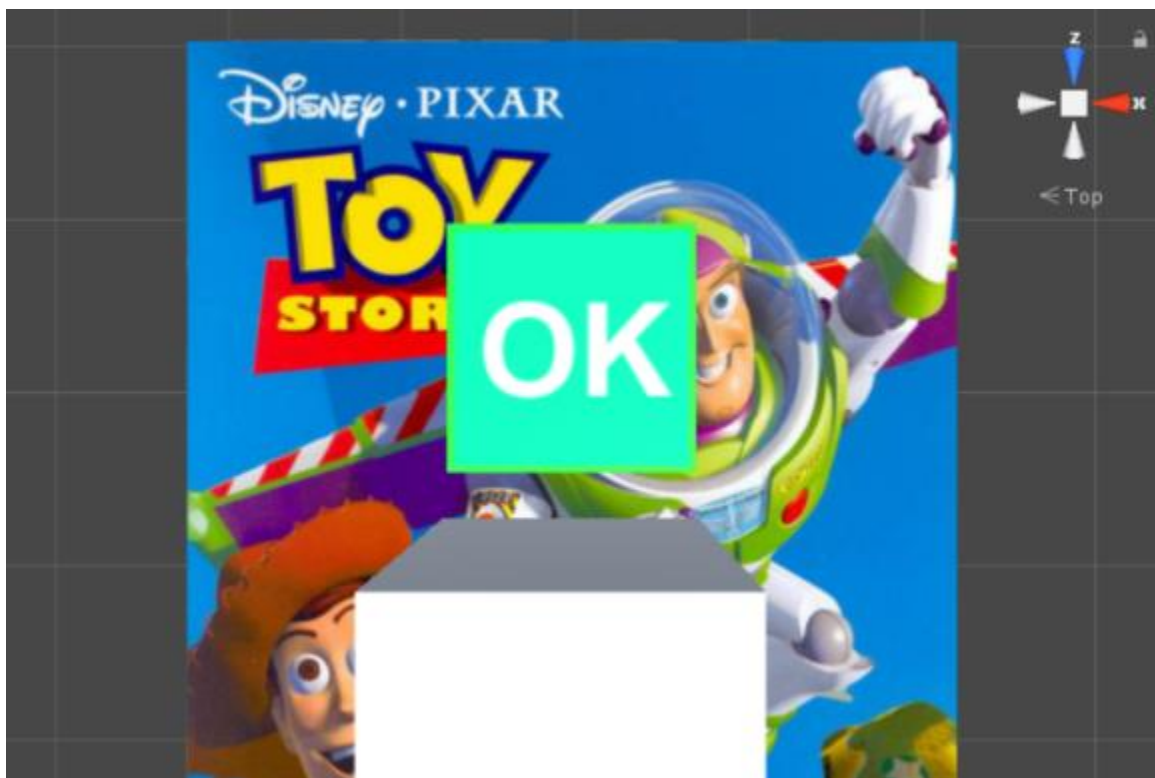
3 – Passo: Crie uma cena base para uma experiência em realidade aumentada simples. Caso tenha dúvida ainda em como fazer, consulte o material da aula anterior.

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



4 – Passo: Para criar o botão virtual, basta selecionar o plano do IMAGE TARGET, acessar as propriedades avançadas (ADVANCED) e clicar no botão (ADD VIRTUAL BUTTON).

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS



5 – Passo: Usando um plano e uma texto 3D, crie um botão para servir de referência do mapeamento do VIRTUAL BUTTON.

REALIDADE AUMENTADA COM BOTÕES VIRTUAIS

```
AR-BotoesVirtuais  BVScript  Start()
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  // Importação das bibliotecas da Vuforia
6  using Vuforia;
7
8  public class BVScript : MonoBehaviour, IVirtualButtonEventHandler{
9
10     void Start()
11     {
12         -
13     }
14
15     // Acao quando ha interacao com o botao
16     public void OnButtonPressed(VirtualButtonBehaviour vb)
17     {
18         -
19     }
20
21     // Acao quando nao ha interacao com o botao
22     public void OnButtonReleased(VirtualButtonBehaviour vb)
23     {
24         -
25     }
26 }
27
```

6 – Passo: Crie um script e associe como componente no IMAGE TARGET. Faça as implementações necessárias no código para acessar os recursos da Vuforia.

Próxima aula...

Botões virtuais a partir do mapeamento do mercado.

Pratique o processo apresentando e faça testes para que não haja dúvidas.