**TUTO AR ARCADES**

**0\_SUR LE DRIVE** [**https://drive.google.com/drive/folders/19KQl-p8\_FIrAFRSWFU0cl6uwwroj1NJP?usp=drive\_link**](https://drive.google.com/drive/folders/19KQl-p8_FIrAFRSWFU0cl6uwwroj1NJP?usp=drive_link)

0\_ Mettre à jour le fichier **pages\_github.io** pour rappeler à tous votre accès à vos pages sur **github.io**

1\_ Télécharger le zip **AR\_ARCADE.zip**

**1\_ IMAGE DE RÉFÉRENCE**

0\_ copie écran page de start de votre jeu

1\_ recadrage à un format carré

2\_ upscale de l’image x8 sur le site gratuit <https://www.upscale.media/fr>

**2\_ CRÉATION D’UN MARKER AR**

<https://jeromeetienne.github.io/AR.js/three.js/examples/marker-training/examples/generator.html>

0\_ importer l’image

1\_ choisir un Pattern ration de 0,75 (donc bord de 0.25)

2\_ exporter :

* Pattern
* Image
* PDF 6 par page

3\_ renommez chaque fichier en nom.ext

4\_ déposer sur le drive dans les répertoires associés à chaque format de fichier

rappels : recommandation pour la conception des markers

- utiliser des markers asymétriques

- laisser un bord clair autour du cadre

- favoriser le contraste (noir-blanc mieux que couleurs)

- au moins être de la moitié de la largeur du cadre.

(source : https://medium.com/chialab-open-source/10-tips-to-enhance-your-ar-js-app-8b44c6faffca)

**3\_ TEST DU MARKER (aframe\_AR)**

0\_ copier l’arborescence de fichiers AR\_ARCADE sur votre github

1\_ copier vos fichiers .pattern, .png, . pdf dans l’arborescence

2\_ renommer le fichier **0\_test\_marker\_demo.html**  en **0\_test\_marker\_prenom.html**

3\_ modifier le nom du pattern dans votre fichier

4\_ mettez à jour votre README.md pour un accès plus facile selon le modèle proposé

5\_ faire un commit pour mettre à jour votre serveur github

Après quelques minutes d’attente (vous pouvez essayer d’accéder à votre page github.io et mettre à jour pour vérifier)

6\_ ouvrir sur **votre ordi** le lien image marker demo

7\_ouvrir sur votre **smartphone** le lien test AR marker demo

8\_vérifier que le cube rouge apparait

9\_ vérifier qu’il n’apparait pas sur l’écran d’un de vos camarades

(pour s’assurer de la singularité de vos markers respectifs)

**4\_ INTERACTIVITÉ DU MARKER**

0\_modifier le marker dans le fichier pour **1\_link\_direct.html**

1\_ modifier le marker dans le fichier **2\_link\_primitive.html**

2\_ mettre à jour le fichier README.md et faire le commit

3\_ tester l’accès à la page web par détection d’un marker AR par les 2 méthodes

**5\_ INTERACTIVITÉ DU MARKER (model3D)**

0\_ identifiez le modèle 3D signifiant de votre projet et exportez le en obj en prenom.obj

1\_ ajoutez les fichiez .obj et .mtl dans le répertoire assets de votre arborescence

2\_ testez avec live server le chargement de votre modèle 3D et son échelle et son orientation

3\_ modifier le fichier 3\_link\_3Dmodel.html (nom de fichier .pattern, .obj, .mtl)

4\_ orienter par rapport au marker considéré comme à plat, le centre du marker étant la position relative 0,0,0

5\_ mettre à jour le fichier README.md et faire le commit

6\_ tester l’accès à la page web par détection d’un marker AR par cette méthode

Questions :

Unité visuelle (catalogue de jeu)

* Oui sur l’interface
  + Bandeau titre grille
  + Jouer -> Jouez

Mais hiérarchie sur le titre pour différencier

* Visuel personnalisé
* Border 0.75