

# Réalité augmentée

# Marqueur Image

**Christophe Vestri**

**15 mars 2022**

<https://github.com/vestri/CoursAR>

# Plan du cours

- 28 février : Réalité augmentée intro, Unity/ARFoundation
- 1 mars: Construction application RA Vuforia
- 8 mars: Projet Unity/Vuforia StarWars
- 15 mars: Vision par ordinateur et début projet
- 22 mars : Présentation des Projets

# Plan Cours 4

- Rappel Projet Final
- Rappel des fonctionnalités unity
- Demos: Star Wars/Roll a ball
- Projet Final - finalisation

# Projet final cours AR

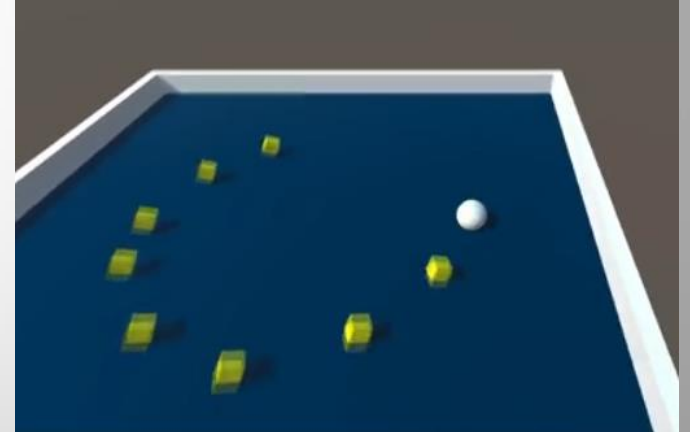
- Objectifs:
  - 1 projet chacun avec AR inside
  - Outil que vous voulez: Unity, Vuforia, ARFoundation, Arcore, Arkit...
  - Présentation au prochain cours
  - Derniers détails techniques à régler aujourd'hui

# Questions précédentes

- Assets:
  - Asset store -> 3D + Free assets  
<https://assetstore.unity.com/3d?category=3d&free=true&orderBy=1>
  - Threejs models  
<https://github.com/mrdoob/three.js/tree/dev/examples/models>
  - <https://free3d.com/fr/> (pas tout gratuit)
  - <https://archive3d.net/> (plutôt objets)
  - <https://www.turbosquid.com/fr/Search/3D-Models/free>

# Exercices précédents

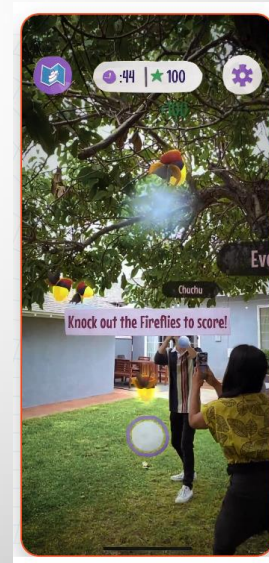
- ImageTarget
- Star wars
  - ImageTarget, Déplacer et Animer un objet
  - Ajouter un Canvas + image + fixer orientation smartphone
  - Bouton pour lancer missile
  - Système de particule pour fumée
- Roll a ball
  - Déplacer et Animer un objet
  - Déplacer caméra avec objet
  - Détecter collision d'objets
  - Contrôle par smartphone ([Gyroscope.attitude](https://github.com/vestri/CoursAR))
  - Score et construction du jeu



Matériel: <https://github.com/vestri/CoursAR>

# Autres outils RA

- AR Foundation
- Lightship ARDK de Niantic (Pokemon Go)
  - <https://lightship.dev/>



Matériel: <https://github.com/vestri/CoursAR>

# Pour la prochaine fois

- **Finir votre projet**
- **2 à 5 slides de présentation**
- **1 démo sur Smartphone ou PC**
- **Ayez tout le nécessaire pour bon fonctionnement: cables, adaptateur hdmi, impression...**