

Créer des expériences Unity3D en réalité augmentée avec ARCore, ARKit

5 j (35 heures)

Ref : UNIA

Public

Développeurs

Pré-requis

Savoir développer avec la technologie Unity, avoir à minima un niveau C# débutant

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
1 support de cours et 1 ordinateur par personne
Salle équipée d'un vidéoprojecteur ou d'une télé connectée

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires Attestation de fin de formation

Propulsée par Google et Apple, la réalité augmentée portable offre de nouveaux outils pour informer les utilisateurs sur leurs environnements, la formation, le maintien opérationnel des machines et la séduction de nouveaux clients.

En ajoutant ARCore et ARKit à vos compétences de développeur Unity, vous ouvrez la voie à de nouvelles applications novatrices qui impacteront l'outil informatique et la transformation digitale dans le long terme.

Objectifs

- Appréhender les notions de tracking et d'augmentation
- Développer des expériences de réalité augmentée ciblant ARCore
- Développer des expériences de réalité augmentée ciblant ARKit
- Déployer une expérience cross-plateformes

Programme détaillé

LA REALITE AUGMENTEE SUR MOBILE

Potentiel, périphériques et plateformes

Cas d'usages

Comment ça marche ?

TRACKING ARCORE

Nuages de points

Plans horizontaux

Plans verticaux

Reconnaissance d'image

Ancrage d'objets

Autres techniques de reconnaissance

TRACKING ARKIT

Nuages de points

Plans horizontaux

Plans verticaux

Reconnaissance d'image

Ancrage d'objets

Autres techniques de reconnaissance

GESTION DES INTERACTIONS

Création d'une interface graphique responsive

Animation de l'interface

Interaction avec les objets augmentés

DEVELOPPEMENT D'APPLICATIONS MULTI-PLATEFORMES

Paramétrage GIT

Préparation du tronc

Préparation des branches iOS et Android

Autres alternatives

OPTIMISATION DE LA PHASE DE TRACKING

Configuration des kits

Guider l'utilisateur dans le scan de son environnement

Equilibrage du scan entre stabilité et rapidité

Chargement asynchrone de scène

Gestion des pertes de tracking

EXPERIENCE AR EN RESEAU

Mise en place d'un nuage de point partagé

Partage d'une ancre

