

Unity3D - Réalité Virtuelle VRTK - Initiation

2 j (14 heures)

Ref : UNRV

Public

Utilisateurs Unity : Level Designers, Développeurs

Pré-requis

Avoir un niveau intermédiaire en Unity
Avoir déjà utilisé SteamVR

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, 1 ordinateur par personne, 1 à 2 HTC Vive, espace d'expérimentation
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

Agrandissez votre boîte à outils de développeur VR avec V.R.T.K., une extension Unity opensource maintenue par la communauté mondiale de développeur VR implémentant des comportements de déplacement et d'interactions riches avec un univers 3D sans taper une ligne de code !
En bonus, cette brique fournit le portage vers 5 technologies de VR dont HTC Vive et Oculus Rift.

Objectifs

- Utiliser le Virtual Reality ToolKit (V.R.T.K) en plus de SteamVR
- Etendre la portabilité de vos applications sur Oculus
- Ecrire des apps VR plus simplement et plus rapidement
- Utiliser des dizaines de comportements prêt à l'emploi
- Affiner et enrichir vos expériences VR sans taper de code

Programme détaillé

DECOUVERTE DE V.R.T.K.

Présentation de VRTK

Installation SteamVR + VRTK

Utilisation du simulateur VR

Préparation d'une scène avec VRTK

LA TELEPORTATION

Téléportation simple

Téléportation avancée

Téléportation Smart

Apparence de la téléportation

INTERACTIONS AVEC DES OBJETS

Attraper / Jeter des objets

Grab Mechanics

Attraper un objet au démarrage / touchant

Interaction à deux mains

Retour haptique : Vibration

Utiliser les objets en main

INTERFACE GRAPHIQUE

Les nouveaux modèles d'interaction

Utilisation du canvas Unity

Menu radial

Customisation des contrôleurs