

Unity3D - Réalité Virtuelle VRTK - Perfectionnement

2 j (14 heures)

Ref : URVA

Public

Utilisateurs Unity : Level Designers, Développeurs

Pré-requis

Avoir un niveau intermédiaire en Unity
Avoir déjà utilisé SteamVR
Avoir déjà utilisé V.R.T.K

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

Au-delà d'une utilisation simple, affinez votre compréhension de V.R.T.K pour utiliser 100% des fonctionnalités offertes par le ToolKit et offrir à vos utilisateurs finaux la cerise des interactions et des déplacements en réalité virtuelle.

Vous plongerez au coeur de la meilleure boîte à outils disponible pour comprendre et exploiter mes mécanismes les plus subtiles et tout ça ... sans une seule ligne de code à taper !

Objectifs

- Augmenter votre maîtrise de V.R.T.K
- Créer des interfaces 3D mécaniques complexes
- Implémenter des déplacements avancés sans mal des transports
- Maîtriser le placement d'objets dynamiques grâce aux SnapDropZone

Programme détaillé

INTERACTIONS MECANIQUES

Interaction avec des boutons

Interaction avec des sliders

Interaction avec des leviers

Interaction avec des valves

INTERACTIONS MECANIQUES AVANCEES

Ouvrir des portes

Ouvrir des tiroirs

DEPLACEMENTS AVANCES

Déplacement physique dans la zone

Eviter le Motion Sickness

Se déplacer avec les mains

Autres modes de déplacement

GUIDAGE DANS LE PLACEMENT D'OBJETS

Créer des zones de dépôt pour des objets

Apparence de l'expérience de dépôt

Animer le dépôt/retrait d'un objet

Filterer les objets déposables
