

Unity3D - Réalité Virtuelle Steam VR - Initiation

1 j (7 heures)

Ref : USVI

Public

Utilisateurs Unity : Level Designers, Développeurs

Pré-requis

Avoir un niveau intermédiaire en Unity

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, 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

La réalité virtuelle ouvre la voie à l'immersion complète d'utilisateurs dans des mondes virtuels. En atteignant sa maturité en 2016, le marché de cette technologie évalué à 30 Milliards d'euros d'ici 2020, impacte 100% des industries dans les thématiques de formation, visualisation et simulation et de commercialisation.

En moins d'un jour, porter votre savoir-faire Unity sur la plateforme HTC Vive et créer des univers pour conquérir ce nouvel eldorado virtuel.

Objectifs

Concevoir des expériences de réalité virtuelle
Porter vos compétences existantes Unity3D sur cette nouvelle plateforme
Utiliser canvas Utility

Programme détaillé

DECOUVERTE DE STEAMVR

Présentation de SteamVR

Installation SteamVR

Utilisation du simulateur VR

LA TELEPORTATION

Aire de Téléportation

Point de Téléportation

Autoriser et Interdire la téléportation

Apparence de la téléportation

INTERACTIONS AVEC DES OBJETS

Attraper, tenir et poser un objet

Attraper et jeter des objets

Signaler l'interaction avec un objet

Indicateurs d'interaction sur les contrôleurs

INTERFACE GRAPHIQUE

Présentation de ViveInput

Utilisation du canvas Unity avec le pointeur 3D
