Tu viens officiellement de passer **Apprenti 3D** à **Forgeur de Mondes Immersifs**.  
Bienvenue dans le **Pack de Quêtes – Semaine 3 : Vers le Portail VR** 🌐👓

Ici, tu vas :

* Apprendre à **exporter tes scènes depuis Blender**
* Les importer dans **Unity** (le moteur de jeu VR-friendly par excellence)
* Mettre en place une **caméra VR**
* Et ajouter les **premières interactions de base**

**🎒 PACK DE QUÊTES – SEMAINE 3 : *Connexion au Multivers VR***

**⚔️ Jour 11 : La Porte de l’Exportation**

**🎯 Objectif : Préparer tes objets Blender pour les moteurs VR (Unity/Unreal)**

**🔍 Concept :**

Les moteurs comme **Unity** ou **Unreal** ne lisent pas les fichiers .blend de façon fiable → il faut exporter :

* En .FBX pour Unity (le plus courant)
* En .GLTF ou .OBJ pour WebXR, Unreal, etc.

**Étapes :**

1. Crée une scène simple (objet + sol)
2. Sélectionne les objets → File > Export > FBX (.fbx)
3. Dans les options :
   * **Sélectionner uniquement “Selected Objects”**
   * Appliquer la **transformation (Apply Transform)**
   * **Y Forward / Z Up** (compatible Unity)
4. Exporte !

🎁 Bonus XP : essaie aussi GLTF (.glb) si tu veux tester dans le web.

**⚔️ Jour 12 : L’Invocation de Unity**

**🎯 Objectif : Importer ta scène dans Unity**

**Pré-requis : Unity Hub + Unity installé (version LTS conseillée)**

**Étapes :**

1. Lance **Unity Hub**, crée un projet 3D “URP” ou “3D Core”
2. Crée un dossier Assets > Models
3. Glisse ton .FBX ou .GLB dedans
4. Clique sur ton modèle → vérifie les **import settings** (scale = 1, materials OK)
5. Fais glisser ton objet dans la **Scene View**

✅ Si tu vois ton modèle dans la scène → GG, t’as ouvert le portail !

**⚔️ Jour 13 : Le Totem de la Caméra VR**

**🎯 Objectif : Activer la vision VR dans Unity**

**Étapes :**

1. Installe **XR Plugin Management** via le Package Manager
2. Active le **plugin pour ton casque** (Oculus / OpenXR / SteamVR)
3. Ajoute un **XR Rig** :
   * Dans Unity 2023 : GameObject > XR > Room-Scale XR Rig
4. Branche ton casque VR, lance la scène → test !

🎓 Tu peux maintenant **marcher dans ton monde Blender en VR** !

**⚔️ Jour 14 : L’Art de la Préparation d’Interaction**

**🎯 Objectif : Préparer tes objets pour l’interaction VR**

**Étapes :**

1. Ajoute un **collider** à tes objets dans Unity (Add Component > Box Collider)
2. Ajoute un **Rigidbody** si tu veux les attraper ou les faire tomber
3. Ajoute le package XR Interaction Toolkit via le Package Manager
4. Transforme un objet en **“Grabbable”** :
   * Ajoute XR Grab Interactable

🎮 Quand tu lances la scène en VR, tu peux **attraper les objets** avec tes manettes.

**⚔️ Jour 15 : Le Défi du Sanctuaire Interactif**

**🎯 Objectif : Créer ta première mini-expérience VR complète**

**Ta mission :**

1. Reprends ton île flottante ou ta scène low-poly
2. Exporte et importe dans Unity
3. Ajoute une **XR Rig**
4. Ajoute **au moins 2 objets interactifs** (à attraper, ou à activer avec un bouton)
5. Teste en VR, prends une vidéo ou un screenshot

📷 **Boss Fight** : Envoie le résultat si tu veux un retour ou des idées pour aller plus loin !

**✅ À la fin de cette semaine, tu seras capable de :**

* Exporter des scènes propres et optimisées
* Les intégrer dans Unity avec un setup VR fonctionnel
* Créer une expérience VR simple avec interactions