

Sujet de Projet 4A SAGI

Virtual Polytech

Contexte : ce projet s'inscrit dans le contexte de l'utilisation des techniques de r  alit   virtuelle pour la communication et en particulier pour la pr  sentation de notre   cole d'ing  nieur Polytech Angers. Une premi  re application (export WebGL) a   t   r  alis  e l'ann  e derni  re par des   tudiants de 5A parcours IHMRV lors du d  fi 48h00. Cette application doit   tre am  lior  e en apportant plus d'interactivit   et de personnages virtuels. Enfin, le projet doit   tre d  velopp   en mode immersif (utilisation d'un casque de r  alit   virtuelle).



Illustration du projet Virtual Polytech

Objectif : (1) prise en main du projet Unity3D Virtual Polytech, (2) int  gration de personnages virtuels (clonage d'enseignants et d'  tudiants via Ready Player Me), (3) int  gration de m  dia (objets, images, vid  os), (4) d  veloppement d'interactions, (5) portage de l'application en mode immersif.

<https://www.youtube.com/watch?v=zGyUI7cPEh0&t=34s>

Outils : Unity3D 2020, Oculus rift S ou Quest 2

Encadrants : Paul Richard (LARIS), Lucie Rochereau (Polytech Angers)

Equipe projet : 3   tudiants