

## Initiation à la réalité virtuelle

4 SEMAINES

Objectif:

Émerveiller les participants du cours sur la beauté de ce Nouveau Monde qu'est la réalité virtuelle et les initier aux bases nécessaires pour travailler dans ce domaine sous Unity3D

Les stagiaires devront être capables de :

A. Créer une application Unity3D basique (sans script)

B. Créer une app VR

C. Créer une app Mobile VR

D. Reconnaître les modèles de casques de réalité virtuelle.

E. Connaître les contraintes des différents casques sur le marché.

F. Savoir éviter le mal de la VR.

G. Savoir créer et importer des assets à partir des outils de dessins Oculus et/ou HTC Vive

H. Fournir une application VR basique en 5 jours d'atelier

# Cours d'initiation à la réalité virtuelle

Émerveiller les participants du cours sur la beauté de ce Nouveau Monde qu'est la réalité virtuelle et les initier aux bases nécessaires pour travailler dans ce domaine sous Unity3D

Le cours se focalise majoritairement sur la réalité virtuelle pour téléphone mobile.

Le but est de permettre aux participants du cours de continuer à travailler chez eux après la formation.

Travailler sur mobile demande un budget de 5-100€ si le participant possède le téléphone. Le budget à investir pour le participant si le cours porte sur l'Oculus/HTC Vive est de 2500€.

**Formation:** [Technobel Atelier VR](#)

**Date:** Du 22 novembre 2017 au 22 décembre 2017 | 19 jours

## Matériel minimum requis

- Un téléphone intelligent contenant un gyroscope par étudiant
- Un cardboard par étudiant : [Cardboard V2 Google](#) ou [Homido Mini](#)
- Un Oculus ou un HTC Vive avec sa tour (Min spec.: GTX970, GTX1050, GTX1070)

## Matériel optimal

- Un téléphone intelligent Galaxy S6/S7 par étudiant
- Un Gear VR pour Galaxy S6/S7 par étudiant
- Un HTC Vive ou un Oculus Rift pour la classe
- Une licence du logiciel [Pano2VR](#) pour la classe

## Matériel apporté

- Un Oculus Rift CV1
- Une caméra Theta S 360
- 14 x Homido Mini

COURS	Matière prévue	objectifs	date	Matière vue
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les bases des interfaces Unity3D</li> <li>- L'importation des assets depuis le store</li> <li>- Utilisation des caméras de Unity3D</li> <li>- Utilisation du caractère contrôler</li> <li>- Importation des assets du web: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Son</li> <li>- Texture</li> <li>- Modèle 3D</li> </ul> </li> <li>- Introduction aux scripts C# (*)</li> </ul>	A,B	20 Nov. 2017	Initiation à l'outil de création de jeux vidéo: Unity3D
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploration de la réalité virtuelle (pratique et théorique)</li> <li>- Exploration des outils créations d'assets VR</li> <li>- Importation des assets créé en réalité virtuelle</li> <li>- Création d'un projet pour Oculus ou HTC Vive</li> <li>- Portage du projet pour VR Mobile (*)</li> <li>- Familiarisation avec des scripts pour la VR (basic)*</li> </ul>	A,B,C,D,E ,F,G	27 Nov 2017	<p>Expérimentation de la réalité virtuelle sous HTC/Oculus</p> <p>Mise en pratique d'une première application cardboard</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en pratique des compétences pour une application Window en réalité virtuelle</li> </ul>	A,B,F,G,H	04 Déc 2017	Atelier de création de jeux pour la réalité virtuel.

(\*) En fonction du niveau de programmation du group et leur envie d'explorer ce domain.