

Compte rendu stage

A propos de l'organisme :

| | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Organisme d'accueil: | 3IL |
| Période de stage : | du 27 Mai au 28 Juin 2024 |
| Adresse | 43 Rue de Sainte-Anne, 87000 Limoges |
| Maitre de stage | Boujut Arnaud |

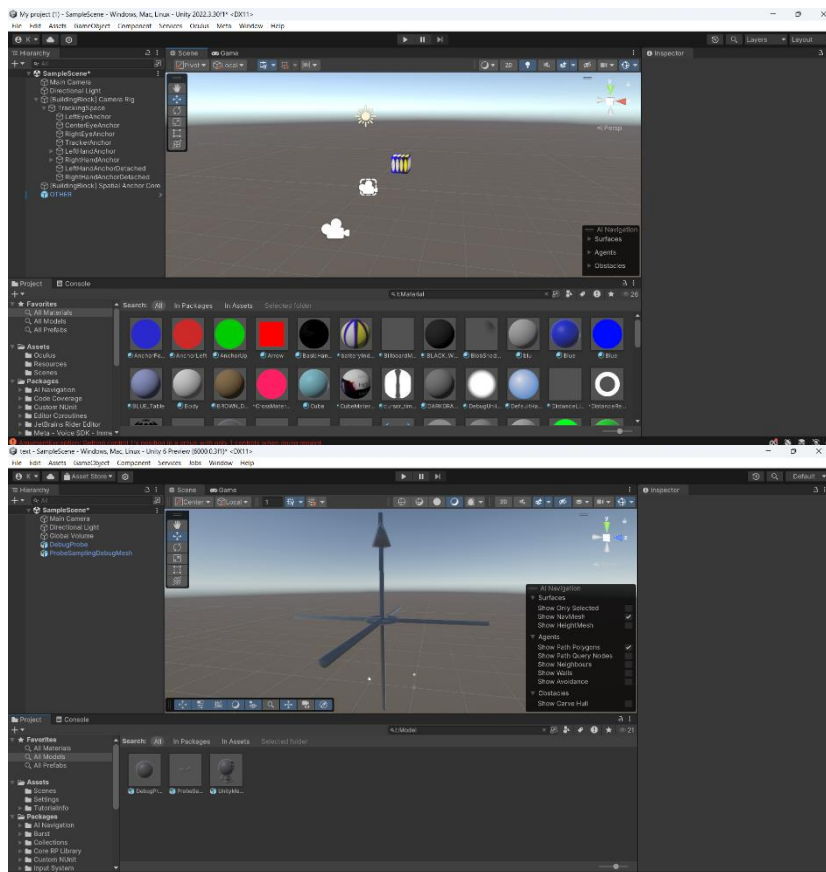
Horaires de Stage :

| Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi |
|--------------|--------------|-----------------|--------------|-----------------|
| 9h-12h | 9h-12h | 9h-12h | 9h-12h | 9h-12h |
| 13h-17h | 13h-17h | 13h-17h | 13h-17h | 13h-17h |

Semaine 1 [27/05/31-05] :

Lundi 27/05:

- Rencontre avec maitre de stage
- Découverte de Unity
- // des projets : **Abbaye Limoges** et CEE
- // des la VR et VR mixte (des explications global)



Mardi 28/05 :

Continuer la prise en main d'Unity
 tester le casque Xr meta all in one -> crypte limoges



Enregistrement
 2024-05-28 153216.m

Mettre un cube en rotation

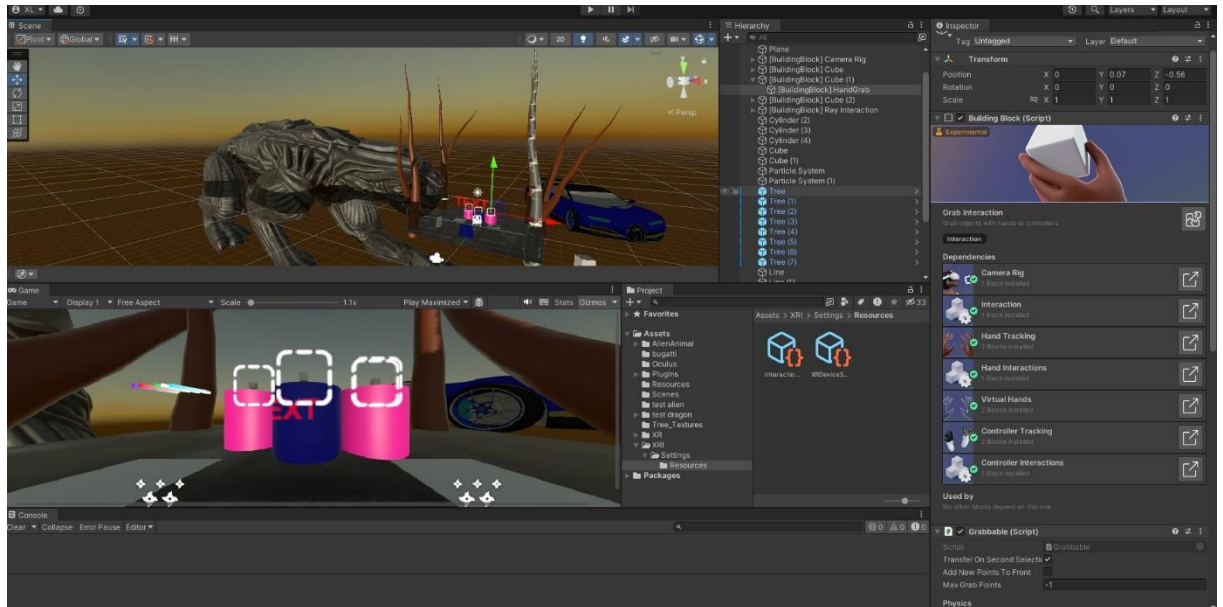
```

rotate.cs
Fichiers divers
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class SCR : MonoBehaviour
6  {
7
8      public float rotationSpeedy = 100f;
9      public float rotationSeedx = 100f;
10     public float rotationSpeedz = 100f;
11
12     // Update is called once per frame
13     void Update()
14     {
15         transform.Rotate(new Vector3(rotationSpeedy, rotationSeedx, rotationSpeedz) * Time.deltaTime);
16     }
17 }
18
  
```

Mercredi 29/05 :

Test du casque (quest pro):

- Différente fonctionnalité (menu, bluid and run etc)
- avec notre projet test (prise en main d'unity)

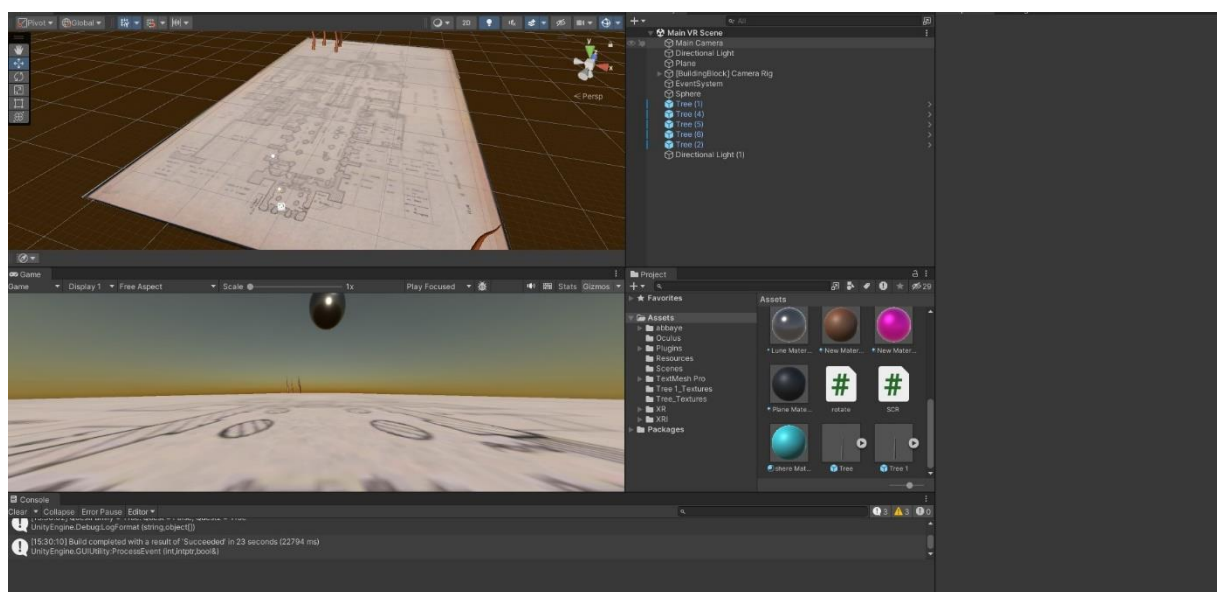
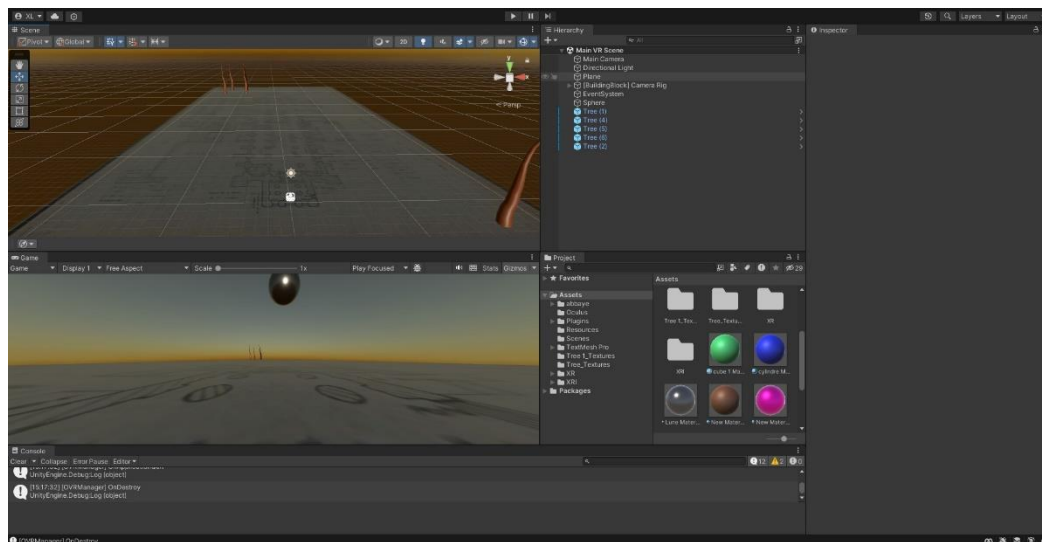


Jeudi 30/05 :

Fin du projet test

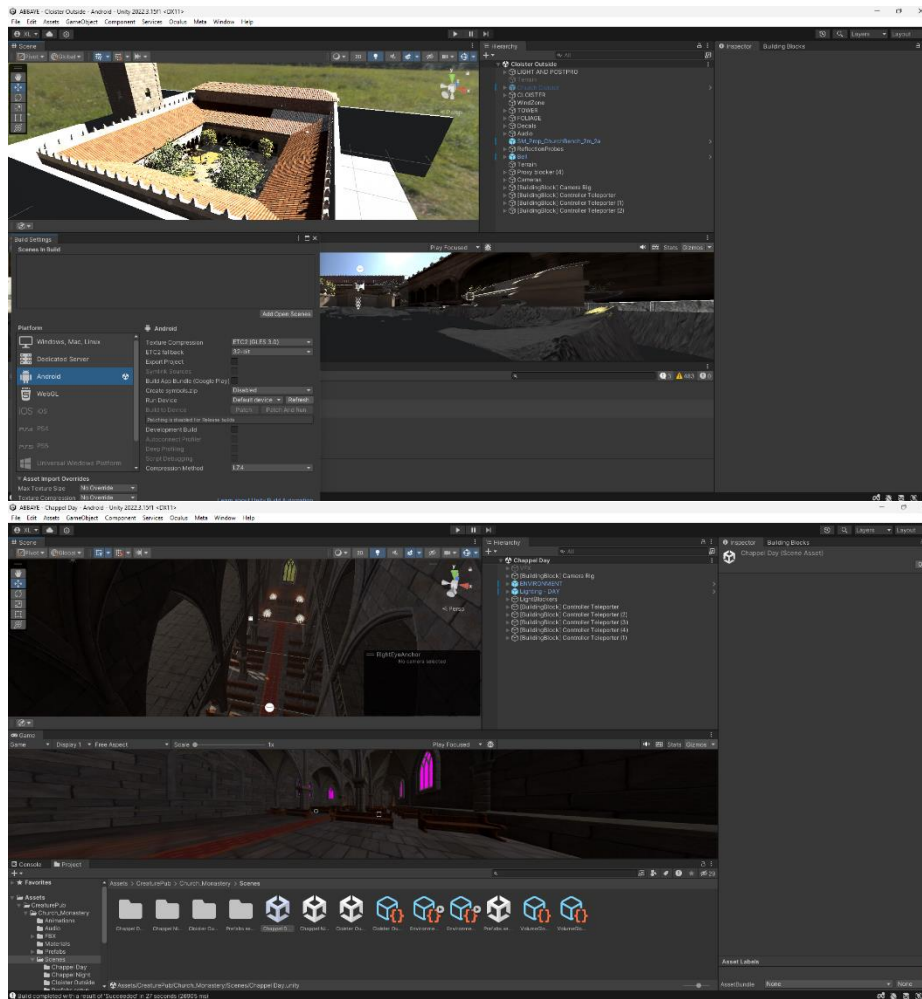
Explication du « Passthrough » et « anchor prefab spawner » -> si on affiche ou non l'environnement réel / l'ancre de spaw, quand on met le casque où on se situe

Modélisation du plan de l'abbaye en vr pour un meilleure rendu -> afin de mieux apercevoir ce qu'il faut faire



Vendredi 31/05 :

Mise en place des asset pour le projet abbaye



Reformation du plan

A propos de l'organisme :

| | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Organisme d'accueil: | 3IL |
| Période de stage : | du 27 Mai au 28 Juin 2024 |
| Adresse | 43 Rue de Sainte-Anne, 87000 Limoges |
| Maitre de stage | Boujut Arnaud |

Horaires de Stage :

| Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi |
|---------|---------|----------|---------|----------|
| 9h-12h | 9h-12h | 9h-12h | 9h-12h | 9h-12h |
| 13h-17h | 13h-17h | 13h-17h | 13h-17h | 13h-17h |

Détail des activités par semaine

Semaine 1 [27/05 - 31/05]

Lundi 27/05 :

- **Rencontre avec le maître de stage :** Premier contact avec Boujut Arnaud pour discuter des objectifs du stage, des attentes et des projets sur lesquels je vais travailler.
- **Découverte de Unity :** Introduction au logiciel de développement Unity, un moteur de jeu puissant utilisé pour créer des applications en réalité virtuelle (VR) et réalité augmentée (AR).
- **Présentation des projets : Abbaye Limoges et CEE :** Vue d'ensemble des deux principaux projets sur lesquels je vais travailler. L'Abbaye de Limoges consiste en une reconstitution virtuelle, tandis que le projet CEE implique des éléments de VR mixte.
- **Explications globales sur la VR et VR mixte :** Discussion sur les concepts de base de la VR et de la VR mixte, leurs applications, et les technologies utilisées.

Mardi 28/05 :

- **Continuation de la prise en main d'Unity** : Poursuite de l'apprentissage des fonctionnalités de base de Unity, avec des exercices pratiques.
- **Test du casque XR Meta All-in-One -> Crypte Limoges** : Test d'un casque VR tout-en-un pour explorer la Crypte de Limoges en réalité virtuelle. Ce test inclut la familiarisation avec le matériel et les réglages nécessaires.
- **Mise en rotation d'un cube** :
 - Création d'un script simple dans Unity pour faire tourner un cube.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class RotateCube : MonoBehaviour
{
    public float rotationSpeedy = 100f;
    public float rotationSpeedx = 100f;
    public float rotationSpeedz = 100f;

    void Update()
    {
        transform.Rotate(new Vector3(rotationSpeedy, rotationSpeedx,
rotationZ) * Time.deltaTime);
    }
}
```

Mercredi 29/05 :

- **Test du casque (Quest Pro)** :
 - **Exploration des différentes fonctionnalités (menu, build and run, etc.)** : Apprentissage des diverses fonctionnalités du casque Quest Pro, comme naviguer dans les menus, configurer les options, et utiliser les commandes de build and run pour déployer des applications.
 - **Utilisation du projet test pour prise en main d'Unity** : Application des connaissances acquises en travaillant sur un projet test dans Unity pour mieux comprendre comment développer des applications VR.

Jeudi 30/05 :

- **Finalisation du projet test :** Terminer les tâches restantes sur le projet test et s'assurer que toutes les fonctionnalités fonctionnent correctement.
- **Explication des concepts « Passthrough » et « Anchor Prefab Spawner » :**
 - **Passthrough :** Explication de la fonctionnalité permettant d'afficher ou non l'environnement réel à travers le casque VR, ce qui est utile pour une réalité mixte.
 - **Anchor Prefab Spawner :** Apprendre à utiliser des ancres pour positionner des objets dans l'espace réel de manière persistante lorsqu'on utilise le casque.
- **Modélisation du plan de l'abbaye en VR :** Créer un modèle VR de l'abbaye pour mieux visualiser le projet et identifier les éléments nécessitant une attention particulière pour un rendu optimal.

Vendredi 31/05 :

- **Mise en place des assets pour le projet Abbaye :** Intégration des différents éléments graphiques et modèles dans le projet Unity pour l'abbaye.
- **Reformation du plan :** Révision et ajustement du plan de modélisation pour améliorer la précision et l'alignement des assets, assurant une cohérence dans le rendu final.