

Rapport de projet

Réalité virtuelle / Réalité Augmentée

Simulateur de Tir en réalité virtuelle

Kyllian MARIE-MAGDELAINE
Tom ROBERT
Samy HARANI

Sommaire:

<i>Introduction</i>	<i>p.3</i>
<i>Choix de la technologie</i>	<i>p.3</i>
<i>Déroulement de la partie</i>	<i>p.3</i>
<i>Visuels des armes et assets réalisés</i>	<i>p.4</i>
<i>Mode d'emploi</i>	<i>p.7</i>

Introduction:

Dans le cadre de notre cours sur la réalité virtuelle/réalité augmentée, nous avons réalisé un projet Sous unity, reprenant les différents aspects étudiés tout au long de notre premier semestre.

Pour cela, nous avons décidé de réaliser un jeu, basé sur un simulateur de tir en réalité virtuelle.

Choix de la technologie:

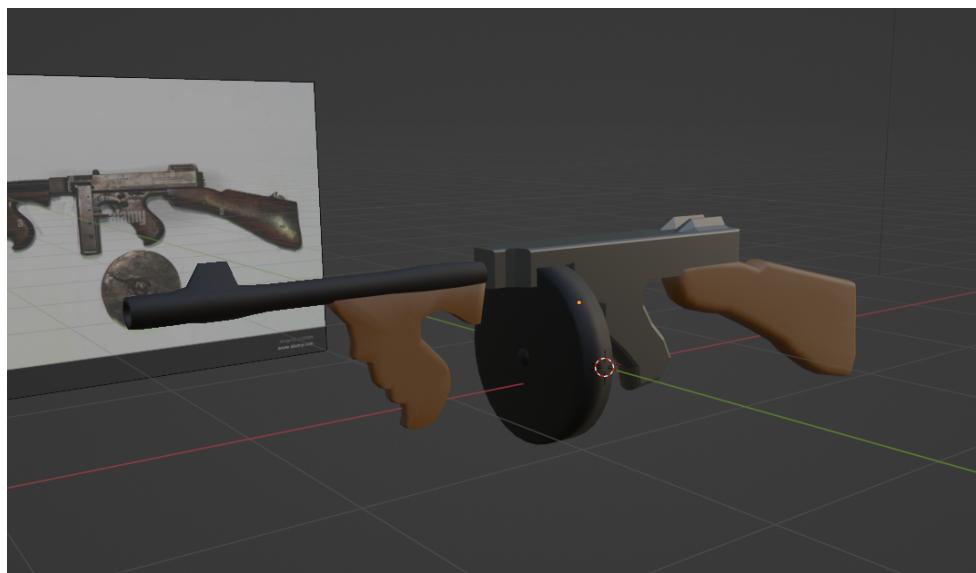
Pour la réalisation de ce projet, nous avons décidé de tout réaliser nous-même; Pour le dispositif de réalité virtuelle, nous disposons d'un Oculus Quest 2, et pour la plateforme de développement, nous travaillerons sur la version 2020.3.30f d'Unity. Les différents modèles et assets que nous avons utilisés ont été réalisés par nos soins grâce au logiciel Blender.

Déroulement de la partie:

Le joueur aura à sa disposition une arme sur une table. Il doit s'en munir afin de tirer sur les cibles qui apparaîtront devant lui, et ce avant la fin du temps imparti. S'il réussit, il pourra passer au niveau suivant. A la fin du temps imparti le score est affiché.

Chaque arme se comporte différemment, disposant soit d'un tir unique (pistolet et fusil à lunette) soit d'un tir automatique (mitrailleuse).

Visuels des armes et assets réalisées:



Mitraillette Thompson



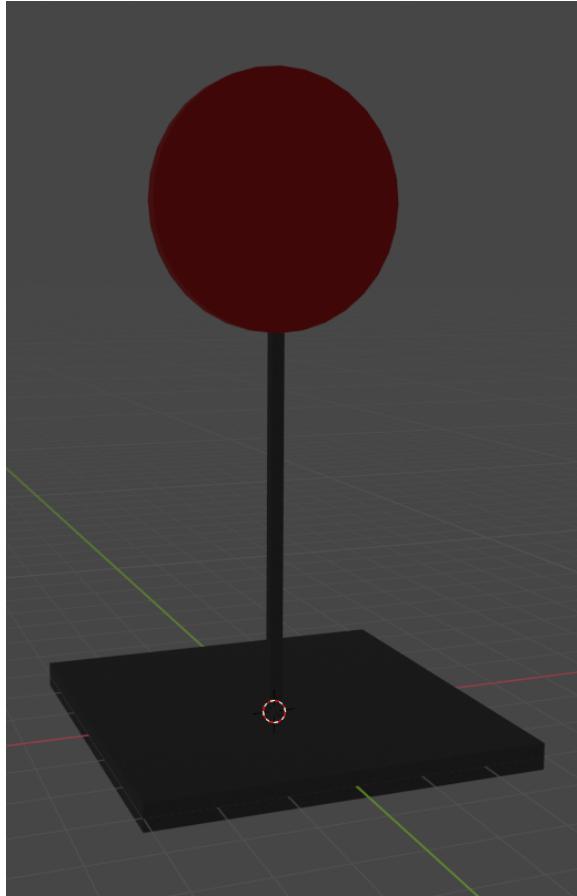
Pistolet semi automatique 1911



Fusil à lunette

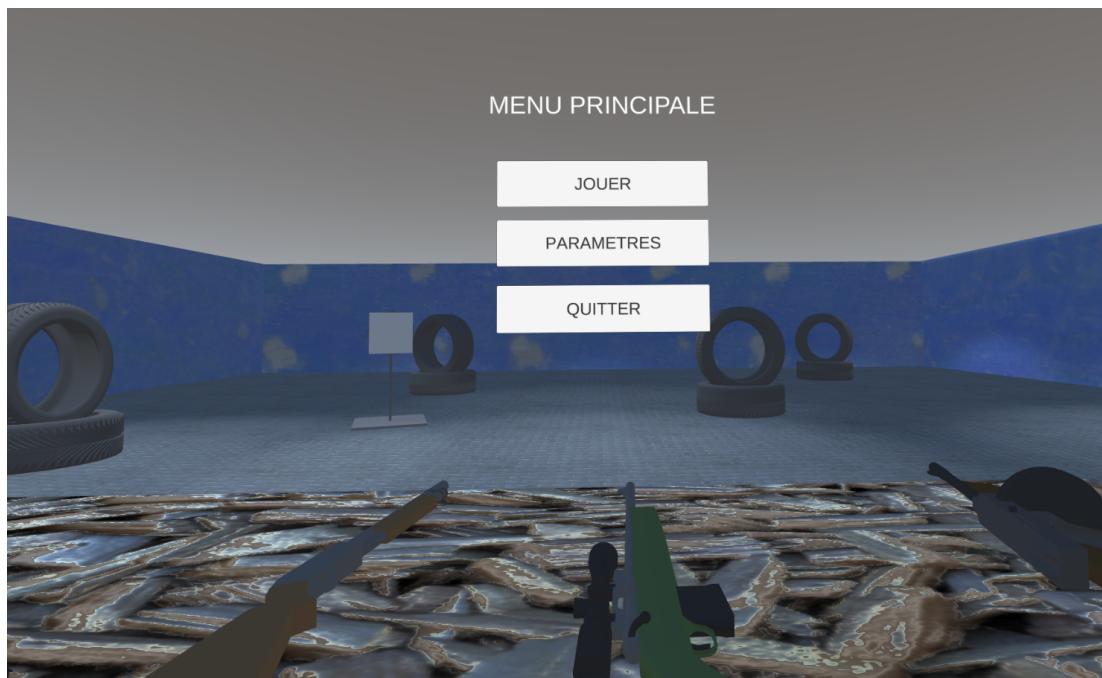


Fusil à pompe



Cibles à atteindre

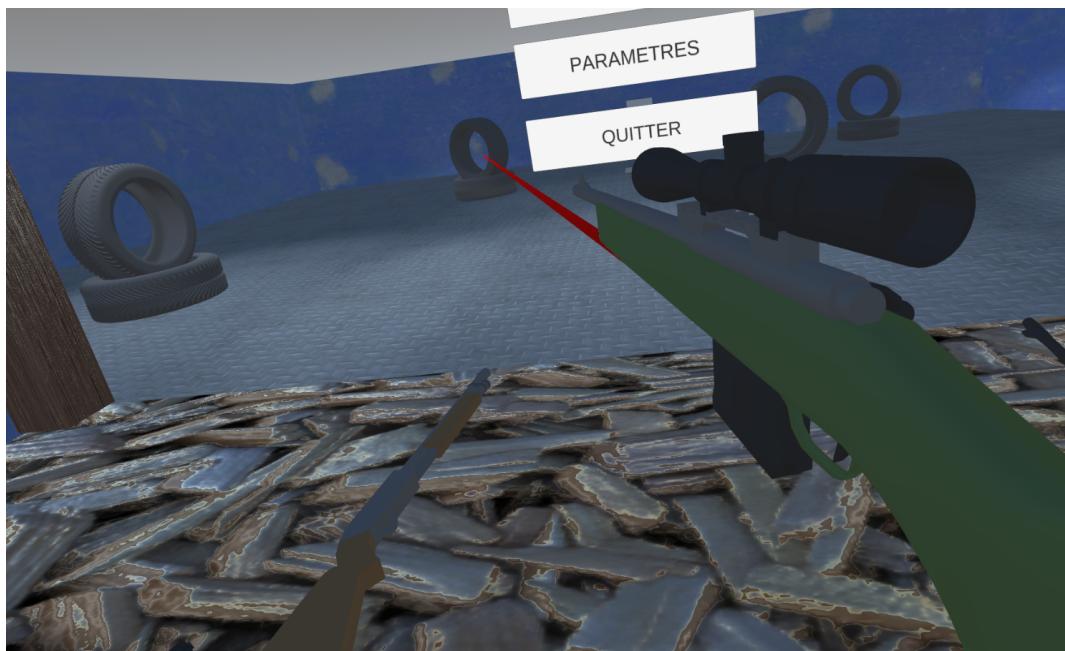
Mode d'emploi:



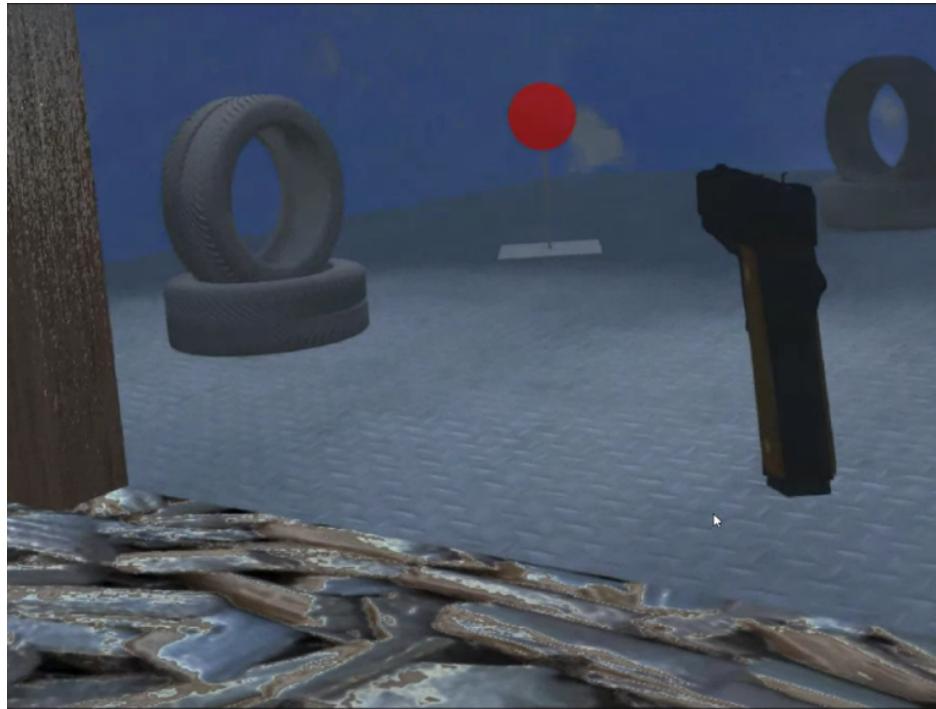
Menu principal du jeu

Pour jouer, saisissez l'arme disposée sur la table devant vous. Visez en plaçant l'ergo du canon, entre les deux ergo de l'arrière de votre arme. Appuyez sur la touche d'action pour actionner le tir.

Vous pouvez relâcher votre arme à tout moment, pour en saisir une autre.



Exemple d'arme prise en main



Exemple de cible visée