

UNITY 3D – Réalité Virtuelle VR TK – Avancé (en cours de réactualisation) | 1 jour

01/. Interactions mécaniques

- Interaction avec des boutons
- Interaction avec des sliders
- Interaction avec des leviers
- Interaction avec des valves.

02/. Interactions mécaniques avancées

- Ouvrir des portes
- Ouvrir des tiroirs.

03/. Déplacements avancés

- Déplacement physique dans la zone
- Eviter le Motion Sickness
- Se déplacer avec les mains
- Autres modes de déplacement.

04/. Guidage dans le placement d'objets

- Créer des zones de dépôt pour des objets
- Apparence de l'expérience de dépôt.

05/. Guidage dans le placement d'objets

- Créer des zones de dépôt pour des objets
- Apparence de l'expérience de dépôt.

REF. IM-060

PUBLIC

Utilisateur Unity : Level Designer, Développeur.

OBJECTIFS

Créer des interfaces 3D mécaniques complexes, implémenter des déplacements avancés sans mal des transports et maîtriser le placement d'objets dynamiques grâce aux SnapDropZone. Sans ligne de code à taper.

PRÉREQUIS

Utilisateur Intermédiaire Unity. Utilisateur SteamVR Utilisateur V.R.T.K.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

1 ordinateur et 1 support de cours par personne, 1 à 2 HTC Vive, 1 espace détente et d'expérimentation + 1 vidéoprojecteur. Évaluation par écrit en fin de cours et attestation de stage délivrée en fin de formation.