

# Unity3D - Réalité Virtuelle VRTK - Initiation

2 j (14 heures)

Ref : UNRV

## Public

Utilisateurs Unity : Level Designers, Développeurs

## Pré-requis

Avoir un niveau intermédiaire en Unity  
Avoir déjà utilisé SteamVR

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois  
1 support de cours, 1 ordinateur par personne, 1 à 2 HTC Vive, espace d'expérimentation  
Salle équipée d'un vidéoprojecteur ou d'une télé connectée

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires Attestation de fin de formation

Agrandissez votre boîte à outils de développeur VR avec V.R.T.K., une extension Unity opensource maintenue par la communauté mondiale de développeur VR implémentant des comportements de déplacement et d'interactions riches avec un univers 3D sans taper une ligne de code !  
En bonus, cette brique fournit le portage vers 5 technologies de VR dont HTC Vive et Oculus Rift.

## Objectifs

- Utiliser le Virtual Reality ToolKit (V.R.T.K) en plus de SteamVR
- Etendre la portabilité de vos applications sur Oculus
- Ecrire des apps VR plus simplement et plus rapidement
- Utiliser des dizaines de comportements prêt à l'emploi
- Affiner et enrichir vos expériences VR sans taper de code

## Programme détaillé

### DECOUVERTE DE V.R.T.K.

- Présentation de VRTK
- Installation SteamVR + VRTK
- Utilisation du simulateur VR
- Préparation d'une scène avec VRTK

## **LA TELEPORTATION**

---

- Téléportation simple
- Téléportation avancée
- Téléportation Smart
- Apparence de la téléportation

## **INTERACTIONS AVEC DES OBJETS**

---

- Attraper / Jeter des objets
- Grab Mechanics
- Attraper un objet au démarrage / touchant
- Interaction à deux mains
- Retour haptique : Vibration
- Utiliser les objets en main

## **INTERFACE GRAPHIQUE**

---

- Les nouveaux modèles d'interaction
  - Utilisation du canvas Unity
  - Menu radial
  - Customisation des contrôleurs
-