Module 1:

Formation de base - Découverte du logiciel Unity 3D

Public ciblé: Débutant- Personne souhaitant savoir utiliser Unity 3D

Prérequis: Notions en informatique de base, notions en anglais.

Matériel nécessaire: Ordinateur + logiciel Unity 3D

Durée: 10 heures/2jours

Objectif: Maîtriser l'environnement Unity 3D

Contenu de la formation: Apprendre à utiliser l'interface Unity 3D

Exemples d'applications développées avec Unity 3D

Description et utilisation des composants communs du logiciel Services annexes de Unity 3D (assets store, documentation en ligne)

Mise en pratique sur un projet test

Prix: 250 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires



Module 2: Intégration d'un modèle 3D sous le logiciel Unity

Public ciblé: Personne maîtrisant le logiciel Unity 3D

Prérequis: Savoir utiliser Unity 3D (ou avoir suivi le module de formation 1)

Matériel nécessaire: Ordinateur VR ready + Cube VR+ logiciels Unity 3D et

Okino Polytrans

Durée: 10 heures / 2 jours

Objectif: Importer et exploiter un modèle 3D dans une scène virtuelle

Contenu de la formation: Partie théorique sur les modèles 3D

Import d'un modèle issu d'un logiciel de CAO dans Unity 3D Gestion des placements et des objets dans la scène virtuelle

Changement des propriétés des modèles importés

Prix: 250 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires



Public ciblé: Personne ayant la maîtrise du logiciel Unity 3D

Prérequis: Maîtriser Unity 3D et savoir gérer des scènes virtuelles

Matériel nécessaire: Ordinateur VR ready + Cube VR + Logiciels Unity 3D et Okino

+ SDK (Software Development Kit) dédié

Durée: 20 heures/3 jours

Objectif: Apprendre à utiliser le SDK pour Unity 3D

Contenu de la formation: Description des fonctionnalités du SDK

Présentation des dispositifs de réalité virtuelle compatibles

Description des composants nécessaires au SDK

Exemple d'utilisation de scripts

Utilisation en autonomie des composants du SDK

Système de compilation et de license

Prix: 500 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires

Module 4:

Formation avancée sur le logiciel Unity 3D

Public ciblé: Personne souhaitant créer de nouvelles interactions

Prérequis: Bonne maîtrise de la programmation C#, avoir participé au module 3

Matériel nécessaire: Ordinateur VR ready + Cube VR+ logiciels Unity 3D

Durée: 30 heures/ 5 jours

Objectif: Programmer avec Unity 3D

Contenu de la formation: Description des fonctionnalités de Unity 3D pour la programmation

Structure d'un script Mono Création d'un script Mono Création d'un script Éditeur

Introduction aux notions d'optimisation en réalité virtuelle

Mise en application en autonomie

Prix: 750 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires

Module 5:

Formation expert sur Unity 3D - Réaliser ses propres interactions

Public ciblé: Personne souhaitant créer de nouvelles interaction avec le SDK

Prérequis: Avoir suivi ou avoir les compétences requises des modules 3 et 4

Maîtriser la programmation en C#

Matériel nécessaire: Ordinateur VR ready + Cube VR + Logiciels Unity 3D et Okino

+ SDK (software development kit) dédié

Durée: 20 heures/ 3 jours

Objectif: Être capable de créer ses interactions sous Unity 3D en C#

Contenu de la formation: Partie théorique sur la hiérarchie du code et les principes de

fonctionnement des scripts

Explication du découpage des fonctions à l'aide de la documentation

Création guidée d'une nouvelle interaction complexe Création autonome d'une nouvelle interaction

Prix: 500 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires

Module 6: Montage et paramétrage d'un cube de VR immersive.

Public ciblé: Personne souhaitant savoir utiliser et paramétrer un dispositif VR

Prérequis: Notions d'informatique, connaissances sur le logiciel Unity, notions

d'anglais.

Matériel nécessaire: Ordinateur VR ready + Cube VR + projet Unity3D

Durée: 20 heures/ 3 jours

Objectif: Être capable de monter un dispositif de réalité virtuelle immersive,

savoir le paramétrer et l'utiliser

Contenu de la formation: Démontage et montage du cube

Paramétrage et utilisation du cube

Paramétrage du tracking 3D avec le logiciel Motive

Explications et paramétrage de l'homographie dans le cube Intégration d'un projet Unity 3D dans le cube (le stagiaire peut intégrer son propre projet si le module 3 ou + ont été suivis)

500 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires

Prix:

Formation complète (modules 1 à 6) Apprentissage niveau débutant à expert.

Public ciblé: Tout niveau. Personne souhaitant apprendre à développer des

applications de A à Z à destination de dispositifs de réalité

virtuelle immersive.

Prérequis: Notions d'informatique, notions d'anglais.

Matériel nécessaire: Ordinateur VR ready + Cube VR +Logiciels Unity 3D et Okino Polytrans

Durée: 117 heures / 4 semaines

Objectif: Être capable de développer de manière autonome une application

destinée à être utiliser par un dispositif VR immersif (cave/casque)

ainsi que les interactions qui lui sont associées.

Contenu de la formation: -Module 0 (Présentation du cube, présentation de projets de

réalité virtuelle immersive)

-Module 1 -Module 2 -Module 3 -Module 4 -Module 5 -Module 6

Prix: 2925 € HT/stagiaire

Conditions: Minimum 6 Stagiaires

Plus d'informations sur :



www.virtuelconcept32.com

Virtuelconcept Le Presbytère 32 320 MONTESQUIOU

> 06 08 96 21 81 05 62 70 80 90

contact@virtuelconcept32.com



