

Réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée: état de l'art

Appréhender le marché de la réalité virtuelle pour opérer des choix stratégiques adaptés

1 jour / 7 heures

Tarif inter **750 € HT**

CODE: TD159

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

OBJECTIFS

- Identifier les acteurs et les différentes technologies du marché de la réalité virtuelle
- S'imprégner des techniques et des applications de la réalité augmentée (AR)
- Comprendre l'intérêt de la réalité mixte (MR)
- Appréhender la réalité virtuelle (VR) et ses possibilités
- Synthétiser les possibilités et intégrer les technologies liées à l'XR (Extended Reality)

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module
Présentiel

Formation principalement théorique illustrée par des études de cas et ponctuée par des mises en situation.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Matériel: lunettes de réalité virtuelle
Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant 3D / VR ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Identifier les acteurs et les différentes technologies du marché de la réalité virtuelle

- Identifier les supports et les outils de visualisation (smartphones, tablettes, lunettes...)
- Assimiler les contraintes technologiques liées au "virtuel"
- Valider le contenu et sa pertinence en fonction du système de diffusion
- Considérer les implications financières (conception / diffusion)
- Découvrir les acteurs majeurs de ce marché (fabricants / éditeurs de logiciels / agences / studio)

→ **Étude de cas: analyse de projets remarquables**

S'imprégner des techniques et des applications de la réalité augmentée (AR)

- Créer un contenu simple en réalité augmentée et l'exploiter
- Décomposer la construction du projet
- Tester ce projet sur plusieurs plates-formes
- Analyser la pertinence du projet (public, support, technologie...)

→ **Exercice: réaliser un projet simple de réalité augmentée**

Comprendre l'intérêt de la réalité mixte (MR)

- Comprendre l'intérêt de la réalité mixte
- Identifier les acteurs majeurs
- Effectuer une opération en réalité mixte
- Évaluer la pertinence de cette technologie et ses applications

→ **Étude de cas: analyse d'expériences remarquables**

Appréhender la réalité virtuelle et ses possibilités (VR)

- Comprendre l'organisation d'un projet en réalité virtuelle
- Prendre en compte les subtilités des formats d'importation dans l'éditeur de réalité virtuelle (.fbx, .obj...)
- Identifier le bon outil (moteur de jeux): Unreal ou Unity 3D
- Effectuer le bon choix technologique (lunettes VR)
- Valider le "player" et le type de "build" spécifique

→ **Exercice: réaliser, en travaux dirigés, un projet simple de réalité virtuelle**

Synthétiser les possibilités et intégrer les technologies liées à l'XR (Extended Reality)

- Identifier comment effectuer les bons choix technologiques
- Comprendre les possibilités des technologies XR
- Structurer un cahier des charges dans le cadre d'un projet XR
- Anticiper l'évolution de ces technologies

→ **Autodiagnostic: créer une synthèse et une stratégie selon son propre environnement**

PLANNING PARIS				
>			>	
11	février	2019	>	
>			>	
>			>	
>			15	novembre 2019
14	juin	2019	>	

www.pyramyd-formation.com

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr