

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

Prix HT : **750 €**

Réf. : TD159

Paris

15 novembre 2019
31 janvier 2020
20 mai 2020
16 octobre 2020

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.

PRÉREQUIS

Aucun.

COMPÉTENCES ACQUISES

Découvrir le potentiel de l'AR, la MR et la VR et les technologies associées.
Tester la création de contenus simples.

MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant à un vidéoprojecteur
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel : lunettes de réalité virtuelle

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 plateformes
- Analyser la pertinence du projet (public, support, technologie...)

→ Exercice : réaliser un projet simple de réalité augmentée

Comprendre l'intérêt de la réalité mixte (MR)

- 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 (VR) et ses possibilités

- 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**

PARCOURS PÉDAGOGIQUE



Les compétences visées par ces formations font l'objet d'une évaluation

www.pyramyd-formation.com