

Introduction à Unity: Développer une expérience 360 degrés et VR

Apprendre à scénariser et développer une expérience interactive en 360 et VR sur Unity et comment partager votre création par la suite.

Objectif:

- Histoire de la VR
- Apprendre la différence entre une projet 360 et un projet VR.
- Découvrir une variétés de projets créatifs en VR et 360.
- Scénariser une expérience 360 et VR.
- Apprendre les principes de développement d'une expérience immersive: points d'intérêt, spatialisation du son, interactivité, etc.
- Apprendre les bases de Unity: intégration d'assets graphiques et audios, shading, éclairage, animation de base et créer des interactions simples.
- Apprendre comment exporter son projet afin d'être partagé (vidéo 360, application VR pour différents casques).

Cours 1 3h avec Raed	Rencontre du groupe <ul style="list-style-type: none">● Présentation de chaque participants● Présentation des formateurs et de Dpt.● Discussion sur les expériences immersives en VR et 360.● Overview du syllabus de la formation et discussion ouverte sur les objectifs des participants. La réalité virtuelle et 360: Intro <ul style="list-style-type: none">● Présentation sur la VR et les vidéos 360.<ul style="list-style-type: none">○ Histoire et évolution○ Utilisation courante○ Sous quelle forme elle se présente: mobile et stationnaire (Vive, Oculus Rift, Daydream, Oculus Go, Samsung Gear, etc.)○ La technologie derrière l'objet○ Les limitations de la personne (nausée en VR)● Découverte et analyse de projets en VR et discussions (hypothèse et questionnement) sur la scénarisation de ces projets.
Cours 2 3h avec Raed	Présentation: développer une expérience immersive <ul style="list-style-type: none">● Comment scénariser une expérience VR et 360: les principes de bases (points de vue, storyboarding, son, narration).● La différence entre une expérience VR (déplacement du spectateur dans l'environnement) et une expérience 360

	<p>(spectateur fixe).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'utilisateur au centre de l'expérience: déplacement (locomotion), le corps virtuel et nos interactions. <p>Travail personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Concevoir son projet immersif: écrire un narratif. ● Développer un storyboard de l'expérience, enjeux clés, brief sonore. <p>Travail en groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Table ronde des scénarios avec feedback
<p>Cours 3 3h avec Josquin</p>	<p>Présentation: Unity</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'interface ● Architecture <p>Travail personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exercice ● Suite de storyboarding du projet personnel
<p>Cours 4 4h avec Josquin</p>	<p>Présentation: Le visuel dans Unity</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intégration d'assets (2D et 3D) ● La lumière ● Le post processing ● Les particules (FX) <p>Travail personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exercice ● Feedback sur le storyboarding du projet personnel
<p>Cours 5 3h avec Josquin</p>	<p>Présentation: Scripting dans Unity</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduction au scripting ● Alternative au scripting (Timeline) <p>Travail personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exercice
<p>Cours 6 4h avec Raed</p>	<p>Présentation: Animation dans Unity</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mouvement d'objet prédéfini <p>Travail personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exercice <p>Présentation de groupe (table ronde et informel)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les projets personnel de chacun et feedback de groupe et des formateurs

	Travail personnel <ul style="list-style-type: none"> ● Finalisation du concept et plan de projet
Cours 7 3h avec Josquin et Raed	Travail personnel <ul style="list-style-type: none"> ● Démarrer son projet Unity ● Feedback en parallèle
Cours 8 4h avec Josquin et Raed	Travail personnel <ul style="list-style-type: none"> ● Suite de son projet Unity ● Feedback en parallèle
Cours 9 3h avec Josquin et Raed	Travail personnel <ul style="list-style-type: none"> ● Poursuivre ou finaliser son projet Unity
Cours 10 4h avec Josquin et Raed	Présentation de groupe et feedback
Cours Privés	Chaque participant pourra réserver une session de 1h (scénarisation) et une session de 2h (développement Unity).