

Master Traitement du signal et des images

Réalités virtuelle et augmentée

Informations

Composante : Faculté des Sciences

Responsable

Jean marie PERGANDI

Langue(s) d'enseignement

Français

Contenu

L'UE permet aux étudiants de découvrir (et tester) les différentes technologiques numériques immersives et interactives (casques de réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, caméras 360, visite virtuelle 360, jeu sérieux, simulateur, ...). Les cours théoriques porteront sur les différents concepts d'immersion et d'interaction, sur le coût matériel, les avantages et les limites de ces technologies. La partie TP consistera à développer un jeu 3D via Blender et Unity3D.

Compétences à acquérir

- Modélisation géométrique sous Blender
- Texturing sous Blender
- Composition d'environnement 3D sous Unity
- Développement d'interaction sous Unity via les scripts C#
- Paramétrage et utilisation du moteur physique de Unity
- Création d'interface utilisateur 2D sous Unity

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 18 heures
- Cours magistraux: 8 heures
- Travaux pratiques: 10 heures

Codes Apogée

- STSBU25J [ELP]

Pour plus d'informations

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)



Dernière modification le 04/09/2024