



Créer une animation de base en réalité virtuelle et augmentée

PROGRAMME COURT

INTER

INTRA

SUR
MESURE

Ce module innovant permet d'acquérir les connaissances fondamentales pour l'appréhension du monde de l'animation, sa puissance et ses limites, mais également les passerelles entre les différents outils de modélisation, pouvant aller jusqu'à la création de codes nécessaires à la réalisation de ces animations.



Objectifs

Découvrir différentes méthodes pour créer une animation 3D temps réel sous Unity à partir d'une maquette numérique.

Être capable de créer ses propres contenus animés en réalité virtuelle à partir d'outils spécifiques.

Créer des développements évolués et animés en réalité virtuelle et augmentée.

Programme

Pratique de la CAO et/ou d'animation 3D

- > Passage du monde de la conception à celui de l'animation
 - Différences entre les modèles CAO et les modèles d'animation
 - Les modes de transfert de fichiers
- > Créer des animations
 - Moteurs 3D temps réel et outils spécifiques d'optimisation
 - Visualisation d'une maquette en réalité virtuelle sous Unity
 - Mise en œuvre d'animations
- > Créer des développements évolués et animés en réalité virtuelle
 - Portage de modèles sous Unity
 - Optimisation de modèles lourds
 - Réorganisation d'arbres de construction
 - Mise en œuvre avec exemples d'outils d'optimisation et d'animation
- > Perspectives et bilan

Public visé

Développeurs, ingénieurs, technicien supérieurs

Responsable pédagogique

Patrick Baert

Ingénieur de recherche à l'ENISE/ECL,
responsable de l'activité réalité virtuelle
et augmentée (XR)

Durée : 1 jour

Dates 2023 : 11 avril ou 14 novembre

Lieu : ENISE – École Centrale de Lyon

Prix : 1 250 €

Contact

Daniel Ahmad | Chef de projet et référent FC campus Enise
daniel.ahmad@enise.ec-lyon.fr | +33 (0)4 77 43 84 87
www.ec-lyon.fr/formation/ecl-pro-formation-continue





Réalité Virtuelle et Augmentée

La réalité virtuelle et la réalité augmentée doivent être considérées aujourd'hui comme des technologies indispensables au service des entreprises. Ces deux nouvelles techniques de vision sont utilisées dans les principaux services d'entreprises, que ce soit en marketing, en méthodes, en bureau d'études et même en ergonomie.

Les modules ont été conçus pour asseoir les bases et maîtriser les technologies et moyens de développement liés à la réalité virtuelle et augmentée, pour tous les acteurs, depuis les techniciens jusqu'aux cadres de direction.

Compétences spécifiques de l'École Centrale de Lyon

Les formations sont assurées par des enseignants-chercheurs, chercheurs et ingénieurs de l'ENISE (école interne de l'École Centrale de Lyon) reconnue pour son expertise dans le domaine de la réalité virtuelle et augmentée.

En effet, l'une des spécificités de l'ENISE est de développer ses propres applications en réalité virtuelle ou augmentée dans le cadre de la formation, du marketing ou encore dans le génie civil et l'ingénierie mécanique.

Les différents domaines de formation

Les formations proposées en réalité virtuelle et augmentée sont regroupées en deux domaines appréhendables en fonction des niveaux et besoins des apprenants. 2 publics sont visés : les décideurs et les développeurs.

Pour les décideurs, il s'agira de :

- Inculquer les fondamentaux de la réalité virtuelle
- Inculquer les technologies utilisées et usages visés
- Transmettre une stratégie d'usage de la réalité virtuelle et la réalité augmentée pour des concepteurs souhaitant optimiser l'usage de leur maquette numérique, sans investir sur des spécialistes de l'animation 3D

Pour les développeurs, il s'agira de :

- Comprendre le monde de l'animation, sa puissance et ses limites
- Appréhender les passerelles entre les différents outils de modélisation, pouvant aller jusqu'à la création de codes nécessaires à la réalisation de ces animations

Nos formations se déclinent en programmes courts sur des thèmes précis, mais également en formations sur-mesure sur des volets spécifiques en lien avec la thématique.

Nos experts

Patrick Baert
Ingénieur de recherche à l'ENISE/ECL,
responsable de l'activité réalité virtuelle et
augmentée (XR)

Eliott Zimmerman
Ingénieur d'étude à l'ENISE/ECL,
spécialiste en développement XR