- Informations Stage

Période de stage: du lundi 5 Janvier au vendredi 6 Février 2015

Entreprise d'accueil: Mecatek, une de communication proposant une multitude de services dans la création de site internet, l'impression numérique, la création de charte graphique, la signalétique, l'évènementiel et autres.

Site de l'entreprise: http://www.mecatek.com/

Nature du Projet: Création d'une application pour Oculus Rift, à l'aide du logiciel Unity et MonoDevelop. Dévelopement et maintenance de sites web.

Langages utilisés: C# pour le projet Oculus Rift et HTML5, CSS3, PHP, MySQL, jQuery pour les sites web.

- Localisation de l'entreprise

- Carnet de bord de stage

.realisation { background: none repeat scroll 0% 0% #DAC3A0; box-shadow: 0px 2px 2px rgba(0, 0, 0, 0.3); border: 5px solid #FFF; padding: 10px; width: 90%; margin: auto; margin-bottom: 20px; } .realisation ul li { color: #333; } .title_realisation { font-family: SEGOE UI; text-decoration: underline; font-weight: bold; color: #333; margin-bottom: 10px; }

Semaine 1: du lundi 5 au vendredi 9 Janvier 2015

- Installation, test et prise en main de l'oculus Rift.
- Apprentissage du logiciel Unity 3D et MonoDevelop.
- Création d'une application test, dans Unity 3d.
- Implémentation du plugins Oculus dans l'application .
- Création d'animations et d'un GUI (graphical user interface) dans l'application test.

Semaine 2: du lundi 12 au vendredi 16 Janvier 2015

- Implémentation d'un script en C#, permettant d'avoir la vue d'un curseur dans l'oculus pour pouvoir interagir avec notre GUI. (le curseur réagit au mouvement de la tête)
- Création d'une animation de l'oculus dans Unity.
- Création d'un script C# permettant la contrôler les animations avec les fonctions permettant le lancement de l'animation, pause de l'animation, et retour inverse de l'animation).
- Création d'un script C# permettant de contrôler l'oculus avec les fonctions permettant d'activer/désactiver le déplacement de la caméra Oculus dans l'application, gérer les mouvements de la caméra Oculus et recadrage de l'Oculus.
- Création d'un script permettant de contrôler l'application avec les fonctions quitter l'application, actualisation des scènes du jeu et chargement d'une autre scène.
- Création d'un script C# permettant un fondu entre les scènes / niveau dans Unity.

Semaine 3: du lundi 19 au vendredi 23 Janvier 2015

- Création d'un menu 3D dans Unity 3D, toujours avec l'implémentation du plugins OVR pour l'oculus rift.
- Apprentissage du plugins iTween permettant de crée des animations complexe dans unity.

- Création d'animation pour le menu 3d. (effet bounce au passage de la souris sur les items du menu)
- Utilisation aussi d'un plugins complémentaire à iTween, "iTween Visual Editor", permettant de crée des animations sur des objets en leur donnant un trajet à respecter.
- Création de décor avec des graphismes avancées, (subastance unity (materiaux avec textures avancées contenant du bump mapping), lightMappping (effet de lumière), bump mapping (effet de relief sur des materiaux)
- Apprentissage du cour Unity 3D sur OpenClassRoom.

Semaine 4: du lundi 26 au vendredi 30 Janvier 2015

- Modification du site du parc animalier de Montaigu (site réaliser au premier stage)
- Amélioration de certaines fonctionnalités dans la partie backOffice du site.
- Modification du design.
- Correction de quelques faille de sécurité.
- Changement de serveur pour le site.

Semaine 5: du lundi 2 au vendredi 6 Février 2015

- Continuation du travail sur le site web du parc animalier.
- Dernières retouches et modifications sur le site avant publication (css, php, html)
- Réalisation d'un environnement de jeu vidéo et d'un gameplay.
- Correction de quelques faille de sécurité.
- Scripting C# de fonctions Unity pour le jeu.

- Conclusion du stage

Ce stage a été très riche et ma permis de découvrir un nouvelle environnement de développement, celui du jeu vidéo avec la technologie de réalité virtuel (Oculus Rift). Il m'a aussi permis d'améliorer mes compétence en C#.

From:
http://slamwiki2.kobject.net/ - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2014/dylan.compere/stage2

Last update: **2019/08/31 14:21**