

Plan de cours N° : 231

Durée : 4 jours (28h)+ 1 jour (7h) avec

UNITY 3D

Initiation

PARTICIPANTS / PRE-REQUIS

Toute personne souhaitant maîtriser les fonctions de base de la plateforme de développement de jeux vidéos Unity 3D. Connaître l'utilisation d'un logiciel 3D type 3ds Max, Maya, Blender ou Cinema 4D. Des notions en programmation serait un plus.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Identifier les composants de l'interface Unity et les éléments de base tels que les assets, les textures, et les modèles 3D. Expliquer les concepts fondamentaux de la programmation en C# et leur application dans Unity pour créer des comportements personnalisés. Utiliser Unity pour créer et éditer une scène 3D, en intégrant des éléments comme les caméras, les lumières, et les matériaux. Analyser les contraintes et les spécificités de l'exportation d'un projet Unity vers une application mobile IOS ou Android. Concevoir et développer un niveau de jeu ou un espace architectural complet, en utilisant les connaissances acquises sur Unity et C#.

MOYENS PEDAGOGIQUES

Tour de table au début de chaque formation pour définir les objectifs de chaque participant, Alternance entre apports théoriques (en moyenne 30%) et exercices pratiques (en moyenne 70%), Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle de nos formateurs, Remise d'un support de cours, Assistance post-formation d'une durée de 1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail dédiée formateurs@atp-formation.com

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI DE L'EXECUTION ET DES RESULTATS

Positionnement préalable oral ou écrit, Evaluation des acquis tout au long de la formation par des exercices de synthèse, Attestation de stage remise à chaque apprenant, avec son niveau d'acquisition pour chaque objectif pédagogique, Feuille de présence signée par demi-journée, Questionnaire de satisfaction pour évaluer la qualité de l'enseignement, En option : passage certification possible selon les thématiques.

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs récents et performants, d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc.

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES A DISTANCE

Grâce à un logiciel comme Teams, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur. Nous vous conseillons très fortement l'utilisation de votre webcam et de disposer d'un double écran. Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition par téléphone au 04.76.41.14.20.

ORGANISATION

Les cours ont lieu de 9h00-12h30 13h30-17h00 (adaptable à la demande).

PROFIL FORMATEUR

Nous recrutons méticuleusement nos formateurs selon 3 critères: expertise, pédagogie et agilité.

ACCESSIBILITE

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre nos formations sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités d'organisation.

MISE A JOUR

24/07/2024

Siège social :

31 avenue du Granier
38240 MEYLAN

Agences :

170 rue de Chatagnon
38430 Moirans

Le Thélème

1501/1503 route des Dolines
06560 Valbonne

UNITY 3D Initiation

Plan de cours N° : 231

Durée : 4 jours (28h)+ 1 jour (7h) avec

L'interface d'Unity

Interface de création et navigation dans les vues

Structure du projet

L'environnement

Les assets : Textures, modèles 3D, sons

Asset store

Création d'une scène 3D

Objets primitifs

Rigid Body

Importer une scène en FBX

Editer votre scène

Caméras

Lumières

Matériaux

Personnages (ou camera) jouables

Le système de particules

Gestion de collision

Agir avec l'environnement

C# : les bases

Variables, tableaux, boucles, conditions

Quelques scripts :

Calcul de distance, résultat d'une collision, fonction Look

At, gestion d'une animation créée sous 3DS Max

L'Interface Utilisateur

Éléments prédéfinis pour l'UI (panel, button, text,image, slider, inputfield, scrollbar...)

Création d'une interface pour votre projet

Programmation du menu : gestion clic, programmation événement, menu préconfiguré

Projet pour mobile

Assets pour mobile

Paramétrage et compilation du projet sur différentes plateformes

Contrôle inhérents au mobile :

Accéléromètre, tactile

Publication du projet et intégration dans Google Game Service

Pour aller plus loin

Stocker des données sous Firebase en Serverless

Présentation de Firebase, création d'un formulaire inscription, stocker des données du niveau, partage de données, étude de cas Unity ->Firebase : game sample (MechaHamster)

Réalité augmentée

Présentation de Vuforia. Les marqueurs, setup d'une scène, connexion d'un modèle aux marqueurs, animation et comportements

Siège social :

31 avenue du Granier
38240 MEYLAN

Agences :

170 rue de Chatagnon
38430 Moirans

Le Thélème

1501/1503 route des Dolines
06560 Valbonne