

Unity 3D – Initiation

Programme (Mis à jour le 12/02/2021)

Découvrir Unity

- Comment utiliser Unity 3D
- Préparer son environnement de développement

Créer une démo FPS

- Préparer son projet
- Une scène en 3 dimensions
- WhiteBoxing / Mise en place des objets
- Position et transformation des objets
- Modifications au runtime & débogage

Ajouter des ennemis et des projectiles

- Tirer en utilisant des raycasts
- Définir des cibles interactives
- Déplacer les ennemis
- Instancier des objets préfabriqués
- Tirer en instanciant des projectiles

Développer des graphiques pour votre jeu

- Gérer les objets artistiques
- WhiteBoxing et appliquer des textures
- Générer un ciel grâce à une skybox
- Travailler avec des modèles 3D
- Effets spéciaux et systèmes de particules

Construire un jeu de cartes en 2 dimensions

- Construire un objet carte interactif
- Construire les différentes cartes
- Scorer la partie
- Redémarrer une partie

Créer une interface graphique dans un jeu 3D

- Préparer une interface graphique
- Créer l'interface utilisateur
- Interceptor les interactions
- Gestion des événements dans le jeu

Gestion des mouvements et des animations dans un jeu à la troisième personne

- Configurer la caméra pour une vue à la troisième personne
- Implémenter des mouvements relatifs à la caméra
- Implémenter l'action de saut
- Implémenter les animations du joueur

Ajouter des objets interactifs dans le jeu

- Créer des portes et des éléments interactifs
- Interagir avec les objets en les touchant
- Gérer un inventaire et l'état du jeu

Référence

THILR2114

Durée

5 jours / 35 heures

Prix HT / stagiaire

3250€

Objectifs pédagogiques

- Analyser l'outil Unity 3D et ses fonctionnalités
- Concevoir un jeu ou des univers 3D interactifs avec Unity 3D fonctionnant sur une multitude de plateformes
- Acquérir les bases essentielles pour mener à bien vos projets de développement avec Unity 3D

Niveau requis

- Concevoir de l'Algorithme
- Utiliser le langage C#

Public concerné

- Développeurs en langage C#
- Graphistes, webdesigners, game designers, animateurs 2D / 3D, infographistes 2D / 3D, motion designers

Formateur

Les formateurs intervenants pour Themanis sont qualifiés par notre Responsable Technique Olivier Astre pour les formations informatiques et bureautiques et par Didier Payen pour les formations management.

Conditions d'accès à la formation

Délai : 3 mois à 1 semaine avant le démarrage de la formation dans la limite des effectifs indiqués

Moyens pédagogiques et techniques

Salles de formation (les personnes en situation de handicap peuvent avoir des besoins spécifiques pour suivre la formation. N'hésitez pas à nous contacter pour en discuter) équipée d'un ordinateur de dernière génération par stagiaire, réseau haut débit et vidéo-projection UHD

Documents supports de formation projetés
Apports théoriques, étude de cas concrets et exercices

Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

Feuilles d'émargement (signature électronique privilégiée)

Evaluations formatives et des acquis sous forme de questions orales et/ou écrites (QCM) et/ou mises en situation

Questionnaires de satisfaction (enquête électronique privilégiée)

- Equiper et utiliser les objets de l'inventaire

Ajouter des sons et de la musique

- Importer des effets sonores
- Jouer des sons
- L'interface de controle audio
- Gérer le fond musical

Déployer le jeu sur les périphériques des joueurs

- Déployer pour le Desktop
- Déployer pour le Web
- Déployer pour les Mobiles et les Tablettes