

Formation Unity 3D

Objectifs de la formation Unity 3D

Unity est un moteur de jeu multi-plateformes très répandu dans l'industrie du jeu vidéo en raison de sa rapidité d'adaptation aux prototypages et de sa licence gratuite. En sa qualité de logiciel d'animation, Unity 3D permet de créer des scènes comprenant de nombreux éléments affichés à l'écran simultanément : éclairages, terrains, textures et même musiques et vidéos.

Cette formation Unity 3D vous forme sur dernière version à date. Elle vous permet plus particulièrement de :

- Découvrir l'outil et son fonctionnement
- Comprendre les principes de la programmation objet sous Unity, en C#
- Comprendre l'informatique graphique
- Aborder les principes physiques
- Découvrir les GUI
- Créer un jeu simple

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Ce programme Unity 3D est destiné aux graphistes, webdesigners, game designers, animateurs 2D et 3D, infographistes 2D et 3D et motions designers.

Prérequis :

Pour participer à cette formation Unity 3D, il est nécessaire de disposer d'un esprit logique et de notions de mathématique. La connaissance du monde du jeu vidéo est un plus.



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Contenu du cours Unity 3D

Introduction à Unity 3D

L'interface Unity

Les objets 3D

Les caméras

Coordonnées locales vs globales

Les lumières

Les matériaux et shaders

L'animation par keyframes

L'inspector

Les dossiers importants

Les objets / classes importants

Les outils proposés par Unity 3D

La physique dans Unity

Les "colliders"

Les "rigidbodies"

Les "characters controllers"

Les joints (jointures)

Les matériaux physiques

Physique 2D vs 3D

Les bases de la programmation Unity

Les composants

Les variables et l'inspector

Les méthodes importantes

La console et les logs

Les inputs

Programmation et mouvement

Création et destruction d'objets

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

Communications et signaux

Tag, Find et Get Component

Les messages

Les triggers

Animator state machine

GUI

La GUI Unity

La nouvelle UI Unity

Introduction à NGUI

Audio

Le principe du son sous Unity 3D

L'audio mixer

Compilation

Paramètres de compilation

Les différences entre plateformes

Scripts spécifiques

Quality settings

La compilation sur Android et iOS

IA et path finding

Les bases de l'intelligence artificielle (IA)

Exemples d'IA

Mécaniques d'IA

Path finding et Navmeshes

Chargement et sauvegarde

Les dossiers de sauvegarde

PlayerPrefs vs IO

Sérialisation

Introduction à EasySave

Aller plus loin

Les bonnes pratiques Unity 3D

Bases d'optimisation

Les particules

Les effets de rendu

Les plug-ins incontournables

Ever Play

Monétisation