

UNITY3D-1

NOUVEAU

Durée :
5 jours / 30h

Horaires :
lundi 13h30 - vendredi 12h00

Niveau acquis :
Fondamentaux

Nature des connaissances :
Action d'acquisition des connaissances

Modalités d'évaluation :
Mise en pratique

Tarif :
2140 EUR HT

Participants :
Mini : 4 - Maxi : 8

Responsable :
Silvère BASTIEN
Ce stage est susceptible d'être animé par un autre formateur

Dates 2018
ARLES
15 Janvier au 19 Janvier
10 Septembre au 14 Septembre
22 Octobre au 26 Octobre
17 Décembre au 21 Décembre

Informations Complémentaires :

Formateur expert en Numérique 3D.

A l'issue de la formation :
Remise d'une attestation de formation avec ou sans évaluation des acquis.
Évaluation de la formation par les stagiaires.

Les repas sur Arles vous sont offerts.

Travaux Pratiques

60 %

Objectifs :

- > Acquérir les bases d'utilisation du logiciel pour obtenir un premier niveau de pratique Autonome.
- > Obtenir un apprentissage des concepts de programmation d'univers 3D Temps réel interactifs.

Prérequis :

- > Avoir des bases en développement C++ / CSS / Java (notion de programmation).
- > Avoir suivi la formation "Modélisation Niveau 2" et/ou la formation "Animation Skinning Niveau 1".
- > Culture de l'image numérique et du dessin industriel. (Avoir une idée d'un objet en 3 dimensions, savoir s'orienter dans l'espace).

Programme :

Introduction

- > Présentation de l'interface d'Unity3D.
- > Structuration des fenêtres, modularité, raccourcis clavier.
- > Placement des outils (Lights / Caméras / Matériaux / Terrains...).

Maîtrise des outils de Conception / Définition / Utilisation

- > GameObject.
- > Projet.
- > Scène.
- > Prefab.
- > Package.
- > Assets / Asset store / Plug-ins utiles.

Maîtrise des entités

- > Objets 3D.
- > Lighting (Sunlight / Skybox).
- > Caméras.
- > Matériaux.
- > Shading.
- > Terrains (création de Map).

Workflow et Gestion d'un projet UNITY

- > Introduction au Scripting C#.
- > Gameplay et gestion du multi-scène.
- > Création d'une interface (GUI).

Import d'objets 3D depuis un logiciel 3D

- > Automatisation et scripting des imports 3D.
- > Import des personnages (séquençage des animations et scripting des animations).
- > Matériaux PBR.

Lightmapping (Calcul des ombres)

- > Lightmap (static).
- > Lightprobes (animé).

Export d'un Webplayer / Standalone

- > Guidelines vers les exports pour IOS / Android.

Animation pédagogique sur support Multimédia

L'animation pédagogique sera remise à chaque participant en fin de session de formation sur support vidéo.

Méthode Pédagogique :

- > Approche didactique du logiciel.
- > TP suivi et exercices immergés.
- > Réalisation d'un contenu Temps réel interactif.

Public :

Toute personne souhaitant apprendre les bases du logiciel Unity3D dans le but de réaliser des univers 3D temps réel et interactif.