



Empire
Training

Knowledge forges Empires



PLAN FORMATION

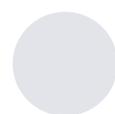


UNITY



unity

www.empire-training.tn





DESCRIPTION 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.**
- ✓ **Cette formation Unity 3D permet de créer des scènes comprenant de nombreux éléments affichés à l'écran simultanément : éclairages, terrains, textures et même musiques et vidéos.**





OBJECTIFS

OBJECTIF OPÉRATIONNEL :

- ✓ **Savoir créer un jeu simple.**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- ✓ **À l'issue de cette formation Unity 3D vous aurez acquis les connaissances et les compétences nécessaires pour :**
 - **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**





CONTENU DU COURS UNITY :

✓ 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



CONTENU DU COURS UNITY :

✓ **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

✓ **Communications et signaux** ✨

Tag, Find et GetComponent

Les messages

Les triggers

Animator state machine

✓ **GUI** ✨

La GUI Unity

La nouvelle UI Unity

Introduction à NGUI





CONTENU DU COURS UNITY :

✓ 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 pathfinding ✨

Les bases de l'intelligence artificielle (IA)
Exemples d'IA
Mécaniques d'IA
Pathfinding 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**
- EverPlay**
- Monétisation**





SCAN ME



N'hésitez pas à venir visiter notre site web.

www.empire-training.tn

