

Unity3D, prendre en main le logiciel tutorat en option

Réf : 4DL - Prix 2023 : 89CHF HT

Cette formation digitale a pour objectif de vous permettre d'acquérir des compétences fondamentales sur Unity 3D afin de vous initier au développement d'applications interactives 3D et vous lancer dans la création de jeux vidéo. Elle s'adresse à un public de développeurs possédant des connaissances de base en mathématiques, sur la manipulation de vecteurs et les rotations dans l'espace. La pédagogie s'appuie sur un auto-apprentissage séquencé par actions de l'utilisateur sur l'environnement à maîtriser. Une option de tutorat vient renforcer l'apprentissage (option non disponible actuellement).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- Créer un affichage de contenu 3D
- Créer un cube tournoyant
- Utiliser les ressources de l'asset store
- Créer l'exécutable avec la fenêtre build settings

PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Pédagogie active mixant pratique, théorie, gamification et partages. Un chef de projet coordonne les échanges et un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM et accessible en illimité pendant 1 an.

ACTIVITÉS DIGITALES

Démonstrations, cours enregistrés, partages de bonnes pratiques, quiz, fiches de synthèse.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2022

1) Utiliser les vues d'Unity 3D

- Création d'un projet et découverte des vues d'Unity 3D.
- Vues scène (scene), hiérarchie (hierarchy), jeu (game) et inspecteur (inspector).

2) Créer et afficher du contenu 3D

- Caméra principale et lumières.
- Création d'un cube dans la scène.
- Transformations 3D.

3) Créer un cube tournoyant

- Création d'un script C# et organisation des ressources sur Unity 3D.
- Structure basique d'un script Unity 3D.
- Modification des paramètres de rotation du cube à l'aide du script.
- Associer le script à l'objet cube.
- Éditer les paramètres du script de rotation dans Unity 3D.

4) Utiliser les ressources et l'asset store

- Différents types de ressources.
- Utiliser les ressources de l'asset store.

PARTICIPANTS

Développeurs.

PRÉREQUIS

Des connaissances de base en mathématiques, sur la manipulation de vecteurs et les rotations dans l'espace sont un plus.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

5) Maîtriser les exports de l'application

- Sauvegarde des scènes.
- Création de l'exécutable avec la fenêtre build settings.
- Export de l'application.