

Unity – 3D Artist (E-learning)

Code formation : 3007 // Mode de formation : E-learning // Temps de formation : 21 heures

OBJECTIFS

À l'issue de cette formation vous serez capable de créer un environnement poussé, intégrer des scripts et des animations et préparer l'examen Certified 3D Artist.

PUBLIC CONCERNÉ

Ingénieurs, Projecteurs travaillant dans le domaine de l'électricité

PRÉREQUIS

Solides compétences en modélisation 3D et optimisation d'assets

CERTIFICATION VISÉE

PROCÉDURE D'ÉVALUATION

MOYENS MIS EN OEUVRE

Accès d'un an à notre plateforme e-learning et aux services associés.

MODALITÉS D'ACCÈS

Contactez-nous au 09 80 68 26 08 ou par email

PROGRAMME

Mis à jour le : 28 avril 2022

Module 1

Installation et prise en main

Dans Unity, le temps de prise en main du logiciel est important. Au cours de ce module, vous vous familiariserez avec l'interface du logiciel, et réaliserez les réglages initiaux.

- Téléchargement et Installation du logiciel
- Création du projet
- Découverte de l'interface
- Déplacement dans la scène
- Mise en place d'objets

Module 2

Création et Gestion d'Asset

Dans ce module, vous apprendrez à préparer vos assets pour un import dans Unity depuis 3DS Max. Optimiser au mieux vos objets avant l'import sous Unity est une phase très importante, et maîtriser cette étape vous simplifiera vos tâches à venir.

- UV et lightmaps
- Préparation d'un objet à l'exportation

Module 3

Importation d'assets

- Sélectionner les paramètres d'importation des assets
- Résoudre les problèmes courants liés aux assets 3D importés
- Créer des prefabs
- Créer une scène et gérer ses collisions

Module 4

Création et configuration des lumières

- Les différents types de lumières
- Placer des lights et les paramétrer
- Créer et paramétrer sa skybox
- Paramétrer l'environnement

Module 5

Surfacing : shaders et textures

- Les différentes maps
- Les shaders
- Utiliser Unity Standard Shader et Standard Materials
- Créer un shader de verre

Module 6

Programmation

- Comprendre la terminologie associée pour travailler avec des programmeur Unity
- Unity programmers : créer un script
- Travailler avec Collaborate
- Allumer et éteindre les lumière avec un script

Module 7

Animation 3D

- Configuration du personnage
- Création d'un contrôleur d'animateur
- Création de séquences d'animation simples avec images clés
- Création des arbres de fusion pour créer et gérer plusieurs animations

Module 8

Animation 2D

- Configurez les paramètres d'importation des éléments 2D
- Création d'animations 2D à partir de feuilles de Sprite

Module 9

Interface utilisateur

- Conception de l'interface utilisateur
- Scripter un bouton
- Création du bouton de saut de scène

Module 10

Post procesing

- Présentation du post processing
- Création d'un effet de caméra

- Modifier une ambiance par le post processing
- Création de groupes de niveau de détail
- Créer des effets de particules

Module 11

Capture image 360°

- Téléchargement et Installation du plug-in dans l'asset store
- Capture d'une image 360°

Module 12

Exporter une vidéo

- Création de l'environnement cinématique
- Intégration du plugin Cinemachine
- Ajouter un personnage
- Utiliser le tracking camera
- Travailler avec la Timeline
- Exporter une vidéo

Module 13

Création du build .exe

- Assignation des scènes
- Exporter un build