

## Unity – 3D Artist

Code formation : 3000 // Mode de formation : Intra // Temps de formation : 35 heures

### OBJECTIFS

Cet atelier couvre six domaines thématiques :

- la programmation des interactions de base,
- le travail dans le pipeline artistique,
- le développement de systèmes d'application,
- la programmation pour la conception de scènes et d'environnement,

### PUBLIC CONCERNÉ

le travail dans des équipes professionnelles de développement de logiciels.  
 Dessinateurs projeteurs, techniciens d'étude en mécanique, dessinateurs d'exécution, chargés d'affaires, chefs de projet, ingénieurs et concepteurs.

### PRÉREQUIS

Maîtrise de Windows impérative. Connaissances d'un logiciel de DAO/CAO et en dessin technique conseillées

Le format de cet atelier est basé sur le projet et l'activité. Les participants devront se sentir à l'aise de programmer individuellement dans Unity. Les participants seront mis au défi de créer deux projets Unity complets, mettant en œuvre l'interactivité de base, les systèmes de support et les optimisations de plate-forme. En complétant avec succès les projets de l'atelier, les participants auront une pratique approfondie et guidée des compétences en programmation nécessaires pour réussir l'examen Unity Certified Programmer. Cette formation aboutit au passage de l'examen UCU-14 pour réussir l'examen Unity Certified Programmer.

### CERTIFICATION VISÉE

### PROCÉDURE D'ÉVALUATION

Réalisation de cas pratiques

### MOYENS MIS EN OEUVRE

En plus de la plateforme e-learning, nous vous proposons un réel accompagnement sur-mesure adapté à vos besoins. L'équipe F3DF se tient à votre disposition pour vous offrir la meilleure qualité de formation pour vos projets 3D les plus exigeants.

### MODALITÉS D'ACCÈS

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

## PROGRAMME

Mis à jour le : 28 avril 2022

### Module 1

#### Création et Gestion d'assets

- Importation et configuration d'assets
- Création de matériaux
- Création de prefabs

### Module 2

#### Lighting, réflexion et post processing

- Éclairage avec une Skybox
- Création de lumières et configuration des paramètres d'éclairage
- Régler la réflexion de la scène et créer des effets de post-traitement

### Module 3

#### Intégration de scripts pour les interactions entre scènes

- Conception de l'interface utilisateur
- Ajout d'interactivité
- Interprétation pour le développement XR

### Module 4

#### Configuration du personnage et animation

- Configuration du personnage
- Création d'un contrôleur d'animateur
- Travailler avec des caméras Cinemachine
- Travailler avec Collaborate

### Module 5

#### Créer des cinématiques dans Unity

- Création de l'environnement cinématique
- Création de groupes de niveau de détail
- Créer des effets de particules
- Création des prises de vue
- Travailler avec la Timeline
- Création du bouton de saut de scène