Formation Unity 3D

Introduction

Qu’est ce que Unity 3D

Historique

Installation

Prémiers pas

Présentation de l’interface

L’organisation des fenêtres de travail

Les menus

Paramétrer son espace de travail

Création d’un projet, organisation des fichiers

Gestion de la mise en page

Glossaire et raccourcis utiles

Principe fondamentaux de la 3D

les composants (components) :

création de scènes

création d’objets

principe des composants

Utilisation de composants par défaut

composants: Audio, Camera, Rigibody,

import de modèles 3D

Programmation de scripts

Introduction à Mono Develop

Notions de bases

comportements du jeu:victoire/défaite

comportements des joueurs: contrôles et paramètres

Ramassage d’objets

Affichage de texte

Instanciation d’éléments

Les modèles 3D

Modélisation 3D

Animations

Création d’une animation pour faire apparaitre le menu

Activer une nouvelle animation au clic

Exporter

Connaître les principaux formats de sortie

Les applications Standalone

Les applications mobile

Les applications WebPlayer

Atelier pratique : *Création d’un plan, d’un terrain*

Atelier pratique : *Ajout de la végétation*

Atelier pratique : *Création de personnage avec objets importés*

Atelier pratique : *Ajout de composants*

Atelier pratique : *Mettre en place un jeux de voiture par exemple*

Atelier pratique : *Modélisation d’objets 3D*

Atelier pratique : *Création de l’interface, du menu principal*

Suite à cette formation :

Apprendre à faire de la modélisation 3D

Formation Blender – Architecture et design