

Objectifs pédagogiques :

Découvrir UNITY et ses possibilités. Acquérir les bases et réaliser un projet en exercice pratique.

Public concerné :

Cette formation s'adresse à des débutants familiers de l'informatique désirant acquérir les bases pour commencer à développer un projet sous unity3D.

Pré-requis :

Débutant assidu

Programme pédagogique :

1. Introduction

- Philosophie du Middleware
- L'interface
- Les formats de fichiers

2. Intégration

- Importer du contenu (Image, 3D, son)
- Fonctions basiques
- Evènements boutons souris
- Evènements boutons clavier
- Déplacement de caméra
- Utilisation de trigger

3. Création d'un contenu interactif

- Création d'une interface
- Utilisation de la physique
- Analyse des exemples fournis
- Création d'une maquette de jeu

Tarif : 350€ HT

Repas inclus

Tarif intra : sur devis

Sessions -- Durée : 1 jour