

Informations

Durée : 4 jours (28h.)

Tarif* : Nous consulter

Réf : UNIT

Niveau : Facile

intra

Mise à jour le 28/11/25

*tarif valable jusqu'au 31/12/2025

Prochaines sessions

Contactez-nous pour connaître nos futures sessions.

Pré-requis

- Posséder des notions de bases en programmation orientée objet
- Maîtriser un logiciel de création graphique
- Avoir des notions en animation

Objectifs

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir l'outil Unity 3D et ses fonctionnalités
- Utiliser la programmation objet sous Unity, en C#
- Aborder les principes physiques
- Utiliser les GUI
- Créer un jeu simple

Objectifs opérationnels :

- Programmer avec le moteur de jeu Unity 3D

Programme

Prise en main de l'éditeur

Téléchargement et installation du logiciel et création du premier projet (Version d'Unity, Récupération des Standards Assets)

Explication des différentes fenêtres (Assets, Scene, Game, Hiérarchie, Inspector)

Placement de son premier objet et gestion de la camera (Passage de la 2D à la 3D)

Lien parent-enfant entre les objets et utilisation des Transforms

Comprendre la notion de scène et sauvegarde du projet

Comprendre la notion de Component/GameObject et exemple simple d'utilisation du :

- Transform
- Sprite Renderer
- Mesh Filter/Mesh Renderer
- Collider (2D/3D)
- Rigidbody (2D/3D)
- Audio Source/Audio Listener
- Light

Mon Premier Script

Comprendre les fonctions Start et Update

- Déplacement des objets
- Différence entre Temps et Frames

Debug et messages en console

Gestion des events Unity

- OnCollisionEnter
- OnTriggerEnter(Stay et Exit)
- OnMouseDown
- Awake
- OnEnable/OnDisable

Impact des public/private sur l'inspector

- Utilisation des annotations (Range, SerializeField...)

Transfert d'informations entre objets

- Utilisation des paramètres

- Find et GetComponent
- Utilisation des tags
- Recherche dans les fils/parents

Utilisation du SceneManager

Contrôles

Clavier

Souris

Tactile (multitouch)

Gestion de L'input Manager

Animations

Création d'une animation 3D

- Utilisation des curves
- Animer les enfants des objets
- Créer plusieurs animations
- Animation Event

Création d'une animation 2D via un Sprite

- Utilisation du Sprite editor

Gestion de l'Animator

- Créer les transitions entre les animations
- Comprendre combien d'animations sont nécessaires
- Lier l'Animator aux scripts

Utilisation des curves dans les scripts

Création dynamique d'objets

Créations des prefabs

Gestion des ressources

Activation et désactivation d'objets

Instanciation d'objets

Destruction d'objets

Gestion des Materials

Création d'un material

Compréhension des différentes textures requises

Utilisations des shaders standards

Création d'un Terrain

Création d'une zone de jeu

Création de dénivelés

Peinture du Terrain

Ajout de GameObjects

Création d'arbres/herbes

Gestion d'une zone de vent

Systèmes de Particules

Création d'un effet de pluie

Création d'une explosion simple
Utilisation des sub-émetteurs afin de créer un feu d'artifice
Intégration des effets de particules

Line Renderer et Trail Renderer

Création d'un laser simple via le Line Renderer
Création d'un effet de propulseur via le Trail Renderer

Build et Export

Créer un UnityPackage
Gestion des scènes du build
Gestion des ressources utilisées
Configurer son build (Android, ios, Pc, Mac ...)