

## UNITY

- **Pré-requis :**  
Maîtriser la manipulation d'un PC. Avoir des notions de graphisme 3D. Être ordonné, soigneux, précis.
- **Objectifs :**  
Réaliser des décors en 3D temps réel à travers la réalisation d'un environnement interactif, la gestion de la physique, l'éclairage, le rendu et la navigation.
- **Effectif :** Minimum 4 personnes/Maximum 10 personnes
- **Public concernés :** Tout public
- **Validation :** Attestation de formation
- **Durée de la Formation :** 105 jours (735 heures)  
Durée en centre de formation : 65 jours (455 heures)  
Durée en stage en entreprise : 40 jours (280 heures)
- **Dates de la formation :** Visitez notre site internet ou contactez nous
- **Financement possibles :** Selon votre situation
  - Par le FONGECIF (DIF, CIF...)
  - Par l'OPCA de votre entreprise
  - Par le Pôle Emploi (AIF, AFC...)
  - Dans le cadre d'un financement privé
  - [Informez vous](#)



## Programme

### Module 1 : Les GameObjects

- L'inspecteur
- Les primitives
- Importation d'un objet 3d
- Shader et matériaux
- Création d'un prefab

### Module 2 : Le projet

- Création d'un projet
- Configurer un projet
- Publier un projet

### Module 3 : Création

- L'éditeur de terrain
- L'éditeur d'arbres
- Ajouter une skybox
- Créer une scène

### Module 4 : Les scripts

- Créer des scripts de base
- Les interactions
- Le FPS contrôleur
- Les GUI

### Module 5 : La physique

- Les collisions
- Les rigid body
- Le composant cloth
- Le pathfinding



### **Module 6 : Rendu**

- La caméra
- Les lumières
- Les effets
- Les particules
- Les options de rendu

### **Module 7 : Optimisation**

- Le LOD
- Utiliser le profiler
- Les éclairage de type probes
- L'occlusion culling
- Le lightmap

### **Module 8 : Production**

- Travail de groupe en situation professionnelle
- Création d'un environnement 3D temps réel

Le déroulement décrit dans le présent plan de formation n'est pas contractuel.  
Il peut être aménagé et remanié en fonction des besoins nécessaires.

