

Impression à partir du site <http://www.formations.c2rp.fr> le 17/01/2019.

Fiche formation Formation Unity / Animation 3D / Jeux Vidéo / VR - N° : 2018623600 - Mise à jour : 11/01/2019

Formation Unity / Animation 3D / Jeux Vidéo / VR

Ecole supérieure d'art et de design
40 rue des Teinturiers
80080 Amiens
Tél : 03-22-66-49-90

Description et Organisation de la formation

- Objectif de l'action de formation :
 - Apprentissage des notions nécessaires à la création d'une application sur Unity de façon autonome.
 - Développement de l'univers 3D personnel de chaque stagiaire par la réalisation d'applications interactives.
 - Développement du champ des compétences professionnelles par les nouveaux acquis dans le domaine du temps réel.
- Programme :
 - Initiation à la modélisation – Prise en main de Maya**
Durée : 5 jours – 35h
Prise en main maya
Initiation à la modélisation sous Maya.
Création d'UV dans Maya.
Création d'asset pour Unity.
 - Prise en main Unity**
Durée : 1 jour – 7h
Découverte de l'interface
Acquisition des principes de base d'Unity (GameObject, Components, Prefabs, Asset)
 - Eclairage – Rendu (Unity)**
Durée : 5 jours – 35h
Acquisition des bases du rendu.
Création de shaders et d'éclairage dans Unity.
Mise en pratique par des exercices de rendu dans Unity.
 - Initiation au rig et à l'animation (Maya)**
Durée : 5 jours – 35h
Initiation au rig pour Unity.
Acquisition des bases de l'animation : La timeline, les courbes d'anim, etc.
Mise en pratique par des exercices d'animation : réalisation d'un cycle de marche, d'une course et d'un cycle d'attente.
 - L'animation dans Unity**
Durée : 5 jours – 35h
Inclusion d'une animation dans un Blend Tree
Animation d'un personnage avec Animator
Mise en pratique par des exercices :
Animation d'un personnage-joueur avec les cycles d'animation réalisés la 1er semaine.
Animation d'un personnage-non joueur en intégrant les animations de Mixamo.
 - Unity C# (code)**
Durée : 5 jours – 35h
Découverte des interactions et de la physique dans Unity : Rigidbody, Trigger, collision, etc..
Gestion du son dans Unity.
Navigation Mesh : NavMesh et Animated Character
Gestion d'un Personnage non joueur avec l'IA
Intégration d'une scène dans le VR
Mise en pratique : Création d'une scène de jeu vidéo utilisant l'ensemble des compétences acquises.
 - Game Design / Level Design**

Durée : 5 jours – 35h

Initiation au Game Design et au Level Design

Programmation avec l'outil de scripting visuel : Playmaker.

Méthodologie, gestion de projet.

Réalisation d'un projet sous Unity

Durée : 12 jours – 90h

Création d'une scène Unity avec des interactions.

Mise en place de la scène en VR en fonction du projet de chaque stagiaire.

Accès à la formation

- Pré-requis :
Il est préférable d'avoir déjà été familiarisé avec un logiciel de création 3D (Maya, Blender, 3DSMax, Cinema4D).
- Conditions d'admission :
Sélection sur dossier (CV, lettre de motivation, présentation d'un book de travaux numériques) et possiblement un entretien.
- Niveau d'entrée minimum : Sans niveau spécifique non communiqué
- Expérience professionnelle :
Cette formation est destinée aux professionnels et aux demandeurs d'emplois qui souhaitent découvrir le logiciel Unity et acquérir des compétences sur ce logiciel.

Informations et inscription

Attention : Si vous êtes demandeur d'emploi, vous devez obligatoirement vous adresser à un conseiller d'un réseau d'accueil (Pôle emploi, MEF, Mission Locale, ...)

- Responsable(s) de la formation :
 - DARRAS - Guillaume
Responsable de la formation
Tél : 03-22-33-15-02

Méthodes et outils pédagogiques

Matériel mis à disposition des stagiaires

Une salle de travail dédiée avec un ordinateur sous Windows par stagiaire.

La mise à disposition d'une salle équipée pour la réalité virtuelle.

Encadrement

Les stagiaires seront constamment encadrés par un ou plusieurs intervenants.

Il y a cinq intervenants spécialistes : Modélisation 3D, Texturing et Rendu, Rigging et Animation 3D, Code C# Unity, Game Design.

Nombre de stagiaires

7 personnes maximum.

La dimension du groupe permet le suivi personnalisé de chaque stagiaire.

Sessions de formation

Informations à destination des professionnels de la formation

- Formacode principal :
 - 46251 jeu vidéo
- Liste des formacodes :
 - 31088 programmation
- ROMEs :
 - E1104 Conception de contenus multimédias
 - E1205 Réalisation de contenus multimédias
- NSF :
 - 323 Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle
- Gestion de l'offre de formation :

Cette fiche a été validée par le C2RP (Lille)

Sessions détaillées :

Du 28/03/2019 au 31/05/2019 - Amiens - Durée : 300 heures

Organisme formateur

- Ecole supérieure d'art et de design - [Voir la fiche](#)
80080 Amiens

Organisation de la session

- Lieu de formation :
40 rue des Teinturiers
80080 Amiens
- Durée centre : 300 heures
- Alternance : non
- Effectif : 7
- Places disponibles : oui
7 places disponibles
- Public(s) : Tout public
- Rythme : Temps plein
- Modalité d'enseignement : formation entièrement présentielle
- Modalité d'entrée/sortie : à date fixe
- Type de parcours : En groupe (non personnalisable)

Informations et inscription

Attention : Si vous êtes demandeur d'emploi, vous devez obligatoirement vous adresser à un conseiller d'un réseau d'accueil (Pôle emploi, MEF, Mission Locale, ...)

- Date limite d'inscription : 15/03/2019
- Date d'information : 08/01/2019
- Lieu d'information : 147 Rue Dejean 80000 Amiens

Vous pouvez nous contacter par mail à l'adresse : contact@waide-somme.fr
ou par téléphone au : 03 22 33 15 02
RIC LE 08/01/2019

Moyens d'accès et modalités d'accueil

- Hébergement : non
- Restauration : non
- Accès handicapé : oui
Les locaux sont accessibles en fauteuil roulant

Financement

En fonction de votre statut, cette action peut-être financée / rémunérée. Renseignez-vous auprès des réseaux d'information et d'orientation.

Publics concernés

- Tout public