

Formation Unity : Développement d'applications 2D

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeur Flash, développeur de jeux Html5/JS, artiste multimédia
■ Pré-requis :	Notions de bases en programmation orientée objet, maîtrise d'un logiciel de création graphique, notions en animation.
■ Objectifs :	Développer des applications créatives en 2D (installations artistiques, jeux vidéo, serious game, applications interactives, etc)
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none">• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO100515-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,42 / 5

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

A propos de Unity2D : historique, utilisation, fonctionnalités, références.

Notions fondamentales

Les possibilités du rendu en temps réel et ses contraintes.

Composition et fonctionnement d'un moteur de jeu.

Rôle et fonctionnement de la «boucle de jeu» de Unity.

Présentation de l'interface de Unity

L'éditeur (Barre de menu, les vues Scène et Jeu, les panneaux : Projet, Hiérarchie, Inspector)

Les éditeurs de code associés MonoDevelop et Visual Studio Community

La console

La documentation en ligne

La création de projet 2D avec Unity

Les spécificités d'un projet 2D

Paramétrage d'un projet

Les dépendances (Asset packages)

Structure et organisation d'un projet

Le fonctionnement par Scène

Définition des différents types d'éléments composant chaque Scène : éléments graphiques, GameObjects, Components, Scripts, Prefabs, etc

Les éléments graphiques

Intégration de fichiers images dans un projet

Import de différents formats de fichiers images (jpg, png, psd, etc)

Les formats de fichiers images à privilégier

Déplacement dans l'espace et manipulation des objets graphiques dans la vue Scène

L'animation

Fonctionnement et utilisation des Spritesheets

Présentation du module Animator

Création d'animations à partir de Spritesheets

La Timeline et l'animation avec les images clés

Création d'états d'animation

Création de cycles d'animations

Mise en place de transitions entre les différentes animations

Déclenchement de la lecture et de l'arrêt des animations

La physique

1 - Le Rigidbody2D

Définition du Rigidbody2D

Les différents types : Static, Dynamic, Kinematic

La gravité, les forces et la cinématique

Le mode de détection des collisions

2 - Les Colliders

Les primitives Box et Circle et Polygon

Les Colliders composites

Les Triggers

Les matériaux physiques 2D

Les Prefabs

Présentation des Prefabs, leurs avantages

Création de Prefabs

Instanciations multiples d'un même Prefab sur une même Scène

Edition et mise à jour des Prefabs

Audio

Gestion du son dans Unity

Les clips audio, les formats possibles

Les composants Audio Listener, Audio Source, Audio Mixer

La gestion des volumes et des effets

Programmation (C#)

La structure du code dans Unity

Execution et cycle de vie des scripts

Initialisation et destruction des scripts

Ajout de variables accessibles via l'éditeur

Implémentation de classes, et de leurs méthodes publiques ou privées

La boucle de jeu et les méthodes associées : Update, FixedUpdate, LateUpdate

Les évènements (Collision, Input, etc)

Manipulation des GameObjects et de leurs composants

Instanciation et contrôle de Prefabs via les scripts

Implémentation des contrôles utilisateur de type Analog et Digital (clavier, gamepad)

Execution de plusieurs actions en parallèle via la mise en place de Coroutines

Les interfaces utilisateur

Présentation du système d'UI

Les Canvas

Les modes d'affichage des Canvas : Screen Space Overlay, Screen Space Camera, World Space

Mise à l'échelle de l'affichage des menus et de l'interface en fonction de la taille de l'écran

Affichage d'éléments textuels (infos, boutons)

Import de polices de caractères

Navigation dans les menus via les contrôles utilisateurs (clavier, gamepad)

Création d'un affichage «tête haute» (Game Hud)

Menu «Pause»

Les Scènes

Création de multiples Scènes pour un même projet

Organisation chronologique des Scènes

Passage d'une Scène à l'autre en conservant des paramètres

Compilation

Débuggage et exécution
Les plateformes cibles
Paramétrage de la compilation
Génération de fichiers exécutables

Mise en pratique

Atelier fil rouge sur les 5 jours, à partir d'une base d'assets graphiques et sonores fournis en début de formation.

Jeu vidéo 2D intégrant des animations, des effets sonores et une interface utilisateur.