



## PROGRAMME

Formation Création Jeu  
Vidéo 3D avec Unity

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

SOFT SKILLS

MARQUE EMPLOYEUR

HANDICAP

PARCOURS CERTIFIANTS

PRÉVENTION

## CENTRE

### DE FORMATION PROFESSIONNELLE

depuis 2007

**Qualiopi**  
processus certifié

Certification qualité délivrée au titre  
de la catégorie «Actions de formation»

# PARMI NOS THÉMATIQUES

**Devictio**  
formations

## Informatique & Management

- Informatique / Bureautique
- PAO - 3D - Vidéo
- Web / E-Marketing
- Management / Communication
- Juridique / Comptabilité
- Commercial/Efficacité professionnelle
- Handicap
- QVCT / RPS
- Marque employeur
- Parcours certifiants

**MAGNIS**  
FORMATION  
by Devictio

## Sécurité & Prévention

- AIPR
- SST (Sauveteur Secouriste du Travail) / MAC SST
- Habilitations électriques
- CACES
- Manipulation d'extincteurs
- Hygiène alimentaire
- Travail en hauteur
- CSE SSCT
- Geste & posture TMS
- Sécurité Incendie

**Pixio**  
by Devictio

## E-Learning & Développement personnel

- Langues étrangères
- Développement commercial DISC & WPMOT
- Développement personnel
- E-learning
- Marketing Entreprise
- Parcours en digital

# DES FORMATIONS

## QUALIFIANTES ET CERTIFIANTES



“ Tous nos formateurs sont des consultants et des professionnels **experts** dans leur domaine d'intervention [...] ”

### VOUS ÊTES

Une entreprise et vous souhaitez développer les compétences de vos salariés ? Renforcer votre marque employeur ? Renforcer la prévention et la sécurité dans vos locaux ?

Un particulier (salarié ou demandeur d'emploi) et vous souhaitez acquérir ou renforcer vos compétences sur les outils informatiques, en soft skills ou en développement personnel ? Obtenir une certification professionnelle ?

### NOS SOLUTIONS

Formation en groupe ou sur-mesure, en centre ou sur site. Présentiel, distanciel, e-learning, apprentissage mixte (blended learning). Nos stages comprennent des mises en situation et de nombreux travaux pratiques. Nos certifications professionnelles vous permettront de mettre en avant votre expertise.

### NOS FORMATEURS

Nos formateurs sont à la fois professionnels et intervenants, ils vous font bénéficier de leur expérience professionnelle cumulée à leur compétence pédagogique. Quel que soit votre niveau, ils sauront vous écouter et vous accompagner pour vous aider à acquérir toutes les compétences nécessaires.

FAITES NOUS PART DE VOTRE PROJET

**04 72 64 25 19**

[formation@devictio.fr](mailto:formation@devictio.fr)

## Formation Création Jeu Vidéo 3D avec Unity



**Référence :** PV3JEUVID522

**Nombre de stagiaires max :** 5

### **Public en situation de handicap :**

Notre organisme est charté Handicap +. Chaque apprenant en situation de handicap peut effectuer une demande d'adaptation de sa formation à l'adresse suivante : [handicap@devictio.fr](mailto:handicap@devictio.fr)

### **Public visé :**

Toute personne souhaitant créer un jeu vidéo.

### **Objectifs :**

Dans cette formation nous apprendrons les fondamentaux de la création de jeu vidéo à l'aide du moteur Unity. Nous aborderons les notions générales de gamedesign et comment les retranscrire à l'aide des différents outils de l'éditeur Unity et du langage C#. Au cours de la semaine, le stagiaire créera un prototype fonctionnel répondant à un plan établi avec l'aide du formateur.

### **Moyens techniques et pédagogiques :**

Mises en situation par le biais d'exercices.

Répétitions des manipulations pour mémoriser l'utilisation des outils présentés.

Un ordinateur par personne.

Support de cours remis sur clé USB ou en format papier à la fin de la formation.

### **Modalités d'évaluation :**

Évaluation pédagogique (orale et/ou écrite) effectuée à la fin de la formation afin d'attester l'acquisition de compétences. Exercice de synthèse.

### **Validation de la formation :**

Attestation de fin de formation envoyée par mail.

**Pré-requis** : Maîtrise de la modélisation et animation 3D. Notions de matériaux et d'éclairage.

**Formateur** : Samuel

**Durée** : 5 jour(s) / 35 heures

**Points abordés** :

## **PREAMBULE / LE GAMEDESIGN**

### **Définition du projet**

- Le genre et ses spécificités
- Les trois C
- Le cercle d'or, Why ? How ? What ?
- Le Hook

### **La bible de Gamedesign**

- Les boucles de gameplay
- Etablir un plan de travail pour la formation

## **MISE EN PLACE**

### **Utiliser git pour le versionning et le travail collaboratif**

- Interface projets sur gitlab
- Installation de git et d'une interface
- Comprendre le working tree, les commit, push et pull

### **Créer le projet Unity**

- Unity Engine et Unity Editor
- Choix de la version et du template. Les différentes render pipelines

## **DECOUVERTE DE L'EDITEUR**

### **Interface Générale**

- Scene hierarchy – Scene view – Game View

- Project – Inspector
- Console

## Première Scène

- Les préfabs
- Importation d'assets
- Le meshRenderer
- Les matériaux

## Premières notions de C#

- Bases de la syntaxe en C#
- Lire les inputs et créer un player controller très simple
- Déboguer le code avec la console et attacher l'IDE à Unity
- Mouvements caméra simples basés sur le player

## ALLER PLUS LOIN

### Le Système d'animation

- Configurer l'Animator
- Piloter l'Animator depuis le code

### La physique

- Lire les collisions et déclencher des effets
- Les layers
- Interagir avec l'environnement : objets destructibles, pièges, ramasser un power up

### Interface Utilisateur

- Les canvas et autres composants, panneaux, boutons, textes...
- Créer un gestionnaire d'événement pour lier tous les systèmes entre eux

## CREER UN PNJ

### Du player au PNJ

- Réutiliser du code existant en utilisant l'héritage
- Déplacements simple

### L'Intelligence Artificielle

- Déplacements avancés : Le Navmesh, surface et agents

- Piloter l'IA avec une structure automate

## Ami ou Ennemi

- Les bases du combat temps réel en 2D
- Utiliser les Scriptable Objects pour stocker les données

## Progression

- Créer plusieurs niveaux et naviguer entre les niveaux
- Faire évoluer le personnage
- Conserver les informations entre les scènes
- Ecran de victoire ou défaite

## FINITION

### Le gamefeel

- Enrichir les sensations de jeu avec les signes et feedbacks
- Effets visuels et post processing
- Ambiance sonore

### Navigation

- Menu d'accueil et crédits
- Paramètres utilisateurs
- Sauvegarder / charger une partie

### Export

- Builder le projet
- Considérations de diffusion
- Comment envisager des projets plus ambitieux ?

## MISES EN APPLICATION

## NOS TARIFS

INTER dans nos locaux	2990 €* (598 €* / jour)
INTRA dans toute la France	sur devis

\* Nos formations ne sont pas soumises à la TVA

# FINANCEMENT



## COMMENT FINANCER SA FORMATION ?

IL EXISTE PLUSIEURS DISPOSITIFS DE FINANCEMENT

- Compte Personnel de Formation (CPF)
- AIF (Pôle Emploi)
- FNE-Formation
- Fonds d'assurances formations (FAF)
- Contrats cadres
- Opérateurs de compétences (OPCO)
- Plan de Développement des compétences



## CONTACTEZ NOUS !

04 72 64 25 19



[magnis-formation.fr](http://magnis-formation.fr)



[pixio-formation.fr](http://pixio-formation.fr)



[devictio.fr](http://devictio.fr)

## CENTRE

## DE FORMATION PROFESSIONNELLE

📍 12 place Bir Hakeim - 69003 Lyon (siège)

📍 57 rue d'Amsterdam - 75008 Paris

✉ [formation@devictio.fr](mailto:formation@devictio.fr)

**f** [facebook.com/organisme.de.formation](https://facebook.com/organisme.de.formation)

**in** [fr.linkedin.com/company/devictio](https://fr.linkedin.com/company/devictio)

📷 [instagram.com/devictioformations](https://instagram.com/devictioformations)