

Atelier Unity 3D



Exploitez les ressources de base fournies par **Unity**, les composants intégrés et l'écriture de code personnalisé simple, comprenez comment combiner des modèles 3D, de l'audio, des textures et des matériaux importés pour la construction d'un space shooter en 2.5D.



FICHE TECHNIQUE ATELIER

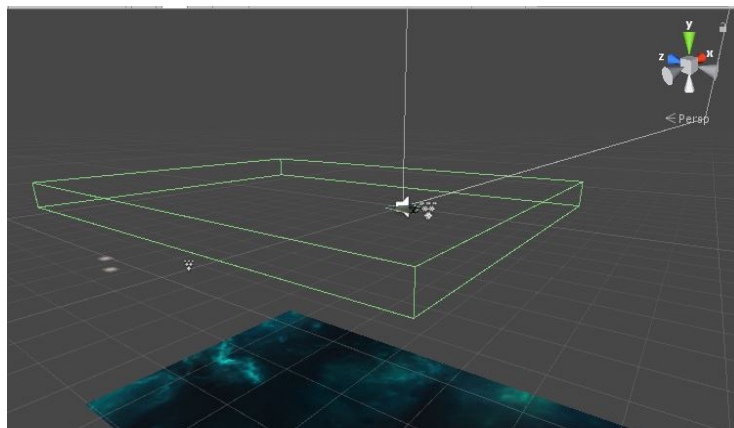
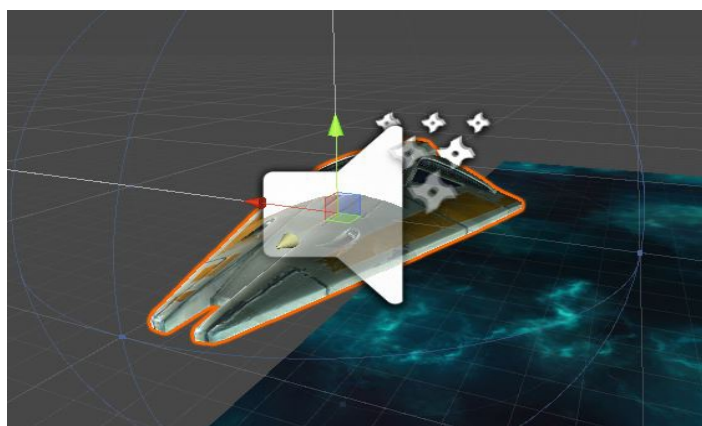
Niveau : Débutants **âge minimum :** 12 ans

Durée : 2 h

Nombre de personnes maximum : 6

Nombre de formateurs : 1

Matériel utilisé : ordinateurs équipés du logiciel Unity



Déroulement :

1. Présentation du logiciel

Découverte de l'interface logiciel et des composants utiles à l'initiation. Comme l'explorateur projet, la fenêtre 3D, l'inspecteur d'objet, les canvas.

2. Importation des assets

Les participants vont importer les modèles 3D et les scripts préparés par le formateur.

3. Préparation de l'environnement 3D et intégration des assets

Mise en place dans l'environnement 3D des modèles précédemment importé.

4. Programmation

Les participants seront amenés à coder le déplacement d'un vaisseau spacial avec son système de tir.

Dans le temps disponible restant, il sera possible de compléter le système de déplacement et de changer les modèles 3D par défaut.