

Sessions garanties disponibles

Formation Unity

Réf. SF33249

Réalisez des applications 3D surprenantes avec Unity grâce à notre formation Unity de 5 jours !

5 j Durée	2 750 € HT Inter / participant	7 250 € HT Intra (≤12 pers.)	2 Sessions à venir
--------------	-----------------------------------	---------------------------------	-----------------------

Objectifs pédagogiques

- ✓ Créer des univers en 3D avec Unity
- ✓ Comprendre l'interface Unity
- ✓ Créer un environnement, comprendre la programmation
- ✓ Gérer la physique, l'enrichissement, l'animation et l'Intelligence Artificielle
- ✓ Manier les fonctionnalités XR (AR, VR...)
- ✓ Gérer l'interface utilisateur
- ✓ Finaliser et déployer un projet
- ✓ Connaître les bonnes pratiques de développement

Public visé & prérequis

Public visé Designers, Développeurs, Graphistes / Infographistes, Web designers

Prérequis Bonnes connaissances de base en informatique. Une expérience en graphisme est un plus.

Programme détaillé

Introduction à la formation Unity

Retour sur la 3D temps réel
Présentation générale et objectifs de cette formation Unity
Notions de base pour la conception 3D : espace, formes, matériaux, textures, shaders, caméras, etc
Principes Game Art et Game Design : quelles différences ?
Présentation générale de l'univers Unity, le site, les ressources et l'Asset Store
Télécharger et installer Unity
Concepts fondamentaux et terminologie : asset, gameobject, projet, scène, prefab, package...
Outils disponibles, documentation
Workflow et gestion de projets Unity

Interface

Appréhender l'interface Unity : panneaux, console, menus et boutons
Onglets Project, Scene, Game, Hierarchy et Inspector
Utiliser des raccourcis
Rechercher dans l'Asset Store
Logiciels et contenus externes : principes de fonctionnement

Création d'un environnement

Éditeur de terrain
Créer et manipuler un GameObject
Créer une structure
Éléments préfabriqués : utiliser les prefabs
Importer des objets
Créer un environnement
Outils de modélisation

Programmation

Les concepts et bases du langage C#
Introduction au scripting en C# : premier script, structure d'un script C#
Connaître les différents types de scripts et variables
Fonctionnement des scripts
Conditionnelles, boucles, méthodes et fonctions
Manipuler et interagir avec les objets
Ajouter des effets spéciaux
Développement avancé avec le plugin Playmaker (Visual Scripting)

La physique dans Unity

Considérations générales sur les propriétés physiques
Présentation du moteur physique de Unity
Les composants Rigidbody pour gérer le comportement d'un GameObject
Gérer les collisions avec les Colliders
Attacher des objets avec les Joints
Les Character Controllers
Debug

Enrichissement, fonctionnalités graphiques

Créer et organiser des nouveaux matériaux
Design de textures
Optimiser l'éclairage : lightmapping, Skyboxes...
Rendu et ombres : maîtriser les shaders
Utiliser les effets de particules
Cameras, paramètres et effets
Un peu de géométrie dans Unity
Fonctionnalités audio : sources, filtres, transitions...

Animation

Importer des objets animés
Contrôler l'animation avec l'éditeur
Animer des personnages
Déclencher des animations avec des événements ou par programmation

Intelligence artificielle, navigation et pathfinding

Notions de base pour la gestion de l'IA
Le système de navigation et pathfinding dans Unity
Les agents et obstacles NavMesh
Liens off-mesh

Fonctionnalités XR (réalité virtuelle, réalité augmentée et réalité mixte)

Définitions générales et différences entre AR et VR
Principes fondamentaux pour débiter avec la VR
Les SDKs supportés par Unity
Quelques règles et principes d'ergonomie
Présentation des ressources nécessaires
Préparer l'environnement
Créer et optimiser la scène pour la VR
Gérer les déplacements

Interface utilisateur

Composants : Canvas, RectTransform, boutons...
Créer une interface utilisateur avec Unity UI
Créer un menu principal ou déroulant
Animer le menu
Gérer la communication entre les menus

Finalisation et déploiement

Introduction aux triggers, instanciations et lancers de rayons (ray tracing)
Pré-calcul des ombres et lumières
Debugger un script
Optimiser suivant la plateforme d'exportation
Gérer les paramètres
Compiler et exporter pour le Web, le mobile et autres plateformes
Tester et diffuser son jeu

Bonnes pratiques de développement, trucs et astuces pour la collaboration

Prochaines sessions

DATE	LIEU	STATUT
28/09/2026	à distance	Sur confirmation
23/11/2026	à distance	Sur confirmation

Pourquoi choisir Sparks Formation ?

20 ans d'expertise IT, des formateurs experts et des sessions garanties contre l'annulation.

20 ans
d'expertise

1 068+
formations

11 178
apprenants formés/an

+67
Net Promoter Score

Avis des participants

4,9/5 — 1 avis

Morgan C. — Excellente formation. Merci à Axel pour son professionnalisme et son adaptabilité.

Votre formateur

Julien N. — Formateur

Julien intervient principalement sur la création graphique et le multimédia. Son activité de formation remonte à 2016, soit plus de 10 ans d'expérience. La conception de supports pédagogiques fait également...

Ils nous font confiance

Cette année notre filière Création Graphique & Multimédia a accompagné plus de 2 entreprises dont :

FDJ GAMING SOLUTIONS FRANCE FGS FRANCE

Financement & certifications

Cette formation est éligible aux financements OPCO et FNE-Formation. Nos équipes vous accompagnent dans le montage de votre dossier.



Réservez votre place dès maintenant

20 ans d'expertise · 1 000+ formations · NPS +67 · réponse sous 24h ouvrées

0 805 950 800

demande@sparks-formation.com