



Art 3D

Développement de jeux sur Unity 3D – Artistique – Débutant et intermédiaire (EQ)

Cours intensif visant à se familiariser avec les fonctions de base et les étapes de production de l'artiste 3D pour travailler des contenus interactifs avec le moteur de jeu Unity 3D.

Clientèle visée

Cette formation s'adresse à des professionnels du secteur élargi des arts 2D et/ou 3D : artistes 3D généralistes, modelers et textureurs, désirant s'initier au processus créatif dans le cadre d'un projet interactif de jeu.

Objectif

L'objectif principal de cette formation est de familiariser le participant avec les outils de base d'Unity 3D dans le rôle et fonctions de l'artiste 3D.

Contenu

- Interface de Unity
- Outils et manipulations de base
- Initiation à l'éclairage
- Théorie et application sur la technologie de rendu PBR
- Création de matériaux et outils Terrain
- Importation de modèles 3D et système de Prefabs
- Effets visuels avec Shuriken
- Contrôler l'ambiance d'une scène avec les Post Effects
- Atelier de création d'une scène en 3D ;

Préalables

Expérience pratique de la création de contenu numérique 2D/3D et aisance avec la manipulation de logiciels dans un contexte créatif.

Durée : 30 h

Attestation

À la fin de la formation, les candidats recevront une attestation de la Société de formation et d'éducation continue (SOFEDUC) avec des unités d'éducation continue (UEC).

