



## Débutez avec Unity 3D - Le moteur temps réel pour les jeux vidéos

---

61 leçons

Durée estimée : 05h34

Référence : BFEP-485

- Débutez avec Unity 3D
- Présentation des différentes fenêtres / modules de l'interface
- Modifier le layout d'affichage
- Créer son premier projet
- Manipulation d'objet et raccourcis
- Importer un package
- Asset Store
- Le plugin Edit Pivot
- Construire une ébauche de niveau à base de primitives
- Créer et utiliser les Prefabs
- Création de matériaux basique
- Mettre en place l'éclairage de base
- L'utilisation des Layers
- Render settings / Gérer les paramètres de rendu
- Utiliser les skyboxes
- La fenêtre Scene
- Insérer un personnage pour tester le jeu : Character controller
- Démarrer le jeu ! La fenêtre Game
- Configurer les touches de notre personnage : Input
- Exporter notre jeu en application indépendante : Build Settings
- Optimisation : les draw call, le nombre de polygones
- Statistiques et Profiler
- Modélisation Low poly
- Optimiser l'espace UV
- Aperçu des textures dans Maya
- Créer des Normal Map avec Crazy Bump
- Export en .FBX
- Import d'objets dans Unity
- Paramètres du Game Object
- Créer et utiliser des matériaux



## Débutez avec Unity 3D - Le moteur temps réel pour les jeux vidéos

---

61 leçons

Durée : 05h34

Référence : BFEP-485

- Propriétés des textures
- Displacement map et tessellation
- Création d'un niveau de jeu
- Préparer l'ensemble des Assets
- Ajouter des Reflections
- Créer sa propre skybox
- Gérer le Level Of Detail : LOD
- Adapter les textures au LOD
- Créer une première animation
- Propriétés avancées des lumières
- Rendering path
- Mise en place de l'éclairage
- Lightmapping
- Générer un second UV set
- Gestion des lumières
- Utiliser les Light probes
- Ajouter des particules
- Résultat final de l'éclairage
- Utilisation de la physique : les Rigid bodies
- Créer un Cloth
- Introduction au javascript pour le jeu
- Fonction Javascript pour Unity : If Else
- Créer un script camera
- Comprendre les variables
- Application à un jeu simple : Scripter l'ouverture et la fermeture d'une porte
- Finaliser le jeu : Post-production et ajouts d'effets d'image
- Optimisez votre jeu avec l'Occlusion Culling
- Régler les Quality Settings
- Adapter la qualité de rendu selon la machine avec des scripts de post-production
- Régler les Player Settings et exporter le jeu



## Débutez avec Unity 3D - Le moteur temps réel pour les jeux vidéos

---

61 leçons

Durée : 05h34

Référence : BFEP-485

- Rendu final du jeu
- Quiz