

# Brunin Maxime – Formation Unity

## GameObjects

- Gérer les GameObjects avec des prefabs.
- Créer un composant GameObject à l'aide d'un script.
- Travailler avec les composants des GameObjects.

## Caméras Unity (Débutant)

- Déterminer quel type de configuration de caméra utiliser en fonction des besoins d'un projet.
- Configurer une caméra Unity pour une scène.
- Appliquer les compétences acquises en matière de caméras pour répondre aux besoins d'un projet.

## Éclairage (Débutant)

- Mettre en œuvre un éclairage approprié dans une scène afin de simuler le comportement réel de la lumière.
- Choisir le système d'éclairage adapté pour atteindre des résultats courants dans un projet utilisant le Universal Render Pipeline (URP).
- Configurer l'éclairage ambiant (éclairage environnemental diffus) afin de transmettre une ambiance ou d'améliorer le réalisme.
- Générer une lightmap pour implémenter un éclairage pré-calculé (baked lighting) dans une scène.
- Configurer les sources lumineuses et les ombres afin d'éclairer une scène de manière fonctionnelle.
- Configurer les Light Probes pour améliorer le réalisme de l'éclairage pré-calculé.
- Configurer les Reflection Probes afin d'obtenir des réflexions précises.
- Résoudre les erreurs courantes d'éclairage pour éclairer correctement une scène.
- Appliquer les compétences en éclairage acquises pour répondre aux besoins d'un projet.

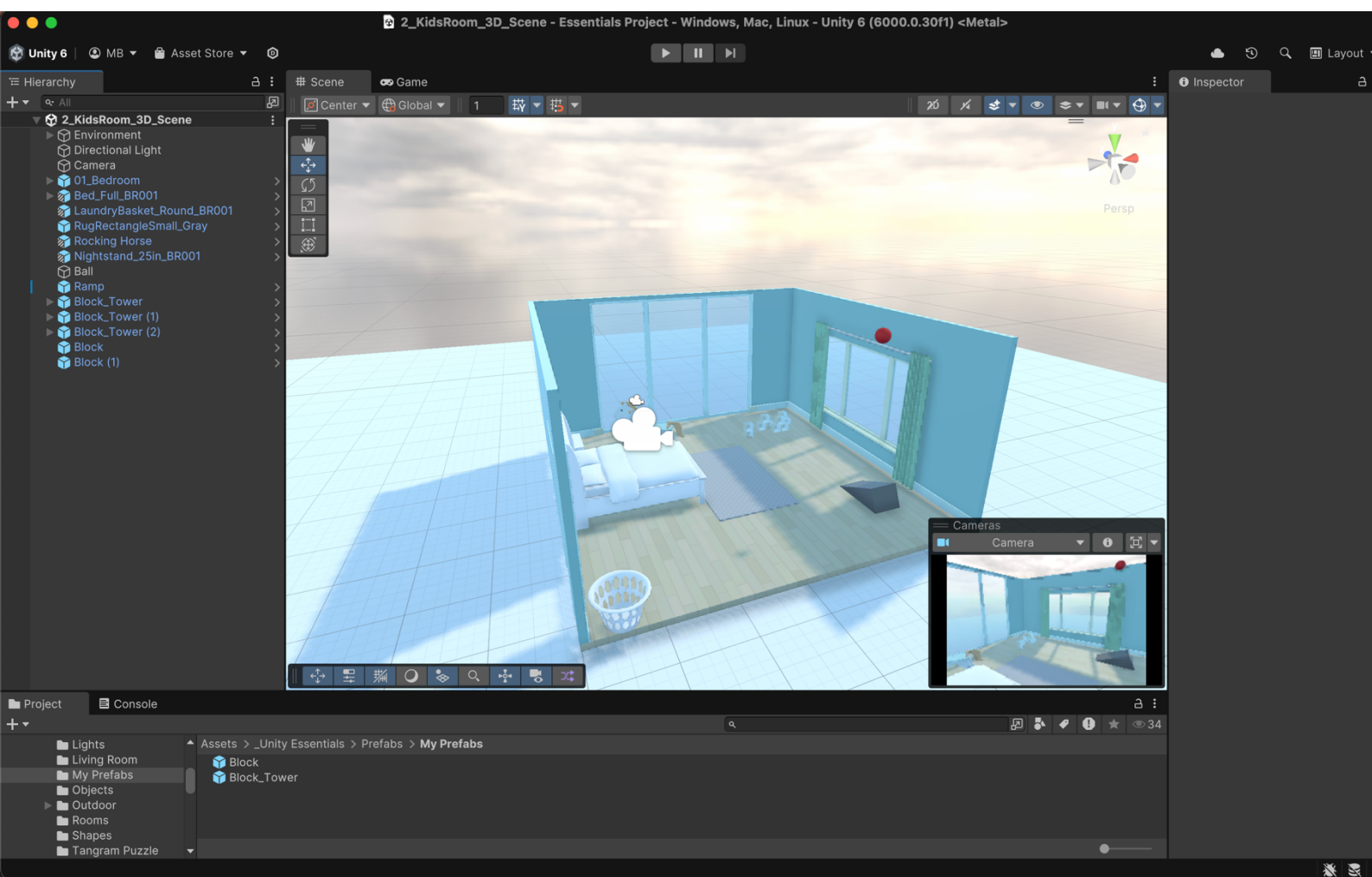
## Essentiels de l'éditeur Unity

- Utiliser les fonctionnalités essentielles de l'éditeur Unity.
- Créer et gérer des scènes.
- Naviguer dans l'espace 3D dans la vue Scène.
- Naviguer dans l'espace 2D dans la vue Scène.

## Bases de la construction de scènes

- Identifier les éléments par défaut dans une nouvelle scène.
- Créer des GameObjects.
- Transformer les GameObjects.
- Travailler avec des composants et des scripts.
- Contrôler l'apparence des GameObjects.
- Utiliser la physique de base pour les GameObjects.

## Brunin Maxime – Formation Unity



### Mission 2 - 3D Essentials

In this tutorial series, you'll explore Unity's capabilities by designing a kid's bedroom



### Mission 1 - Editor Essentials

This tutorial series introduces you to the essential skills of navigating the Unity