

Quiz : Introduction aux Éléments d'une Scène Unity

1. Quelle est la principale fonction de la caméra dans Unity ?

- a) Elle contrôle la position des objets dans la scène
- b) Elle définit ce que le joueur voit à l'écran
- c) Elle émet de la lumière dans la scène
- d) Elle gère les interactions physiques des objets

Réponse correcte : b) Elle définit ce que le joueur voit à l'écran

2. Quelle propriété de la caméra Unity affecte l'angle de vue de l'utilisateur ?

- a) Profondeur de champ
- b) Angle de vue (Field of View, FOV)
- c) Ombres
- d) Propriétés de rendu

Réponse correcte : b) Angle de vue (Field of View, FOV)

3. Quel type de lumière dans Unity est utilisé pour simuler une source lumineuse infinie, comme le soleil ?

- a) Point Light
- b) Spotlight
- c) Directional Light
- d) Area Light

Réponse correcte : c) Directional Light

4. Dans Unity, quelle lumière serait la plus appropriée pour une lampe de table ou une torche ?

- a) Directional Light
- b) Point Light

- c) Spotlight
- d) Area Light

Réponse correcte : b) Point Light

5. Quel type de lumière émet un faisceau lumineux sous forme de cône dans Unity ?

- a) Point Light
- b) Spotlight
- c) Directional Light
- d) Area Light

Réponse correcte : b) Spotlight

6. Quel composant permet à un objet 3D de détecter des collisions dans Unity ?

- a) Mesh Renderer
- b) Collider
- c) Rigidbody
- d) Transform

Réponse correcte : b) Collider

7. Quelle est la différence principale entre un objet 3D et un objet 2D dans Unity ?

- a) Les objets 2D ont une profondeur dans l'espace, tandis que les objets 3D n'en ont pas.
- b) Les objets 3D ont une profondeur et peuvent être vus sous différents angles, tandis que les objets 2D sont plats.
- c) Les objets 2D sont uniquement visibles en perspective, tandis que les objets 3D utilisent un affichage orthographique.
- d) Les objets 3D ne peuvent pas avoir de collisions, contrairement aux objets 2D.

Réponse correcte : b) Les objets 3D ont une profondeur et peuvent être vus sous différents angles, tandis que les objets 2D sont plats.

8. Dans Unity, comment pouvez-vous modifier la couleur d'une lumière ?

- a) En ajustant la propriété "Color" dans l'Inspector de la lumière
- b) En modifiant la couleur de l'objet qui émet la lumière
- c) En modifiant les paramètres du matériel de l'objet éclairé
- d) En changeant le "Light Intensity" de la caméra

Réponse correcte : a) En ajustant la propriété "Color" dans l'Inspector de la lumière

9. Quel composant est attaché automatiquement à tous les GameObjects dans Unity et définit leur position, rotation et échelle ?

- a) Mesh Renderer
- b) Collider
- c) Transform
- d) Rigidbody

Réponse correcte : c) Transform

10. Pour quel type de projet utiliseriez-vous une caméra avec une projection orthographique dans Unity ?

- a) Un jeu de plateforme 3D
- b) Un jeu en vue à la première personne
- c) Un jeu 2D avec une vue de dessus ou de côté
- d) Un jeu de course en 3D

Réponse correcte : c) Un jeu 2D avec une vue de dessus ou de côté

Résumé des réponses

1. b) Elle définit ce que le joueur voit à l'écran
2. b) Angle de vue (Field of View, FOV)
3. c) Directional Light
4. b) Point Light

- 5. b) Spotlight
- 6. b) Collider
- 7. b) Les objets 3D ont une profondeur et peuvent être vus sous différents angles, tandis que les objets 2D sont plats.
- 8. a) En ajustant la propriété "Color" dans l'Inspector de la lumière
- 9. c) Transform
- 10. c) Un jeu 2D avec une vue de dessus ou de côté