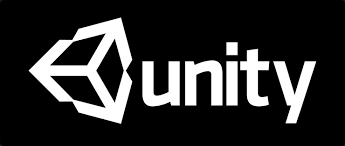
Tutoriel : les bases d’Unity 3D



# Lancer Unity 3D et créer un nouveau projet

Lancer le logiciel Unity 3D. Une fenêtre de dialogue apparaît, vous demandant de vous connecter avec un compte utilisateur. Vous avez donc deux options : soit vous vous créez un compte maintenant, soit vous choisissez l’option « Work offline ». Vous pourrez réaliser ce tutoriel sans problème en choisissant l’option « Work offline ». Cependant, si plus tard vous souhaitez récupérer des données de l’*asset store* Unity 3D (modèles 3D, scripts, etc.), vous aurez besoin d’un compte (il sera possible de créer et de vous connecter avec un compte plus tard même si vous choisissez l’option « Work offline » maintenant).

* Créer un nouveau projet Unity 3D en cliquant sur « NEW ». Choisir 3D, ainsi que le nom et la destination de votre projet. Vous n’avez pas besoin de charger de packages prédéfinis pour le moment (vous pourrez le faire par la suite ci-besoin).
* Enregistrer la scène courante (extension *.unity*) en lui donnant un nom (File > Save Scenes).

**Sauvegarder votre travail : projet et scenes.**

Unity 3D sauvegarde de façons différentes les informations à propos de votre projet. Cela veut donc dire que vous devez sauvegarde différemment votre travail selon les informations que vous avez modifiées :

* La scene correspond à la scène 3D contenant une hiérarchie d’objets (GameObject) ainsi que leur paramètres (position, etc.). Lors que vous effectuez une sauvegarde de la scene, le projet est également automatiquement sauvegardé. Plusieurs scenes peuvent être créées dans un même projet.
* Le projet permet de stocker les informations qui ne sont pas spécifiques aux scenes, comme par exemple les paramètres du projet, les scripts, les packages importés, les paramètres de « Build », etc.