



Certified
Associate

Acquis d'apprentissage et objectifs de l'examen

Partenaire
certifié Unity

Partenaire Unity

Que vous souhaitiez obtenir une certification Unity ou simplement apprendre à concevoir des jeux, nous avons la solution qu'il vous faut !

La certification et les didacticiels Partenaire Unity sont destinés aux personnes souhaitant suivre un programme d'autoapprentissage structuré et pratique pour se former sur Unity et le développement de jeux. Dans le cadre des didacticiels, vous construirez un jeu fonctionnel à partir de zéro en utilisant les ressources fournies par Zombie Toys, et apprendrez tout ce dont vous avez besoin pour vous préparer à l'examen Partenaire certifié Unity.

Acquis d'apprentissage

Avec **les didacticiels Partenaire certifié Unity**, vous apprendrez les bases de la plateforme Unity et du développement de jeux à partir de zéro, en participant à la production d'un jeu fonctionnel, de la phase de conceptualisation à celle de publication. Les didacticiels Partenaire certifié Unity offrent un programme d'autoapprentissage structuré incluant tout ce dont vous et vos étudiants avez besoin pour réussir :

- 20 chapitres de contenu d'apprentissage enrichis de vidéos (214 vidéos représentant environ 20 heures*)
- L'ensemble des fichiers et des ressources dont vous et vos étudiants aurez besoin pour suivre les exercices du projet de jeu Zombie Toys

Concentrez-vous sur l'essentiel. Découvrez les compétences et les postes les plus essentiels à la production de jeux, et développez une expérience qui vous préparera à l'examen Partenaire certifié Unity.

Concevez un jeu fonctionnel. Développez une compréhension de bout en bout de la production de jeux avec Unity en concevant Zombie Toys, un jeu d'arcade de survie en 3D à la troisième personne. Vous acquerez des connaissances pratiques grâce aux vidéos, en exécutant différentes tâches de développement de jeux, de l'importation de ressources à la programmation du fonctionnement, sans oublier la création d'effets spéciaux et la publication.

Chapitre	Titre	Acquis d'apprentissage
1	Bienvenue dans Unity !	<ul style="list-style-type: none"> Différencier les services Unity Différencier les pratiques en matière de production de jeux vidéo Faire la distinction entre les consoles de jeu Connaître les rôles et les responsabilités des talents en production Reconnaître les éléments de conception d'un jeu vidéo Faire la distinction entre les genres de jeux vidéo Différencier les pratiques employées en matière de production de jeux vidéo Faire la distinction entre les types de jeux vidéo Explorer les services Unity Expliquer les services Unity Identifier les phases de production par critères Identifier les pratiques en matière de production de jeux vidéo Implémenter les services Unity Connaître les commandes de jeu vidéo Connaître les principes de conception d'un jeu vidéo Connaître les termes employés dans l'industrie du jeu vidéo Reconnaître les services Unity Résumer les services Unity Comprendre l'optimisation des ressources de modèle Comprendre en quoi consiste l'Asset Store Unity Comprendre les principes de création graphique en matière de jeux vidéo Comprendre les pratiques employées dans l'industrie du jeu vidéo Comprendre la terminologie employée dans l'industrie du jeu vidéo
2	Explorer l'interface utilisateur Unity	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître la fenêtre Hierarchy Reconnaître les Éditeurs Unity Reconnaître les vues Unity Reconnaître les fenêtres Unity Se familiariser avec la fenêtre Project Gérer les fichiers Scene Naviguer dans la fenêtre Scene Réorganiser l'interface Unity Comprendre les tags Comprendre le fonctionnement de la fenêtre Hierarchy Comprendre le fonctionnement de la fenêtre Inspector Comprendre le fonctionnement de la fenêtre Project Utiliser la fenêtre Inspector
3	Utiliser les objets et les ressources de jeu	<ul style="list-style-type: none"> Définir les prefabs Différencier les GameObjects Reconnaître les composants Reconnaître les modèles Examiner les composants des GameObjects Identifier les GameObjects Se familiariser avec la fenêtre Project Gérer les GameObjects Gérer les prefabs Comprendre les composants des GameObjects Comprendre le fonctionnement de la fenêtre Project Utiliser les modèles Utiliser la fenêtre Hierarchy Utiliser la barre d'outils
4	Gérer les projets et les ressources	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les modèles Reconnaître les vues Unity Implémenter des paramètres de gestion de projets Organiser des projets de jeu Unity Comprendre les fonctionnalités de gestion de projets Comprendre le fonctionnement de la fenêtre Project
5	Préparation des ressources pour implémentation	<ul style="list-style-type: none"> Créer des matériaux Créer des textures Évaluer les matériaux et les effets Explorer les fonctionnalités des matériaux et de l'éclairage Connaître les matériaux et les effets Connaître les meilleures pratiques d'importation et d'exportation de modèles Connaître les meilleures pratiques de modélisation Gérer les matériaux Gérer les textures Optimiser les textures Peaufiner les propriétés des matériaux Comprendre les meilleures pratiques d'animation Comprendre les meilleures pratiques liées aux matériaux et à la texturisation

Chapitre	Titre	Acquis d'apprentissage
6	Assembler le niveau de jeu	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les propriétés Reconnaître les propriétés RigidBody Examiner les forces appliquées au RigidBody Intégrer des collisionneurs Se familiariser avec les collisionneurs Se familiariser avec les Rigidbodies Manipuler les collisionneurs Comprendre les Rigidbodies Utiliser la fenêtre Hierarchy
7	L'éclairage dans les jeux	<ul style="list-style-type: none"> Analyser les outils et processus liés à l'éclairage Faire la distinction entre les types d'éclairage Examiner plusieurs situations d'éclairage Connaître les outils et processus liés à l'éclairage Comprendre les outils et processus liés à l'éclairage Comprendre les composants de l'IU Comprendre les principes de création graphique en matière de jeux vidéo Utiliser Sprite Editor
8	Précalculer les éclairages dans la production de jeux	<ul style="list-style-type: none"> Faire la distinction entre les types d'éclairage Examiner plusieurs situations d'éclairage Examiner les outils et processus liés à l'éclairage Connaître les outils et processus liés à l'éclairage Comprendre les outils et processus liés à l'éclairage
9	Animation d'objets de jeu dans l'Éditeur Unity	<ul style="list-style-type: none"> Animer les GameObjects Faire la distinction entre les options d'animation des personnages Gérer les paramètres d'animation Peaufiner l'animation des GameObjects Comprendre les processus d'animation de personnages
10	Introduction d'animations dans le jeu	<ul style="list-style-type: none"> Évaluer les Animator Controllers Explorer les types d'animations Examiner les différents états Examiner les transitions Connaître les états Gérer les Animator Controllers Comprendre les transitions Utiliser les états Utiliser la fenêtre Animator Utiliser les transitions
11	Programmation de scripts dans le développement de jeux	<ul style="list-style-type: none"> Évaluer le code du programme Connaître les termes employés dans le domaine de la programmation Identifier les variables au sein du code Examiner le code du programme Examiner les raycasts présents dans une scène Exécuter des tâches de programmation Identifier les types de scripts Comprendre les couches Comprendre les termes de programmation Comprendre les paramètres des raycasts Comprendre les raycasts
12	Implémentation de la navigation et de l'orientation	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre en quoi consiste un NavMesh Se familiariser avec la création d'un NavMesh Comprendre en quoi consiste le paramètre Max Slope Comprendre en quoi consiste l'évitement d'obstacles

Chapitre	Titre	Acquis d'apprentissage
13	Création du joueur et de ses alliés	Créer des alliés Créer des joueurs Implémenter un gestionnaire de jeu Implémenter un contrôleur de joueur Gérer les caméras
14	Création des ennemis	Créer des ennemis Concevoir les comportements des ennemis Évaluer les comportements des ennemis Intégrer les ennemis dans un jeu Gérer les ennemis
15	Créer des systèmes de particules	Reconnaître les effets d'image Reconnaître les options de particules Évaluer les matériaux et les effets Produire les résultats d'un effet de particules Comprendre les matériaux et les effets
16	Ajouter du son dans les niveaux du jeu	Contrôler les propriétés audio Activer les propriétés audio Explorer les propriétés audio Identifier les clips audio Identifier les effets audio Énumérer les clips audio Gérer les clips audio Comprendre les propriétés du son
17	Création du système de sélection de la caméra et du joueur	Configurer les caméras Évaluer le choix des caméras Évaluer les comportements du joueur Examiner les comportements du joueur Intégrer les sélections de personnages Affiner les paramètres du joueur
18	Conception d'interfaces utilisateur pour les jeux	Administrer les pivots et les ancrages Exposer les propriétés du texte Reconnaître les propriétés des boutons Reconnaître les modes de rendu Reconnaître les composants de l'IU Évaluer les fonctionnalités de l'interface utilisateur Explorer les Rect Transforms Se familiariser avec les points d'ancrage Comprendre les propriétés des boutons Comprendre les composants de l'IU
19	Création et déploiement du jeu	Administrer les outils Unity Cloud Build Concevoir un jeu Faire la distinction entre les consoles de jeu Affiner les paramètres de compilation Comprendre le processus de compilation
20	Préparation à un déploiement sur mobile	Faire la distinction entre les plateformes de compilation Évaluer les choix d'une publication sur mobile Examiner les options d'une publication sur mobile Gérer les paramètres de jeu pour une publication sur mobile Comprendre les procédures de développement de jeu sur mobile

Objectifs de l'examen

L'examen **Partenaire certifié Unity** comporte 100 questions portant sur 16 sujets. Les formats des questions comprennent des choix multiples, des hotspots, des glisser-déposer et des associations. Les pages suivantes présentent une description détaillée des thèmes abordés dans l'examen.

Module	Thème	Sous-thème	Objectifs de la certification
Animation	Système Animator	Ressource Animator Controller	Explorer Animator Controller Appliquer un Animator Controller à un GameObject Créer un Animator Controller
		États	Définir les types de paramètres Différencier les états d'une animation Créer un nouvel état d'animation Implémenter l'état Any State
		Transitions	Expliquer les conditions de transition Différencier les propriétés d'une transition Créer des transitions
Gestion des ressources	Ressources	Clips audio	Liste des formats de compression
		GameObjects par défaut	Différencier les GameObjects par leur apparence Identifier les GameObjects présents dans une scène Identifier les types de scripts
		Modèles	Différencier les formats de fichier d'importation
		Prefabs	Définir un prefab Créer un prefab
		Fichier Scene	Charger une scène Enregistrer un scène
Audio	Sprites	Sprite Editor	Modifier des sprites
	Audio Mixer	Effets audio	Décrire différents effets audio
	Audio Reverb Zone	Préréglages	Différencier les propriétés audio
	Audio Source	Propriétés audio	Expliquer les options audio Expliquer l'effet Doppler Activer la mise en boucle d'une source audio Modifier le volume d'une source audio Localiser les clips audio
Interface de l'Éditeur	Personnalisation de l'Éditeur	Dispositions	Personnaliser l'interface Unity Différencier les Éditeurs Unity
	Vues	Asset Store	Expliquer les avantages de l'Asset Store
		Console	Différencier la fenêtre Console
		Hierarchy	Expliquer le but de la fenêtre Hierarchy Différencier la fenêtre Hierarchy Utiliser la fenêtre Hierarchy Créer des GameObjects vides Objets parents
		Inspector	Expliquer les fonctionnalités de la fenêtre Inspector Réinitialiser les composants
		Project	Expliquer les fonctionnalités de la fenêtre Project Identifier une fonctionnalité de l'IU dans la fenêtre Project Identifier un prefab vide Mettre au point la caméra de la fenêtre Scene
		Scene	Différencier la fenêtre Project Utiliser l'outil Zoom Orbiter la caméra
Barre d'outils	Modifier les Gizmos		
Préparation à l'emploi	Compétences en matière de collaboration	Émettre des critiques	Définir le terme « critique » dans le contexte du développement de jeux vidéo
	Responsabilités liées à la profession	Confidentialité concernant l'entreprise	Expliquer le but de l'accord de confidentialité (NDA) Expliquer le concept de « propriété intellectuelle » (IP)

Module	Thème	Sous-thème	Objectifs de la certification
Principes de création graphique en matière jeu	Conception des personnages	Personnages non joueurs (PNJ)	Décrire les méthodes d'optimisation des ressources de modèle
	Création de concepts	Palette de couleurs	Résumer comment les choix artistiques ont un impact sur l'humeur
		Imagerie du style visuel et de l'ambiance	Expliquer le but des illustrations conceptuelles
	Conception d'environnements	Palette de couleurs	Expliquer le concept de « couleur d'unification »
Principes de conception d'un jeu	Mécanismes de jeu	Jeux occasionnels	Différencier les types de jeux vidéo
		3e personne	Identifier les mécanismes des jeux vidéo Différencier les participants des jeux vidéo
	Genre	Stratégie en temps réel	Différencier les genres de jeux vidéo
	Plateforme	Contrôleur	Identifier les commandes des jeux vidéo
Connaissance du secteur	Tendances d'emploi	Intitulés des postes courants	Différencier les rôles et les responsabilités des talents en production
	Tendances du secteur	Matériel	Différencier les consoles selon leurs fonctionnalités
	Tendances de production	Cycles de production	Associer les phases de production par critères
Éclairage	Éclairage global (GI)	Éclairage global précalculé	Expliquer les paramètres d'éclairage
		Précalcul	Expliquer le baking d'éclairage Expliquer les lightmaps Expliquer les paramètres Generate Lightmap UV
	Composant d'éclairage	Ombres	Évaluer les types d'ombres
		Type	Expliquer ce qu'est l'intensité lumineuse Définir ce qu'est un masque de gommage Différencier les types d'éclairage par fonctionnalités Identifier les paramètres d'éclairage selon des indicateurs visuels
Matériaux et effets	Effets	Effets d'image	Différencier les effets d'image par leur résultat Prédire les résultats des options de particules
	Matériaux	Shaders standard	Évaluer les modes de rendu Associer les propriétés du Shader standard à leur description Définir l'albédo d'un matériau
	Système de particules	Émetteurs	Expliquer les paramètres du système de particules Différencier les options de particules par leur résultat
Navigation et orientation	Agents de navigation	Évitement d'obstacles	Expliquer l'évitement d'obstacles à l'aide d'agents NavMesh
	Précalcul de la navigation	Paramètres de précalcul	Expliquer la fonction du paramètre Max Slope
		Navigation	Expliquer la fonction d'un NavMesh Expliquer le précalcul de NavMesh
Physique	Collisionneurs	Capsule 3D	Identifier les collisionneurs par leur apparence Différencier les propriétés Transform Colliders Utiliser les collisionneurs
	Optimisation et débogage	Raycast	Expliquer les paramètres des raycasts Décrire la fonction des raycasts Évaluer les trajectoires des raycasts
	Rigidbodies	Composants	Expliquer les Rigidbodies Localiser les Rigidbodies Comprendre les propriétés d'un Rigidbody Évaluer l'impact des forces sur les Rigidbodies

Module	Thème	Sous-thème	Objectifs de la certification
Programmation	API de caméra	ScreenPointToRay	Reconnaître le but du code existant
	GameObject	Composants	Finaliser des lignes de code spécifiques
	Méthodes/Fonctions	Déclaration et utilisation	Expliquer le but des méthodes Différencier les méthodes par leur résultat
	API MonoBehaviour	Awake	Différencier les méthodes par leur résultat Reconnaître les méthodes par le résultat souhaité
		Mise à jour fixe	Évaluer l'efficacité de méthodes spécifiques
	Programmation orientée objet	Objets	Reconnaître les définitions de classes à partir du code fourni
	Quaternion	Utilisation de	Expliquer les Quaternions
	Temps	DeltaTime	Expliquer DeltaTime
	Interface Unity	Gestion des fichiers	Différencier une variable publique au sein du code Créer un nouveau script
	Variables	Virgule flottante	Reconnaître et remplacer des variables au sein du code
		Integer	Reconnaître et remplacer des variables au sein du code
		Vector3	Définir les variables
	Gestion de projets	Objets de jeu	Couches
Tags			Identifier la fonction des tags
Transform			Expliquer la fonction des composants d'un GameObject Reconnaître les composants des GameObjects
Composants			Différencier les composants par leurs propriétés
Services	Publicités	Types de publicités	Différencier les services Unity par un ensemble de fonctionnalités
		Fonction	Reconnaître les services Unity à partir d'une description
	Analytics	Fonction	Récapituler les avantages de Unity Analytics
		Project ID	Implémenter Unity Analytics dans un jeu
	Cloud Build	Plateformes	Explorer les fonctionnalités de Unity Cloud Build
	Collaborate	Fonction	Décrire les exigences requises pour Unity Collaborate
Interface utilisateur	Bouton	Fonction	Différencier les propriétés d'un bouton
		Interaction	Prédire les méthodes appelées par des actions
		Transition	Expliquer les propriétés des boutons
	Canvas	Coordonnées	Différencier les modes de rendu
	Image	Sprites	Différencier les composants de l'IU
	Outil Rect	Anchor	Identifier les points d'ancrage Utiliser les pivots et les ancrages
		Rect Transform	Différencier les composants de l'IU Évaluer les fonctions Rect Transform Utiliser les propriétés de texte
	Curseur	Curseur	Décrire le fonctionnement des composants de l'IU