

Historique de Unity

Ahmed Boudjani Janv. 2019

Unity

- Unity est un **moteur de jeu multiplateformes** pour réaliser des jeux vidéos (en 2D ou 3D) et des medias interactifs
- c'est un **Environnement de Développement Intégré** (en anglais IDE =Integrated Development Environment) qui permet de faire les terrains (en 3D), les animations, les effets spéciaux, l'audio et la programmation des interactions.

an 2000

Danemark: 3 amis décident de faire un jeu 3D dans un sous-sol



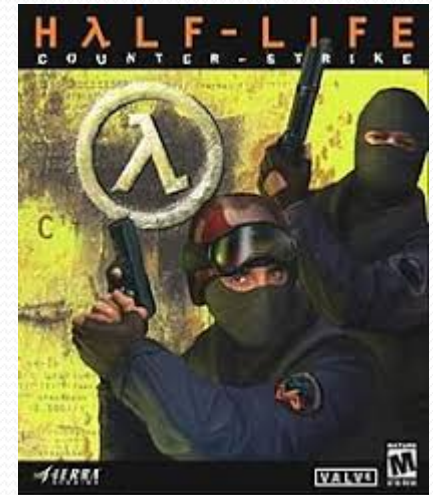
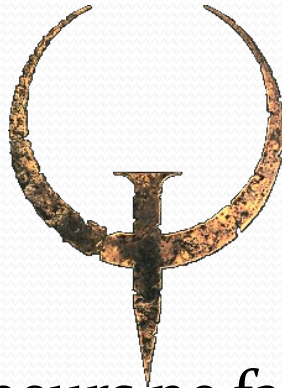
Nicholas Francis, CCO; Joachim Ante, CTO; David Helgason, CEO



Gooball

jeux 3D

- les jeux 3D (**Doom**, **Quake** ou **Counter-Strike**) ne pouvaient être faits qu'avec de grandes compagnies comme **idSoftware** ou **Valve**



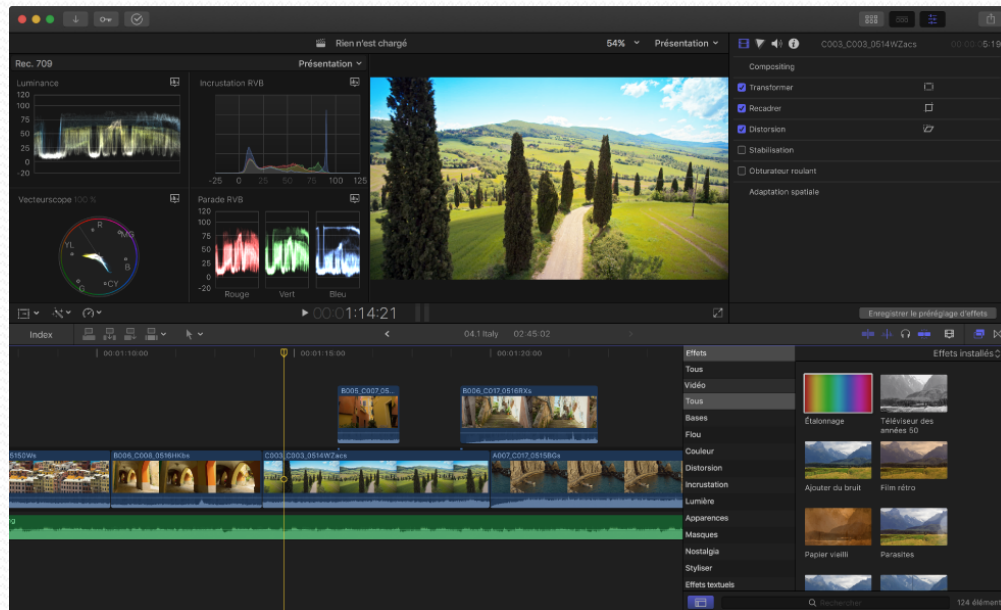
- les petits développeurs ne faisaient que des jeux 2D sans textures avec Flash
- la tâche des 3 amis était donc assez ardue

moteur de jeu

- comme le jeu s'est peu vendu, ils décident de « vendre » leur expertise sous la forme d'un **moteur de jeux**
- à l'époque, pour faire un jeu 3D il fallait utiliser **de nombreux logiciels**: un pour créer les modèles en 3D, un autre pour créer les animations, un autre pour programmer la physique, etc.
- un moteur de jeu a l'avantage de **regrouper** tous ces logiciels dans un seul

leur modèle

- ils voulaient faire un logiciel aussi facile à utiliser que le logiciel d'édition vidéo **Final Cut** d'Apple



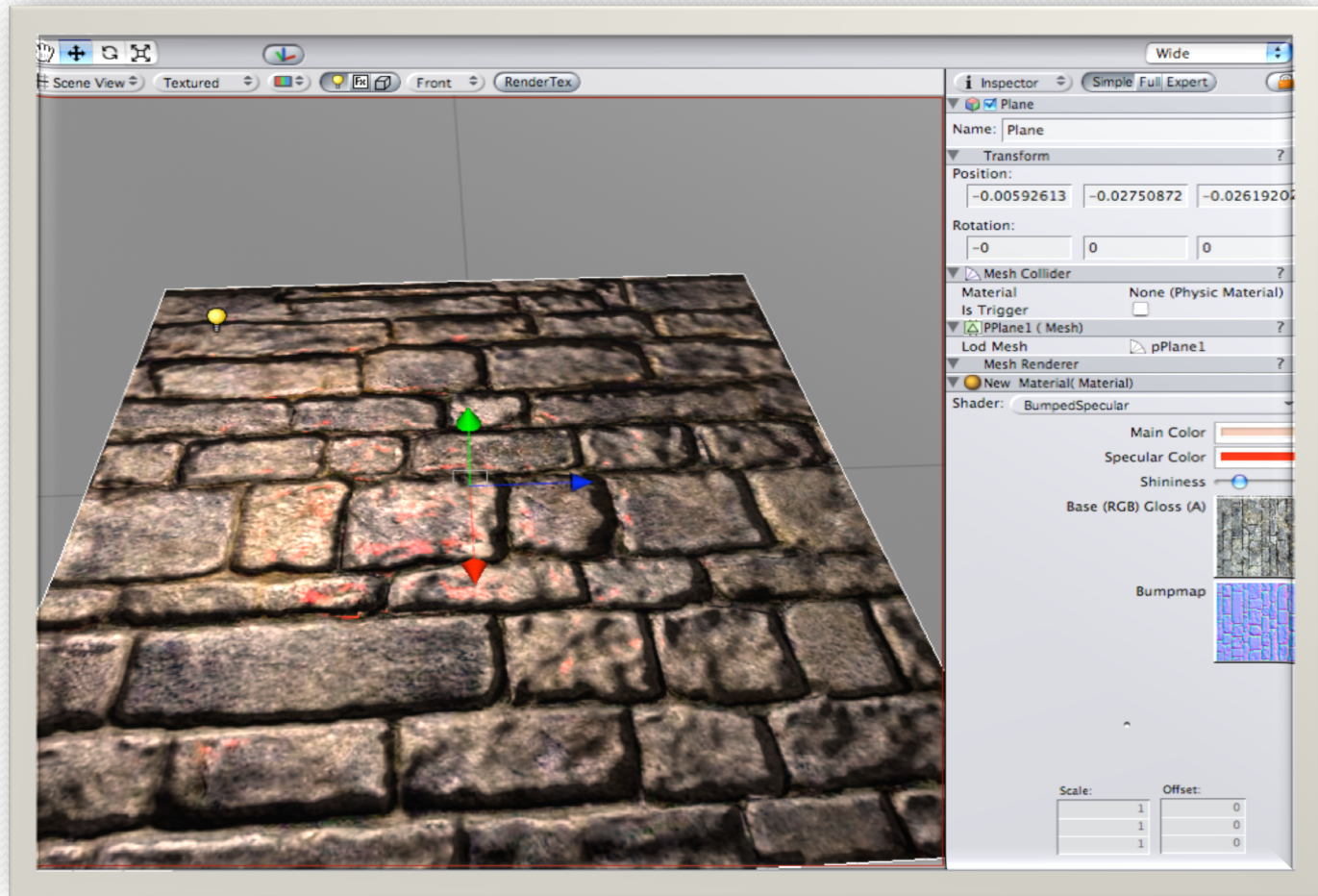
- on pouvait glisser les médias vers les fenêtres

Unity Technologies (2004)

- Ils fondent **Unity Technologies** en 2004 à San Francisco (USA)
- L'objectif était de démocratiser leur moteur et le rendre accessible aux nombreux **développeurs indépendants** (Indie en anglais) à un prix abordable

1ere version (2005)

- pour Apple computers seulement
- 2 versions: une gratuite et une pro payante



2009

- support pour PC Windows



- avec accélérateur graphique Direct3D (Microsoft)

2010

- conférence internationale (Unite) annuelle à Montréal



- 170 000 développeurs
- création de l'Asset Store : on peut acheter des objets 3D

2011

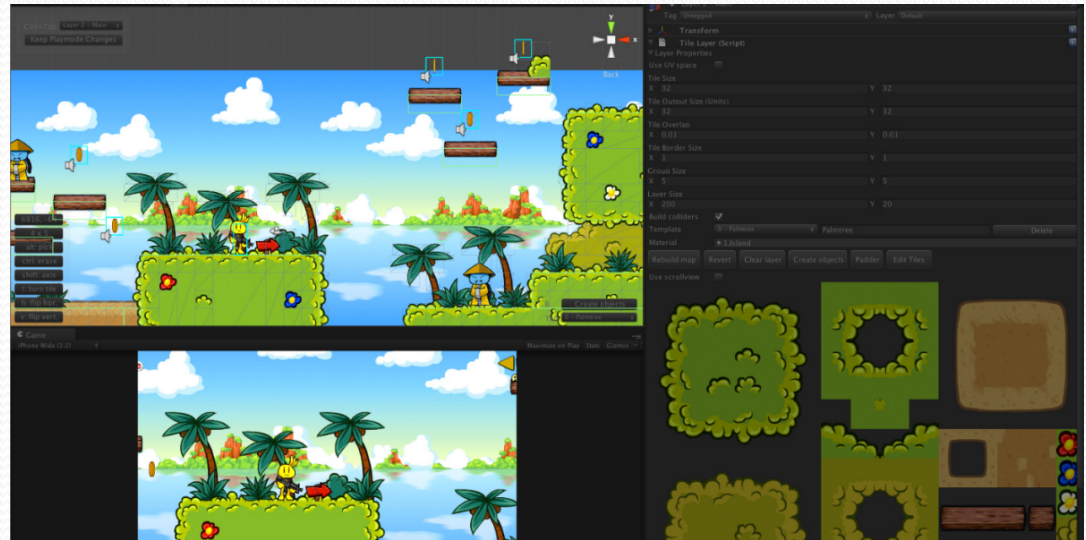
- achat de la compagnie Mecanim



- on peut faire les animations simples directement dans Unity avec le système Mecanim

2D (2013)

- Unity a été conçu dès le départ pour la 3D
- marché des jeux 2D très grand (jeux de plateformes, « casual games », etc.)

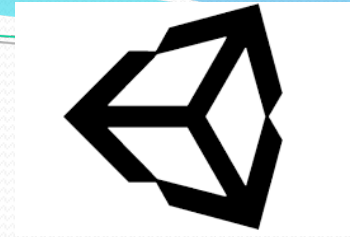


- Unity 4.3 permet de faire rapidement des jeux 2D

aujourd'hui

- jeux 2D et 3D
- système de particules pour effets spéciaux
- système de texte UI
- programmation avec langage C# (sharp)
- supporte 27 plateformes (MacOS, Windows, Linux, iOS, Android, WebGL, PlayStation, Xbox One, Wii, etc.)
- services cloud: Unity Ads, Unity Analytics, Unity Cloud Build, Unity Multiplayer
- c'est la plateforme la plus utilisée dans le monde

jeux



- Lara Croft

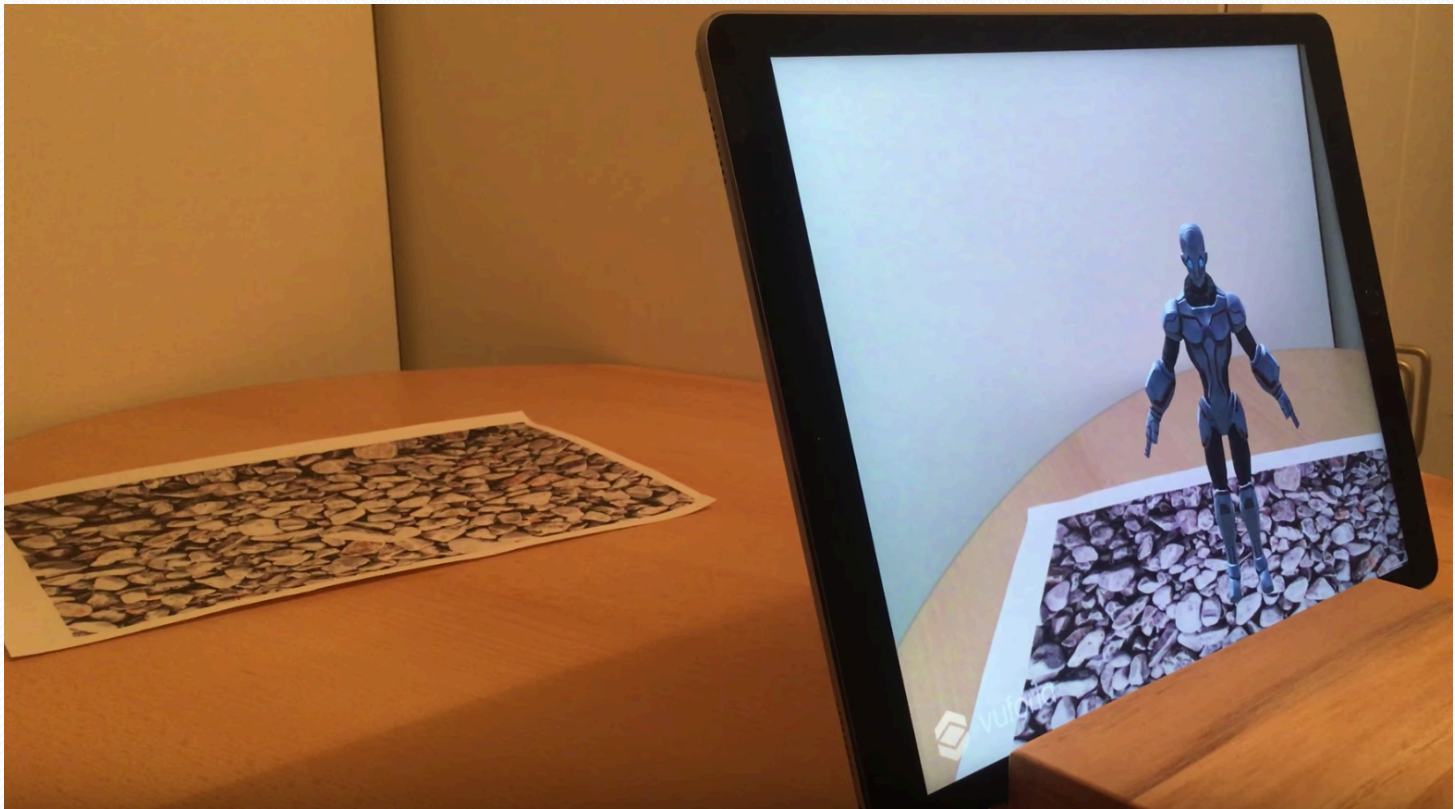


- Monument Valley



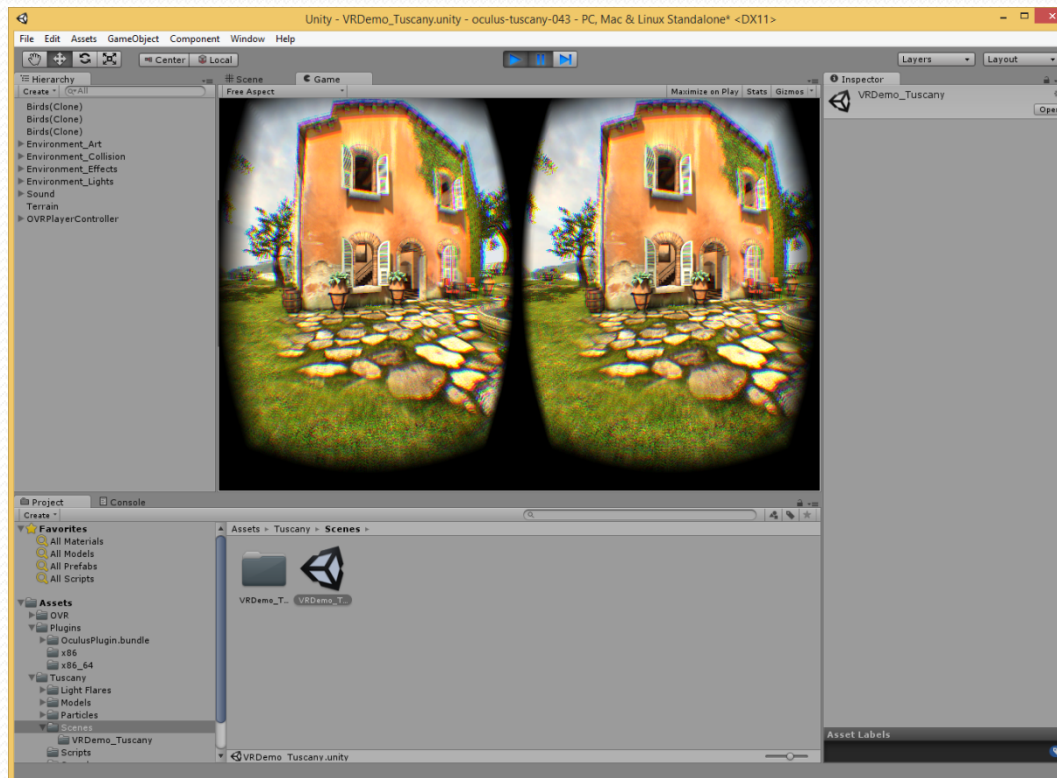
AR

- AR (=Augmented Reality)



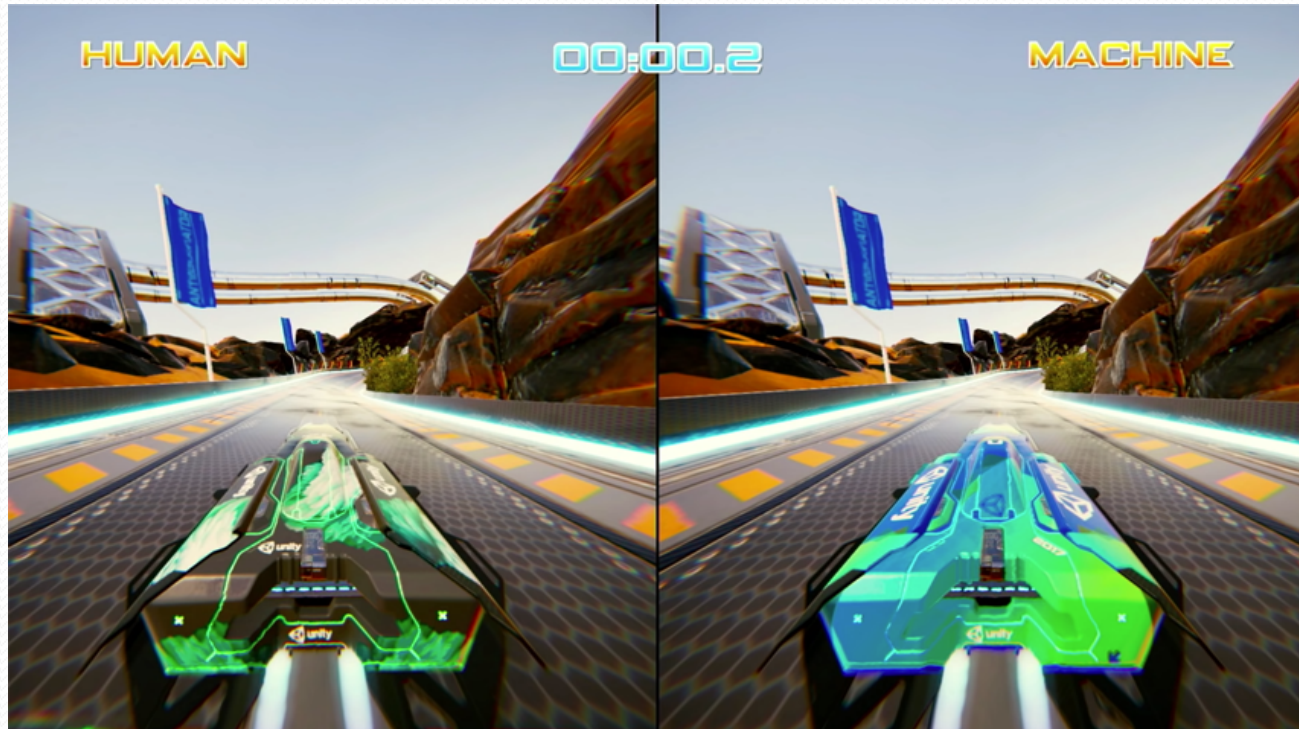
VR

- VR=Virtual Reality



AI

- AI= Artificial Intelligence



conclusion

- Unity est un logiciel de création de jeux 2D et 3D
- Il regroupe de nombreux outils: gestion de la physique, modélisation, éclairage, caméras, animation, textes, sons, publication pour 27 plateformes, effets spéciaux, AR, VR, AI.
- Il est simple à utiliser, mais comme tout outil, il nécessite un apprentissage