

Jeux Vidéo : Editions Pearson, Développez des jeux 3D avec Unity

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 20/7/2010 0:00:00

Unity est une petite révolution : outil de développement 3D et moteur de jeux, il permet de produire simplement, grâce à une interface d'interaction d'objets et de scripts très intuitive, des jeux de standard professionnel pour **Mac, PC et le Web**.

Une version du moteur existant également pour **la Wii, l'iPhone et l'Android**, il offre un accès aux consoles et aux mobiles une fois que vous en maîtrisez les bases.

Ce livre vous explique tout ce qu'il faut savoir pour prendre en main Unity et être en mesure de développer ses propres jeux. Il propose un ensemble d'exemples faciles qui vous conduiront à la réalisation d'un jeu de tir à la première personne (FPS) en 3D sur une plateforme un environnement avec lequel le joueur pourra interagir.



Partant des concepts communs aux jeux et à la production 3D, vous verrez comment utiliser Unity pour créer un personnage jouable et comment réaliser des énigmes que le joueur devra résoudre pour terminer la partie.

À la fin de ce livre, vous disposerez d'un jeu en 3D entièrement fonctionnel et de toutes les compétences requises pour en poursuivre le développement et proposer à l'utilisateur final, le joueur, la meilleure expérience vidéo-ludique possible.

Sommaire

1. Bienvenue dans la troisième dimension
2. Environnements
3. Personnages jouables
4. Interactions



5. Eléments préfabriqués, collection et HUD
6. Instanciation et corps rigides
7. Systèmes de particules
8. Conception de menus
9. Dernières retouches
10. Compilation et partage
11. Procédures de tests et lectures complémentaires

Compléments

Titre Développez des jeux 3D avec Unity

Auteur Will Goldstone

Collection Le Programmeur

Langue français

Public visé Tous niveaux

Éditeur Pearson

ISBN-10 2-7440-2426-0

ISBN-13 978-2-7440-2426-9

Référence 2426

Année de publication juillet 2010

Nb de pages 300

Format 18,7 x 23 cm

Prix recommandé 32,00 €

[**Plus d'info**](#)