



Créer des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D

Anthony Cardinale

Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D Anthony Cardinale

 [Télécharger Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concev ...pdf](#)

 [Lire en ligne Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Conc ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D Anthony Cardinale

Format: Ebook Kindle

Présentation de l'éditeur

Même s'il a toujours été possible de créer des jeux 2D avec Unity, un module complet permettant de développer spécifiquement des jeux 2D est apparu avec la version 4 du logiciel et a continué d'évoluer jusque dans la version 5 que nous avons aujourd'hui. Désormais, lorsque vous créez un nouveau projet, vous pouvez sélectionner l'option 2D afin d'indiquer si votre jeu sera entièrement en 2D. En faisant cela, vous accéderez à toutes les fonctionnalités dédiées à la 2D.

Ce livre fait un tour complet des étapes indispensables à la conception d'un jeu de qualité et à la mise en place de fonctionnalités avancées. Vous créerez un jeu de tir 2D en vue de côté afin de comprendre les mécanismes propres à la 2D. Vous verrez comment enrichir le gameplay et supporter un joystick. Au-delà des fonctionnalités proposées par Unity, vous apprendrez à utiliser des plug-ins extérieurs (iTween) mais aussi à créer vos propres plug-ins pour optimiser le développement. Enfin, vous y trouverez des conseils pour vous aider à préparer sa diffusion et trouver des financements.

Troisième volet d'une série de livres dédiée à Unity (version 5), ce manuel suppose que vous avez déjà utilisé Unity et que vous possédez les bases de son utilisation et de la création de scripts avec C#. Si ce n'est pas le cas, commencez par le module I. Votre premier jeu PC.

Cible : Intermédiaire

Sommaire :

1. Level design
2. Création d'un plug-in
3. Programmation du joueur et de l'arme
4. Barre de vie et effets
5. Quelques objets bonus
6. Découverte de iTween
7. Ajout des ennemis
8. Utilisation d'une manette de jeu (joystick)
9. Publier son jeu

10. Financer son projet

Présentation de l'éditeur

Même s'il a toujours été possible de créer des jeux 2D avec Unity, un module complet permettant de

développer spécifiquement des jeux 2D est apparu avec la version 4 du logiciel et a continué d'évoluer jusque dans la version 5 que nous avons aujourd'hui. Désormais, lorsque vous créez un nouveau projet, vous pouvez sélectionner l'option 2D afin d'indiquer si votre jeu sera entièrement en 2D. En faisant cela, vous accéderez à toutes les fonctionnalités dédiées à la 2D.

Ce livre fait un tour complet des étapes indispensables à la conception d'un jeu de qualité et à la mise en place de fonctionnalités avancées. Vous créerez un jeu de tir 2D en vue de côté afin de comprendre les mécanismes propres à la 2D. Vous verrez comment enrichir le gameplay et supporter un joystick. Au-delà des fonctionnalités proposées par Unity, vous apprendrez à utiliser des plug-ins extérieurs (iTween) mais aussi à créer vos propres plug-ins pour optimiser le développement. Enfin, vous y trouverez des conseils pour vous aider à préparer sa diffusion et trouver des financements.

Troisième volet d'une série de livres dédiée à Unity (version 5), ce manuel suppose que vous avez déjà utilisé Unity et que vous possédez les bases de son utilisation et de la création de scripts avec C#. Si ce n'est pas le cas, commencez par le module I. Votre premier jeu PC.

Cible : Intermédiaire

Sommaire :

1. Level design
2. Création d'un plug-in
3. Programmation du joueur et de l'arme
4. Barre de vie et effets
5. Quelques objets bonus
6. Découverte de iTween
7. Ajout des ennemis
8. Utilisation d'une manette de jeu (joystick)
9. Publier son jeu
10. Financer son projet

Biographie de l'auteur

Anthony Cardinale est développeur Unity depuis 2008. Il a réalisé plus de 200 heures de formation vidéo sur ce logiciel. Sur la trentaine de jeux qu'il a publiés sur Google Play, l'App Store ou Windows Phone Store, plusieurs ont dépassé le million de téléchargements.

Download and Read Online Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D Anthony Cardinale #MRO8KAZEJD5

Lire Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale pour ebook en ligneCréez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale à lire en ligne.Online Créez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale ebook Téléchargement PDFCréez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale DocCréez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale MobipocketCréez des jeux de A à Z avec Unity - III. Concevoir un jeu 2D par Anthony Cardinale EPub

MRO8KAZEJD5MRO8KAZEJD5MRO8KAZEJD5