

Unity 3D. Manual de referencia para la creación de videojuegos.



Fecha de publicación: 2 octubre, 2015

Editor: Gabriel Nieto

Autor: Gabriel Nieto

Longitud de impresión: 484

Idioma: Español

PDF

Esta guía para ayudarte a crear videojuegos es un libro en el que examinaremos los aspectos más importantes del motor de creación de juegos, con más seguidores en la actualidad: Unity

3D

Recorreremos las funciones más importantes del Api de Unity, para mover objetos, detectar colisiones, escalar, rotar, aplicar fuerzas, seguir una trayectorias, controlar un personaje, utilizar el teclado o un joystick, que serán la base para crear tu propio juego.

También te enseñaremos a crear animaciones simples o del tipo Mecanim y a crear, texturizar y mapear gráficos para tus propias creaciones.

Y además te iniciaremos en las herramientas imprescindibles para cualquier desarrollador que se precie iTween, Playmaker, NGUI, Adventure Creator y Cinema Director. Para que

puedas afrontar cualquier proyecto que tengas en mente.

Todo en una guía de referencia totalmente práctica, con más de 400 páginas, que se convertirá en tu libro de cabecera a la hora de desarrollar juegos para Unity y el manual de consulta imprescindible para programadores y diseñadores que comiencen su andadura en el mundo del desarrollo de videojuegos.

Incluye como extra el capítulo sobre Mecanim, del libro del mismo autor Unity 4.X. Tutorial de iniciación a la programación de videojuegos.

<https://tezfiles.com/file/5165bea7a9f1b/XDZ9I0lo8.pdf.rar>