



## Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

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

# Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine

*Gregory Gosselin de Benicourt*

**Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine** Gregory Gosselin de Benicourt

 [Télécharger Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le ...pdf](#)

 [Lire en ligne Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec ...pdf](#)

## Téléchargez et lisez en ligne Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine Gregory Gossellin de Benicourt

---

Format: Ebook Kindle

Présentation de l'éditeur

Longtemps réservée à un cercle de programmeurs passionnés, la 3D peine encore à s'inviter au sein des petits studios de jeux indépendants, et pour cause: le ticket d'entrée est relativement élevé. Blender (logiciel gratuit et Open Source) permet de modéliser, d'animer, de faire un rendu 3D et surtout d'être utilisé comme moteur de jeu. C'est l'outil parfait pour le débutant, mais également pour celui qui veut créer un jeu de niveau commercial. Blender est également un très bon complément à des outils comme Unity, CryEngine, Unreal Development Kit (UDK) et autres moteurs commerciaux.

Grâce aux ressources librement à la disposition de tous sur Internet, inutile aujourd'hui d'être graphiste ou programmeur pour créer un jeu.

Vous n'avez pas envie de lire 400 pages de théorie sur la modélisation, les animations et la programmation python ? Tant mieux, ce livre est fait pour vous. Vous allez créer directement plusieurs jeux: un jeu de plates-formes (type Super mario), un First-person Shooter (type Doom, Far Cry ou Half-Life), un Third-person Shooter (type Tomb Raider, GTA ou Watch Dogs), un bac à sable (type Minecraft), ainsi qu'une course de voitures et un simulateur d'avion. Au delà de ces projets, une centaine de recettes vous permettront d'attaquer n'importe quel type de jeu.

Il est bien plus amusant de concevoir un jeu, que de jouer au tout dernier blockbuster. Vous allez devenir l'architecte d'un monde nouveau qui obéira à toutes les règles que vous fixerez.

En fin de compte, quelle meilleure utilisation de l'ordinateur peut-on entrevoir que celle permettant de créer son propre univers et de le voir vivre et se développer sous ses yeux ? Les seules limites étant celles de notre imagination...

Il ne s'agit pas d'un énième livre dédié à la création de jeux vidéo. L'auteur y développe une méthode d'apprentissage, basée sur «la reproduction du geste» comme dans les arts martiaux, en donnant toutes les clés pour réaliser des jeux vidéo actuels.

La collection : «Rendre les techniques utilisées par les professionnels accessibles à tous».Nos livres sont organisés de la façon suivante: des projets, des recettes sur lesquelles s'appuient ces derniers, et un ensemble

de fiches pour les débutants et ceux souhaitant parfaire leurs connaissances. «Nombre de livres techniques sont abandonnés aujourd'hui dès les premières pages car l'acquisition du savoir théorique demande un investissement personnel trop important». En entrant dans le vif du sujet, nous souhaitons faciliter l'apprentissage des techniques.

Public concerné : Autodidactes et passionnés de jeux vidéo. Parents soucieux de transposer la passion du jeu vidéo de leurs ados en un loisir créatif et enrichissant.

Des ressources, des informations complémentaires, des vidéos, des scripts et les exemples de ce livre.

Présentation de l'éditeur

Longtemps réservée à un cercle de programmeurs passionnés, la 3D peine encore à s'inviter au sein des petits studios de jeux indépendants, et pour cause: le ticket d'entrée est relativement élevé. Blender (logiciel gratuit et Open Source) permet de modéliser, d'animer, de faire un rendu 3D et surtout d'être utilisé comme moteur de jeu. C'est l'outil parfait pour le débutant, mais également pour celui qui veut créer un jeu de niveau commercial. Blender est également un très bon complément à des outils comme Unity, CryEngine, Unreal Development Kit (UDK) et autres moteurs commerciaux.

Grâce aux ressources librement à la disposition de tous sur Internet, inutile aujourd'hui d'être graphiste ou programmeur pour créer un jeu.

Vous n'avez pas envie de lire 400 pages de théorie sur la modélisation, les animations et la programmation python ? Tant mieux, ce livre est fait pour vous. Vous allez créer directement plusieurs jeux: un jeu de plates-formes (type Super mario), un First-person Shooter (type Doom, Far Cry ou Half-Life), un Third-person Shooter (type Tomb Raider, GTA ou Watch Dogs), un bac à sable (type Minecraft), ainsi qu'une course de voitures et un simulateur d'avion. Au delà de ces projets, une centaine de recettes vous permettront d'attaquer n'importe quel type de jeu.

Il est bien plus amusant de concevoir un jeu, que de jouer au tout dernier blockbuster. Vous allez devenir l'architecte d'un monde nouveau qui obéira à toutes les règles que vous fixerez.

En fin de compte, quelle meilleure utilisation de l'ordinateur peut-on entrevoir que celle permettant de créer son propre univers et de le voir vivre et se développer sous ses yeux ? Les seules limites étant celles de notre imagination...

Il ne s'agit pas d'un énième livre dédié à la création de jeux vidéo. L'auteur y développe une méthode d'apprentissage, basée sur «la reproduction du geste» comme dans les arts martiaux, en donnant toutes les clés pour réaliser des jeux vidéo actuels.

La collection : «Rendre les techniques utilisées par les professionnels accessibles à tous». Nos livres sont organisés de la façon suivante: des projets, des recettes sur lesquelles s'appuient ces derniers, et un ensemble de fiches pour les débutants et ceux souhaitant parfaire leurs connaissances. «Nombre de livres techniques sont abandonnés aujourd'hui dès les premières pages car l'acquisition du savoir théorique demande un investissement personnel trop important». En entrant dans le vif du sujet, nous souhaitons faciliter l'apprentissage des techniques.

Public concerné : Autodidactes et passionnés de jeux vidéo. Parents soucieux de transposer la passion du jeu vidéo de leurs ados en un loisir créatif et enrichissant.

Des ressources, des informations complémentaires, des vidéos, des scripts et les exemples de ce livre.  
Download and Read Online Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine  
Gregory Gosselin de Benicourt #ZCJVM5YORX6

Lire Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt pour ebook en ligne Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt 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 vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt à lire en ligne. Online Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt ebook Téléchargement PDF Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt Doc Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt Mobipocket Créez vos propres jeux 3D comme les pros Avec le Blender Game Engine par Gregory Gosselin de Benicourt EPub

**ZCJVM5YORX6ZCJVM5YORX6ZCJVM5YORX6**