



Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages

Grégory Gossellin De Bénicourt

↓ Télécharger

📖 Lire En Ligne

Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages Grégory Gossellin De Bénicourt

Unreal Engine est probablement l'un des moteurs de jeu les plus aboutis de notre époque. Il est accompagné d'un éditeur à la fois simple et puissant, qui le rend accessible à un public non-développeur: artistes, architectes, ingénieurs, étudiants. A l'origine orienté vers les grosses productions de jeux vidéo, il s'est doté dernièrement d'un nouveau système de licence très attractif: il est désormais gratuit à l'utilisation. Les projets que l'on peut développer dépassent de loin le secteur du jeu: présentations interactives temps-réel, cinématiques, ... là où il y a une histoire à raconter, un produit ou un concept à présenter, un appartement témoin à faire visiter sur Internet, voir un concert «Next Gen» dans un univers virtuel en utilisant un casque de réalité virtuelle ! Avec Unreal Engine, on peut exporter sa création vers Windows, Linux/Steam OS, OSX, Android, iOS, XBOX One, Playstation 4, Oculus Rift... et même directement en HTML5. Dans ce premier tome, nous allons vous aider à faire vos premiers pas sous l'éditeur en créant votre premier jeu sous Unreal Engine. Au sommaire: les fonctions de modélisation de l'éditeur, la création de composants, la programmation Blueprints, l'éditeur de cinématique Matinee, la création de matériaux (les textures, les normal maps, la transparence et les masques, les matériaux émissifs, les matériaux animés et dynamiques, les déformations via le World Displacement, les Subsurface colors, la réfraction, les fonctions de matériaux, les instances, etc.), la modélisation de paysages et l'outil «foliage». Pour terminer, nous intégrerons un personnage au paysage - avatar que nous pourrions contrôler pour explorer le paysage que nous venons de créer et explorer le bâtiment que nous avons construit.

↓ [Telecharger Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisatio ...pdf](#)

📖 [Lire en Ligne Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisat ...pdf](#)

Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages

Grégory Gosselin De Bénicourt

Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages Grégory Gosselin De Bénicourt

Unreal Engine est probablement l'un des moteurs de jeu les plus aboutis de notre époque. Il est accompagné d'un éditeur à la fois simple et puissant, qui le rend accessible à un public non-développeur: artistes, architectes, ingénieurs, étudiants. A l'origine orienté vers les grosses productions de jeux vidéo, il s'est doté dernièrement d'un nouveau système de licence très attractif: il est désormais gratuit à l'utilisation. Les projets que l'on peut développer dépassent de loin le secteur du jeu: présentations interactives temps-réel, cinématiques, ... là où il y a une histoire à raconter, un produit ou un concept à présenter, un appartement témoin à faire visiter sur Internet, voir un concert «Next Gen» dans un univers virtuel en utilisant un casque de réalité virtuelle ! Avec Unreal Engine, on peut exporter sa création vers Windows, Linux/Steam OS, OSX, Android, iOS, XBOX One, Playstation 4, Oculus Rift... et même directement en HTML5. Dans ce premier tome, nous allons vous aider à faire vos premiers pas sous l'éditeur en créant votre premier jeu sous Unreal Engine. Au sommaire: les fonctions de modélisation de l'éditeur, la création de composants, la programmation Blueprints, l'éditeur de cinématique Matinee, la création de matériaux (les textures, les normal maps, la transparence et les masques, les matériaux émissifs, les matériaux animés et dynamiques, les déformations via le World Displacement, les Subsurface colors, la réfraction, les fonctions de matériaux, les instances, etc.), la modélisation de paysages et l'outil «foliage». Pour terminer, nous intégrerons un personnage au paysage - avatar que nous pourrions contrôler pour explorer le paysage que nous venons de créer et explorer le bâtiment que nous avons construit.

Téléchargez et lisez en ligne Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages Grégory Gosselin De Bénicourt

Reliure: Broché

Présentation de l'éditeur

Faites vos premiers pas sous Unreal Engine 4 en créant votre premier jeu. Au sommaire : Modélisation, création de composants, programmation Blueprints, création de matériaux (transparence/masques, émissifs, World Displacement, Subsurface colors, réfraction, fonctions matériaux, instances, etc.), modélisation de paysages et outil "foliage".

Download and Read Online Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages Grégory Gosselin De Bénicourt #R0UENCLVGQK

Lire Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt pour ebook en ligneLes cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt 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 Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt à lire en ligne.Online Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt ebook Téléchargement PDFLes cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt DocLes cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt MobipocketLes cahiers d'Unreal Engine : Tome 1, Modélisation, blueprints, matériaux et paysages par Grégory Gossellin De Bénicourt EPub

R0UENCLVGQKR0UENCLVGQKR0UENCLVGQK