



Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

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

Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules

Grégory Gosselin De Bénicourt

Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules 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 (gratuit). 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 second tome, nous allons nous concentrer sur l'animation des personnages et la programmation de leur intelligence, tout en continuant le jeu commencé avec le premier tome. Au sommaire: le Template «Third Person», l'éditeur de mesh et d'animations, les différents types d'animation (morphing, skeletal bone, Blend Spaces, etc.), les Blueprints d'animation, la création de personnage avec MakeHuman, la simulation d'objets souples (Apex/PhysX), la gestion des projectiles, la création de dommages, la destruction progressive d'objets, la gestion basique d'inventaire et le ramassage d'objets. Puis nous verrons comment mettre en place des Personnages Non Joueurs (PNJ), et programmer leur intelligence : Faire des rondes sur le terrain, détecter les joueurs, partir à leur poursuite et attaquer, le tout au travers des Behaviour Trees. Enfin, nous étudierons les systèmes de particules et créerons plusieurs effets, ainsi que des «decals»

 [Télécharger Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personn ...pdf](#)

 [Lire en ligne Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Perso ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules Grégory Gossellin De Bénicourt

Reliure: Broché

Présentation de l'éditeur

Dans ce second tome, nous allons nous concentrer sur l'animation des personnages et la programmation de leur intelligence, tout en continuant le jeu commencé avec le premier tome. Au sommaire : le Template "Third Person", l'éditeur de mesh et d'animations, les différents types d'animation (morphing, skeletal bone, Blend Spaces, etc.), les Blueprints d'animation, la création de personnage avec MakeHuman, la simulation d'objets souples (Apex/PhysX), la gestion des projectiles, la création de dommages, la destruction progressive d'objets, la gestion basique d'inventaire et le ramassage d'objets. Puis nous verrons comment mettre en place des Personnages Non Joueurs (PNJ), et programmer leur intelligence : Faire des rondes sur le terrain, détecter les joueurs, partir à leur poursuite et attaquer, le tout au travers des Behaviour Trees. Enfin, nous étudierons les systèmes de particules et créerons plusieurs effets, ainsi que des "decals"

Download and Read Online Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules Grégory Gossellin De Bénicourt #C3WT1HNOMU0

Lire Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin De Bénicourt pour ebook en ligne Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin 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 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin De Bénicourt à lire en ligne. Online Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin De Bénicourt ebook Téléchargement PDF Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin De Bénicourt Doc Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin De Bénicourt Mobipocket Les cahiers d'Unreal Engine : Tome 2, Personnages, intelligence artificielle et particules par Grégory Gosselin De Bénicourt EPub

C3WT1HNOMU0C3WT1HNOMU0C3WT1HNOMU0