



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Petite question aux infographistes pro.**

**Subject: Re: Petite question aux infographistes pro.**

Posté par: sylvestre47

Contribution le : 6/7/2012 13:00:50

Pour unity, il m&#039;a fallu quelques jours pour faire correctement la tache qu&#039;on me demandait.

Je me suis occupé de l&#039;interface du jeu en cours. C&#039;était un jeu en 2d et comme unity est plus axé 3d, les developper ont utilisé le plugin "tk2d".

Si tu connais flash et que t&#039;as quelques notions d&#039;action script tu apprendra vite les bases de unity. C&#039;est un genre de flash pour la 3d : tu place tes meshes dans des "game objects" (un peu comme les symboles de flash) et tu attribues des propriétés aux game objects (animations, scripts, physique...).

Pour ma part j&#039;ai juste appris à monter la créa photoshop dans unity, zéro script zéro code. C&#039;était le taf des programmeurs.

Mais du coup ça m&#039;a donné envie de creuser un peu plus ce soft voire même de faire un petit jeu. La plus grosse difficulté que je vois à ça c&#039;est de rendre le jeu fonctionnel. Faire une niveau avec un perso un décor et des interactions c&#039;est pas ce qui me parait le plus dur, là où ça se complique pour moi c&#039;est quand il faut gérer les sauvegardes, faire fonctionner l&#039;interface, optimiser les textures affichées... la programmation quoi !