

UNITY 3D



LIDON, MARC

SINOPSIS

Si quieres aprender a crear tus propios videojuegos, con o sin conocimientos previos de programación, este libro es ideal para ti. Los 14 capítulos comprendidos en este manual se centran en cada uno de los módulos básicos de Unity y te preparan de forma progresiva para comprender el programa. Todo el contenido del libro se ve reforzado con prácticas explicadas paso a paso para que puedas seguir la lección sin problemas y construir videojuegos desde cero gracias a: o El editor de Unity. o La programación orientada a objetos con el lenguaje C#. o Los scripts que permiten crear interacción. Además, si quieres aprender sobre el modelaje en 3D, en la parte inferior de la primera página del libro encontrarás el código que te permitirá descargar de forma gratuita los contenidos adicionales del libro en www.marcombo.info. No esperes más: consigue este libro y haz realidad todos tus proyectos con Unity 3D. ...



Editorial	EDITORIAL MARCOMBO, S.A.
Materia	INFORMATICA- MULTIMEDIA- OFIMATICA
Colección	SIN COLECCION
EAN	9788426726827
Status	Disponible
Páginas	558
Tamaño	195xx50 mm.
Peso	1068
Precio (Imp. inc.)	35,80€
Fecha de lanzamiento	26/12/2018

Títulos relacionados

CATALOGO
MARCOMBOINICIACION A LA
METEOROLOGIA
LLAUGEHISTORIAS DE
MATEMATICOS
MATAIXPROGRAMACION
DEL 6502
ZAKS