

Table des matières

À propos de l'auteur	vii
Avertissement	viii
Présentation du projet	1
1. Importation des ressources et character controller	3
1.1. Récupération des ressources	3
1.2. Un personnage contrôlable	8
1.3. Un peu de pratique (recommandé)	10
2. Découverte de ProBuilder	11
2.1. Installation et présentation de ProBuilder	11
2.2. Utilisation de ProBuilder	13
Créer une nouvelle forme	14
Modes d'édition	15
Extrusion	16
Découper une forme	18
Créer un escalier	20
Ajouter de la couleur	21
2.3. Un peu de pratique (recommandé)	22
3. Level design avec ProBuilder	23
3.1. Modélisation 3D du niveau	23
3.2. Un peu de pratique (recommandé)	39
4. Éclairage et décoration	40
4.1. Les lumières	40
4.2. Un peu de décoration	43
4.3. Amélioration des graphismes	46
4.4. Un peu de pratique (recommandé)	50
5. Création du script de tir	51
5.1. Mise en place du pistolet	51
5.2. Création du projectile	56
5.3. Le script de tir de projectiles	58
5.4. Un peu de pratique (recommandé)	62
6. Pièges, tourelles automatiques et interface graphique	63
6.1. Création d'un piège	63
6.2. Tourelles automatiques	64

6.3. Script de la tourelle	68
6.4. Création d'une interface	71
6.5. Un peu de pratique (recommandé)	75
7. Collisions et gestion de la vie	76
7.1. Perdre des points de vie	76
7.2. Tomber dans un piège	80
7.3. Détruire un ennemi	81
7.4. Gagner de la vie	83
7.5. Un peu de pratique (requis)	85
8. Système d'ouverture de porte	86
8.1. Création de la clé	86
8.2. Création de la porte	88
8.3. Le portail magique	95
8.4. Un peu de pratique (requis)	96
9. Minimap et cinématique	97
9.1. Création de la minimap	97
9.2. Création d'une cinématique d'introduction	102
9.3. Un peu de pratique (recommandé)	110
10. Des ennemis qui se déplacent	111
10.1. Configuration de l'ennemi	111
10.2. Configuration d'une entité autonome	114
10.3. Le script de déplacement autonome	117
10.4. Un peu de pratique (recommandé)	120
11. Détails et finitions	121
11.1. Effets sonores	121
11.2. Une barre de vie pour les robots	124
11.3. Changement d'arme	127
11.4. Un peu de pratique (recommandé)	133
12. Compilation et distribution du jeu	134
12.1. Quelques notions d'optimisation	134
12.2. Compilation du jeu	136
12.3. Publier son jeu sur itch.io	140
12.4. Un peu de pratique	148
Liste des illustrations	149