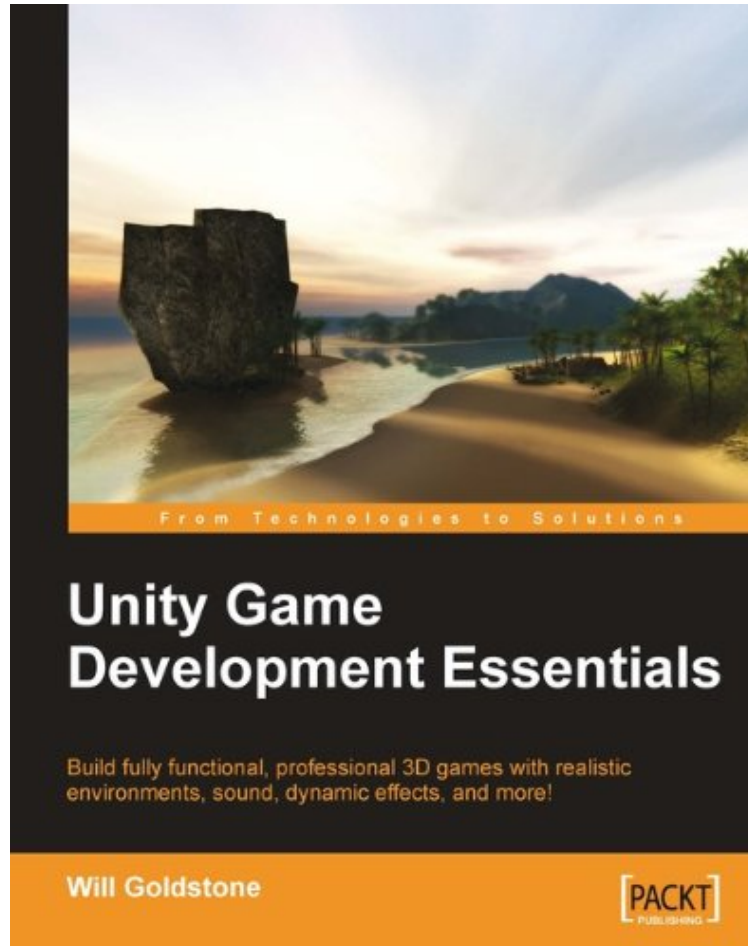


Unity Game Development Essentials

Von Will Goldstone

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #1032558 in eBooksVerffentlicht am: 2009-10-01Erscheinungsdatum: 2009-10-01File Name: B00582Z3KW | File size: 63.Mb

Von Will Goldstone : Unity Game Development Essentials before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Unity Game Development Essentials:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Fr alle Hobby- und ProfiprogrammiererVon Martin DobesFr alle, die sich fr die Unity3D Engine interessieren und die mitgelieferten Beispiele zu komplex und unzureichend dokumentiert finden, ist dieses Buch ein idealer Einstieg. Das Buch ist gut strukturiert und beginnt nicht bei Adam und Eva wie die meisten Bcher, die sich mit dem Thema 3D Spieleprogramierung beschftigen. Die Beispiel-Games sind verstndlich beschrieben und erklrt, so dass der Leser in wenigen Schritten in der Lage ist, selbst die ersten, funktionsfhigen Spielchen zu programmieren. Dass ich 4 Sterne vergeben habe, liegt daran, dass sich der Autor leider viel zu wenig mit den Netzwerkkomponenten beschftigt und dadurch erscheint mir das Buch als unvollstndig.2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zu seichtVon Thomas HummesWill Goldstone ist in der Unity-Szene bekannt und hat sich auch mit Videotutorials einen Namen gemacht. Seine brillante Art zu erklren kommt im Buch leider nicht so gut rber wie in den Videos. Das Buch

war das einzige erhaltliche zu Unity, mittlerweile gibt es einige wenige andere. Grundsätzlich sollte man den Begriff "Essentials" aus dem Titel wörtlich nehmen. Zwar folgt er in seinem Buch einem roten Faden und ergreift ein Spiel schrittweise um einen Spieler, Interaktion, Effekte und Musik, bleibt aber in allen Themen an der Oberfläche. Man entwickelt sein Projekt mit, wird aber selten zum eigenen Denken gezwungen. Zwar erklärt er die zu schreibenden Skripte ausführlich, letztlich schreibt man aber mehr ab, als dass man selbst entwickelt - ein wichtiger Schritt im Lernen. In Unity kann man mit JavaScript und C# entwickeln, er zeigt ausschließlich Lösungen für JavaScript ohne auf die Unterschiede einzugehen. Netzwerk und Multiplayer wird quasi nicht behandelt, ebenso wenig wie die Neuerungen aus Unity3, welches im gleichen Jahr veröffentlicht wurde. Insgesamt ist Goldstones Buch ideal für Einsteiger, die lieber mit einem Buch als mit Videotutorials lernen. Als Nachschlagewerk halte ich es ebenso wenig für empfehlenswert wie für Fortgeschrittene Unity-Nutzer. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nett für den Einstieg von Nils Hofmeister Ich habe mir das Buch gekauft, weil es bis dato soweit ich weiß das Einzige zum Thema Unity ist. Leider versucht es, jeden glücklich zu machen und bleibt deswegen in allen Fachgebieten oberflächlich. Es enthält nichts, das man nicht auch online findet. Für den Einstieg ist es eventuell trotzdem nett - die online-Unity Doku macht es einem nicht immer leicht, eine Problemlösung zu finden. Mein Eindruck ist unterm Strich, dass weder Artists noch Entwickler mit diesem Buch wirklich viel anfangen können. Dazu ist zuviel allgemeines Grundlagenwissen mit zu wenig tiefgehendem Unity-Fachwissen verquickt. Schade eigentlich.

Kurzbeschreibung This book follows an informal, demystifying approach to the world of game development with the Unity game engine. With no prior knowledge of game development or 3D required, you will learn from scratch, taking each concept at a time working up to a full 3D mini-game. You'll learn scripting with JavaScript and master the Unity development environment with easy to follow stepwise tasks. The printed version of the book is in black and white, but a full color version of the images is available for download here. The eBook version, available from Packt, is in full color. If you're a designer or animator who wishes to take their first steps into game development, or if you've simply spent many hours sitting in front of video games, with ideas bubbling away in the back of your mind, Unity and this book should be your starting point. No prior knowledge of game production is required, inviting you to simply bring with you a passion for making great games.

Kurzbeschreibung This book follows an informal, demystifying approach to the world of game development with the Unity game engine. With no prior knowledge of game development or 3D required, you will learn from scratch, taking each concept at a time working up to a full 3D mini-game. You'll learn scripting with JavaScript and master the Unity development environment with easy to follow stepwise tasks. The printed version of the book is in black and white, but a full color version of the images is available for download here. The eBook version, available from Packt, is in full color. If you're a designer or animator who wishes to take their first steps into game development, or if you've simply spent many hours sitting in front of video games, with ideas bubbling away in the back of your mind, Unity and this book should be your starting point. No prior knowledge of game production is required, inviting you to simply bring with you a passion for making great games.

den Autor und weitere Mitwirkende Will Goldstone Will Goldstone is a longstanding member of the Unity community and works for Unity Technologies as a Technical Support Associate, handling educational content and developer support. With an MA in Creative Education, and many years experience as a lecturer in higher education, Will wrote the first ever Unity book, the original Unity Game Development Essentials, and also created the first ever video tutorials for the package. Through his sites <http://www.unity3dstudent.com> and <http://learnunity3d.com> Will helps to introduce new users to the growing community of developers discovering Unity every day.