

Préface

par **Mathieu Muller**

Ingénieur d'application chez Unity Technologies

Unity, au-delà d'être un outil complet de création de médias interactifs 2D et 3D multi-plateformes, de sa communauté de plusieurs centaines de milliers d'utilisateurs ou de son Asset Store, me semble tout à fait remarquable à deux égards. Le premier est sa polyvalence, tant en genres qu'en types d'utilisateurs. Il suffit de consulter la galerie des contenus "made with unity" et de s'intéresser à leurs auteurs pour s'apercevoir d'une part que tous les styles s'y retrouvent, du jeu de plateforme 2D à l'œuvre d'art numérique interactive en passant par le configurateur industriel 3D, d'autre part, que leurs créateurs peuvent être jeunes étudiants ou bien vétérans de l'industrie du jeu vidéo, hommes ou femmes, artistes ou développeurs. Le second constat est encore plus surprenant : il arrive régulièrement qu'un passant interpelle un employé Unity qui porte un t-shirt de l'entreprise pour le remercier. Pour quelle raison ? Car cet outil lui a ouvert de nouvelles perspectives, permet de réaliser son rêve de faire son propre jeu ou bien de rendre ses journées professionnelles ou ses temps libres plus créatifs.

Mais aussi accessible soit-il, tout outil a besoin d'être maîtrisé. Tout comme la guitare ou le piano, les premières notes donneront vite satisfaction, mais seul le travail permettra de créer les plus riches compositions.

Unity propose un manuel complet, des tutoriaux, des webinars hebdomadaires, des forums alimentés par des centaines de milliers d'utilisateurs. Alors pourquoi un livre ? La première raison d'être de cet ouvrage est que l'essentiel de ce matériel n'est disponible qu'en anglais. La seconde et la plus romantique est que chacun a son média préféré d'apprentissage ou bien, pour aller plus loin encore, que le bon média au bon moment peut changer un bout de sa vie. Un livre, même technique, est bien plus qu'un manuel utilisateur, un tutoriel, un webinar ou un forum. C'est une histoire, un compagnon que l'on emporte dans le train ou sur un banc, qui nous remplit d'idées et d'émotions et les connecte à notre environnement lorsqu'on lève la tête du bouquin.

L'histoire c'est Anthony Cardinale qui la raconte. Anthony a consacré des milliers d'heures de sa vie à faire partager sa passion pour le jeu. Tournez cette page et suivez-le. Bienvenue dans ce nouveau monde, et bon voyage à la découverte et la maîtrise de l'infini des possibles des médias interactifs.

Paris, le 07 juin 2015