

Libro - Programmazione 3D

Prezzo: 13.90 €

Tasse: 0.00 €

Prezzo totale (con tasse): 13.90 €



Creare facilmente oggetti tridimensionali con Unity

Molte tecnologie nascono in un determinato ambiente ma poi si sviluppano, maturano, e vengono scoperte ed utilizzate in altri ambiti. Questo è il caso di Unity. Unity è un ambiente di sviluppo nato per il mondo dei videogiochi, ma che di fatto attualmente viene utilizzato anche in altri ambiti come per esempio nella realtà virtuale (VR) ed aumentata (AR). Per esempio, Unity viene molto utilizzato nel mondo del marketing e della comunicazione. Spesso ultimamente si parla di product visualization come di quella tecnologia usata per la rappresentazione rapida e realistica dei prodotti industriali e non. Soprattutto quando un prodotto è ancora nelle sue fasi iniziali di concepimento, la visualizzazione dei prodotti 3D può essere utilizzata per dare forma concreta alle idee. Ciò che importa è consentire all'utente finale di avere una rappresentazione visiva del prodotto che sta progettando invece di affidarsi semplicemente all'immaginazione. Unity è tra i motori di gioco di riferimento per quanto concerne lo sviluppo e la sperimentazione in ambito VR e AR. Molti visori e dispositivi di interazione scelgono di supportare come primo game engine Unity, per assicurarsi un bacino di sviluppatori in grado di produrre contenuti. Il testo, oltre ad illustrare i concetti teorici, offre esempi completi che sfruttano tecnologie moderne, per poter comprendere pienamente cosa si nasconde dietro al mondo 3D e a Unity. Un testo semplice ma utile per tutti coloro che intendono approcciarsi alle nuove tecnologie..

Contenuti

- Installazione di Unity, descrizione della struttura dell'ambiente di sviluppo, e primo esempio
- Gli script in Unity ed alcuni esempi
- L'interazione con gli oggetti in Unity, le proprietà di base di un oggetto, la fisica in Unity ed alcuni esempi di utilizzo dei colliders
- La gestione delle luci in Unity: Spot Light, Directional Light, Point Light, Area Light
- Introduzione al concetto di canvas, gestione dei testi, dei bottoni degli input text, delle immagini e dello slider component
- Le principali operazioni sugli oggetti 3D: la traslazione, la rotazione
- La gestione delle texture e dei prefabs. Descrizione delle fasi di compilazione sui sistemi Windows, IOS e Android, descrizione della fase di debug e analisi performance dell'applicativo. Descrizione delle possibili ottimizzazioni grafiche
- Esempio completo di semplice gioco in Unity
- Introduzione al calcolo vettoriale ed al concetto di forza ed accelerazione
- Introduzione alla dinamica ed ai concetti di base sul concetto di forza ed accelerazione
- Introduzione al linguaggio C#

Informazioni aggiuntive

- **Autore:** Marco Buttolo
- **Pagine:** 150