

Unity Realizza Il Tuo Videogioco In 3d Livello 3 Esperto In Un Click

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, consolidi le capacità di utilizzo dell'editor di Unreal Engine e realizzi un progetto completo utilizzando la BSP Geometry. Attraverso esempi concreti, apprendi la metodologia per creare i livelli all'interno del progetto e strutturare compiutamente l'esperienza di realtà virtuale. In questo secondo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 3 . Inserire nuovi elementi all'interno di una scena . Posizionare e modificare gli elementi inseriti . Realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP Lezione 4 . Creare un elemento architettonico con la geometria BSP . Utilizzare il Content Browser . Realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Inserire nuovi elementi all'interno di una scena, posizionare e modificare gli elementi inseriti, realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP . Lezione 4: Creare un elemento architettonico con la geometria BSP, utilizzare il Content Browser, realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo

Online Library Unity Realizza Il Tuo Videogioco In 3d Livello 3 Esperto In Un Click

computer

Nel quarto volume del corso di Unity 3D inizieremo a occuparci degli interventi per aumentare il dinamismo degli oggetti inclusi nel nostro videogioco.

Focalizzeremo l'attenzione sulla gestione della fisica, in particolare sull'attrazione gravitazionale, e introdurremo una modalità per la creazione e l'ottimizzazione di animazioni tramite Unity. Ampio spazio sarà poi dedicato alla personalizzazione delle texture, soffermandoci sulla tipologia NormalMap, in grado di apportare un notevole realismo ai modelli. Saranno inoltre presenti alcuni video esplicativi. 0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */

```
table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi;}
```

Livello 4 Texture, gravità e animazioni Imparerai: . A importare i modelli 3D . A includere una texture semplice e una texture NormalMap . Ad applicare una mappatura UV . Ad aggiungere e gestire la gravità nei modelli 3D

In questo quinto volume affronteremo la creazione e la personalizzazione di un menu per il nostro videogioco in 3D. Unity ci consente di inserire specifici elementi di programmazione che sono interamente adattabili e personalizzabili con minime conoscenze di linguaggio di programmazione. I tutorial si sviluppano in maniera tale da consentire a chiunque di scrivere un semplice codice (in questo caso ricorreremo a uno script in C#) completo e funzionante. Dopo la creazione del menu passeremo all'inserimento delle schermate di caricamento, necessarie nell'attesa che ogni scenario sia attivo. In appendice troverete un accurato ripasso di quanto sin qui affrontato oltre ad alcuni esercizi specifici. Potrete inoltre scaricare l'intero codice del menu realizzato. Livello 5 Creazione di un menu Imparerai: . A predisporre al meglio l'ambiente di lavoro . A programmare la struttura del menu . A creare uno stile grafico personalizzato . A integrare schermate di caricamento personalizzate

All'interno del secondo volume del corso di Unity 3D inizieremo ad approfondire le procedure di creazione degli elementi che costituiranno la base del nostro videogioco. Dapprima apprenderai l'importazione dei Packages, assets essenziali per strutturare il game. Il capitolo successivo sarà incentrato su un tutorial che ti guiderà nella generazione della superficie del gioco, un terreno realistico e di sicuro impatto sia visivo che per quanto riguarda l'esperienza di gioco. I capitoli che seguono si focalizzano sui punti di luce (con approfondimenti mirati all'inserimento di un'illuminazione efficace e alla creazione delle ombre) e sull'inclusione di effetti audio. Livello 2 Elementi base del videogioco Imparerai: . a importare i Packages . a usare tool specifici per la gestione degli elementi base

All'interno del secondo volume del corso di Unity 3D inizieremo ad approfondire le procedure di creazione degli elementi che costituiranno la base del nostro videogioco. Dapprima apprenderai l'importazione dei Packages, assets essenziali per strutturare il game. Il capitolo successivo sarà incentrato su un tutorial che ti guiderà nella generazione della superficie del gioco, un terreno realistico e di sicuro impatto sia visivo che per quanto riguarda l'esperienza di gioco. I capitoli che seguono si focalizzano sui punti di luce (con approfondimenti mirati all'inserimento di un'illuminazione efficace e alla creazione delle ombre) e sull'inclusione di effetti audio. Livello 2 Elementi base del videogioco Imparerai: . a importare i Packages . a usare tool specifici per la gestione degli elementi base

Online Library Unity Realizza Il Tuo Videogioco In 3d Livello 3 Esperto In Un Click

. a creare il terreno . a gestire l'illuminazione e ad analizzare i punti di luce . a inserire elementi audio A chi si rivolge il corso . Ai principianti . A chi ha già esperienza con la programmazione a oggetti 3D . A chi vuole scoprire il mondo della creazione videoludica . A chi vuole imparare i segreti per la realizzazione completa di un videogioco La struttura del corso . 10 livelli progressivi per 10 ebook . Argomenti spiegati con testo semplice, completo e immagini dettagliate . Spiegazione dettagliata degli strumenti di Unity e del loro impiego . Ogni ebook è autoconclusivo e autonomo dagli altri. I contenuti e i tutorial sono progressivi In ogni ebook . Spiegazioni passo passo, semplici, complete e pratiche . Oltre 50 immagini esplicative a corredo del testo . Esercizi mirati per memorizzare quanto appreso . Download degli script utilizzati durante il corso

I salvataggi all'interno di un videogioco sono all'ordine del giorno, sono rarissimi i videogiochi che non li prevedono, ma se vogliamo creare un gioco con una minima Storyline, con tanti livelli e con degli obiettivi da raggiungere o oggetti da raccogliere, essi sono d'obbligo. In questo nono volume della serie dedicata a Unity 3D affronteremo i "Save Data" e i "Load Data", vedremo quindi come creare uno strumento per salvare il gioco e successivamente caricare la partita sfruttando i dati memorizzati in precedenza. Approfondiremo in particolare il PlayerPrefs, modalità che consente di memorizzare ogni dato all'interno del Registro di Sistema del proprio computer. Partiremo da esempi pratici di script specifici per il salvataggio dei dati di gioco, passando poi per il salvataggio delle impostazioni video e terminando con lo script riguardante l'eliminazione di ciò che abbiamo memorizzato. Livello 9 Save Data e Load Data Imparerai: . A creare dei dati di salvataggio attraverso i PlayerPrefs . A salvare tramite script le impostazioni video . A gestire e cancellare i dati salvati

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo primo volume, guidato dai videotutorial, impari a muovere i primi passi nel mondo della programmazione base+avanzata 3D e della realtà virtuale; lavori fin da subito sul più potente motore 3D distribuito gratuitamente, Unreal Engine, e inizi a conoscere l'architettura di Oculus Rift da vicino. Con esercizi pratici e realizzando progetti concreti. In questo primo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 1 . Scaricare e installare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D completamente free al mondo . Creare un nuovo progetto . Conoscere le principali funzioni di modifica Lezione 2 . Utilizzare gli strumenti dell'interfaccia . Usare l'editor delle preferenze per personalizzare la tua finestra di lavoro . Navigare ed utilizzare la Viewport Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple,

Online Library Unity Realizza Il Tuo Videogioco In 3d Livello 3 Esperto In Un Click

universo fatto di biomi, mod, mob, items e molto altro, trovando informazioni chiare e numerosi riferimenti a risorse extratestuali, senza dimenticare approfondimenti mirati ad aspetti curiosi e poco conosciuti.

In questo sesto volume affronteremo la creazione e l'implementazione di due elementi fondamentali per l'ottimizzazione dell'esperienza di gioco: il Raycast e l'HUD. Il primo è il "mirino" o "puntatore" che appare al centro dello schermo e serve per far compiere delle determinate azioni o svolgere determinati compiti. L'HUD è invece l'insieme delle immagini e informazioni che appaiono sulla schermata di gioco. Gli HUD più noti sono quelli che indicano il numero delle vite, i collezionabili, i danni subiti, il numero di munizioni disponibili, l'inventario (o oggetti rapidi) e così via. Partendo dalla costruzione del codice specifico, analizzeremo alcuni esempi pratici di utilizzo, concentrandoci in ultimo sull'interazione tra i due elementi. In appendice, oltre ai consueti esercizi da svolgere, potrete scaricare l'intero codice di quanto realizzato. Livello 6 Raycast e HUD Imparerai: . A progettare e creare un Raycast . A utilizzare il Raycast in alcuni esempi pratici . A inserire l'HUD . A gestire le interazioni tra Raycast e HUD

L'intelligenza artificiale è il piccolo motore che "dà vita" a un qualsiasi videogioco, sia 2D che 3D. In quest'ottavo volume del corso di Unity affronteremo i numerosi aspetti legati alla creazione e allo sviluppo di semplici intelligenze artificiali all'interno del nostro videogioco 3D. Partiremo stabilendo il tipo di intelligenza da creare e ne gestiremo i vari elementi costitutivi attraverso la programmazione in C#. Potremo far compiere una qualsiasi azione a un personaggio oppure a un oggetto, come ad esempio muoversi, attaccare, difendersi ed eseguire animazioni. Procederemo poi con l'inserimento dei cosiddetti Spawn Points, in altre parole i punti in cui il programmatore decide preliminarmente che dovranno apparire, in momenti predeterminati, nuovi oggetti o entità animate. Infine ci avvarremo di un particolare plugin per generare i Path Nodes. Grazie a questi ultimi saremo in grado di stabilire e programmare i percorsi e la direzione di movimento delle singole entità animate. Come di consueto la trattazione è corredata da video esplicativi. Livello 8 Intelligenza artificiale Imparerai: . a sviluppare e implementare intelligenze artificiali . a programmare e inserire gli Spawn Points . a creare i Path Nodes

Unity 3D è un potente motore grafico multiplatforma con il quale è possibile realizzare semplici e complessi videogiochi in grafica 3D. Questo corso è strutturato in ebook composti da tutorial semplici ed esaustivi, per capire e approfondire i vari argomenti riguardanti il software e la creazione da zero di videogiochi completi e funzionanti. Chiunque si sia domandato, almeno una volta: "Come si crea un videogioco?", oppure: "Voglio creare un videogioco, ma come faccio?" è il lettore ideale di questa serie, che sia alle prime armi (senza aver mai studiato programmazione), o che abbia già conoscenze di programmazione ma desideroso di conoscere a fondo lo sviluppo di videogiochi e l'impiego degli editor 3D. A chi si rivolge il corso . Ai principianti . A chi ha già

Online Library Unity Realizza Il Tuo Videogioco In 3d Livello 3 Esperto In Un Click

esperienza con la programmazione a oggetti 3D. . A chi vuole scoprire il mondo della creazione videoludica . A chi vuole imparare i segreti per la realizzazione completa di un videogioco. La struttura del corso . 10 livelli progressivi per 10 ebook . Argomenti spiegati con testo semplice, completo e immagini dettagliate . Video per mostrare in tempo reale il funzionamento di script o altre funzioni. . Spiegazione dettagliata degli strumenti di Unity e del loro impiego. . Ogni ebook è autoconclusivo e autonomo dagli altri. I contenuti e i tutorial sono progressivi. In ogni ebook . Spiegazioni passo passo, semplici, complete e pratiche . Oltre 50 immagini esplicative a corredo del testo . Esercizi mirati per memorizzare quanto appreso . Download degli script utilizzati durante il corso . Video per mostrare il corretto funzionamento di script e funzioni

Livello 1 Primi passi con Unity
Imparerai: . A utilizzare l'interfaccia grafica . A impostare le preferenze e a modificare il Layout . A intervenire comprendendo errori e segnalazioni della Console . A utilizzare l'interfaccia di MonoDevelop

In questo decimo e conclusivo volume della serie dedicata a Unity 3D vedremo come realizzare la Build finale del nostro gioco e approfondiremo le modifiche alle impostazioni supplementari. Analizzeremo preliminarmente tutti i parametri che consentono di avere una build ottimale: Player Settings, Quality Settings e Render Settings. Porteremo a compimento il progetto sviluppato in Unity e approfondiremo tutte le procedure necessarie per una compilazione adatta alla piattaforma di gioco che abbiamo scelto. Tra queste ultime affronteremo i browser web, le console come Playstation e Xbox, i sistemi operativi per device portatili come iOS, Android e Blackberry.

Livello 10 Build finale
Imparerai: . A modificare le impostazioni del Player . A personalizzare in maniera ottimale le Quality settings . A modificare le Render settings . A creare le Build finali per ogni piattaforma di gioco

??

In questo settimo volume ci occuperemo degli Image Effects, disponibili unicamente per i possessori di licenza PRO di Unity 3D. Gli Image Effects sono effetti visivi che rendono la grafica più accattivante e sofisticata, applicando delle maschere e dei filtri ad alcune scene o a momenti particolari all'interno di un livello di gioco. Analizzeremo la procedura d'inclusione degli effetti all'interno del videogioco, soffermandoci poi sulla disamina dettagliata di quelli che sono gli effetti più utilizzati e diffusi. Tratteremo del Bloom, del FishEye e dell'effetto Vortex che agiscono modificando la visuale con specifiche distorsioni e alterazioni. Affronteremo quindi gli effetti che intervengono nello scenario di gioco aggiungendo, come nel caso del Global Fog, elementi scenografici. Infine ci occuperemo di effetti che contribuiscono a migliorare sensibilmente la resa visiva, sia statica sia dinamica, dei modelli 3D come degli elementi circostanti: Anti-aliasing Post Effect e Color Correction Curves.

Livello 7 Image Effects (PRO version only)
Imparerai: . A importare gli effetti nel progetto . A impiegare gli effetti Bloom, FishEye, Vortex . Ad applicare effetti scenografici come Global Fog, Camera Motion Blur e Motion Blu . A migliorare la definizione dei modelli 3D

con Anti-aliasing e Color Correction Curves

????????????????,????????????;????????;????????????????;????????;????????????????
????

????????????????????????,??,????,????????
????????????????????,????????????????????????????

```
0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */
table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-
size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:"";
mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-
bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-
family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-
font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-
font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-
latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi;}
Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 3 In questo terzo volume ci
concentreremo sull'analisi accurata del player. Analizzeremo il cosiddetto First
Person Controller, in altre parole il player in prima persona che simula la nostra
presenza all'interno del gioco. Passeremo poi al Third Person Controller, il
player in terza persona, soffermandoci sulla creazione di un player
personalizzato e approfondendo la configurazione avanzata. Ampio spazio sar 
infine dedicato alle modifiche allo Skybox e alle attiv  di raccoglimento e
trascinamento di oggetti. All'interno della trattazione saranno presenti numerosi
video esplicativi ed esercizi mirati. Livello 3 Il Player Imparerai: . A utilizzare il
First Person Controller . A creare, configurare e utilizzare un proprio Third Person
Controller . A raccogliere e trascinare oggetti . A personalizzare lo Skybox
```

Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 3 In questo terzo volume ci
concentreremo sull'analisi accurata del player. Analizzeremo il cosiddetto First
Person Controller, in altre parole il player in prima persona che simula la nostra
presenza all'interno del gioco. Passeremo poi al Third Person Controller, il
player in terza persona, soffermandoci sulla creazione di un player
personalizzato e approfondendo la configurazione avanzata. Ampio spazio sar 
infine dedicato alle modifiche allo Skybox e alle attiv  di raccoglimento e
trascinamento di oggetti. All'interno della trattazione saranno presenti numerosi
video esplicativi ed esercizi mirati. Livello 3 Il Player Imparerai: . A utilizzare il
First Person Controller . A creare, configurare e utilizzare un proprio Third Person
Controller . A raccogliere e trascinare oggetti . A personalizzare lo Skybox

[Copyright: 624dbdad4889a8bcc9c50edbfef1a3c](http://624dbdad4889a8bcc9c50edbfef1a3c)