

Développer des applis innovantes avec Unity

Titre(s) : Développer des applis innovantes avec Unity

Auteur(s) : Cardinale, Anthony

Adresse bibliographique : : D-BookeR, 24 AVR 2017

Description matérielle : 322 p. : ill. en noir et blanc ; 21 cm

Note sur la provenance : Achat

Résumé ou extrait : La réalité virtuelle et la réalité augmentée n'ont jamais été aussi populaires. Si un grand nombre d'équipements restent encore réservés à une minorité du fait de leur prix, il n'en est pas moins déjà possible de créer à moindre coût des applis bluffantes et d'en tirer parti dans le cadre de son activité professionnelle : visites virtuelles, catalogues 3D, applis de simulation, etc. Ou encore pour créer des jeux originaux qui mêlent réalité et imaginaire... Ce livre vous explique de manière très concrète comment fonctionnent ces technologies et vous fournit tous les éléments nécessaires pour que vous puissiez concevoir vos propres projets à l'aide de Unity. Vous y aborderez les différentes notions au travers d'exemples fils conducteurs, relevant aussi bien du domaine professionnel que du jeu vidéo. Il part du principe que vous connaissez les manipulations de base de Unity et que vous avez déjà écrit quelques scripts en C#. Les exemples en réalité virtuelle peuvent être testés à l'aide d'un simple Google Cardboard. Source du résumé : <https://www.decitre.fr/livres/developper-des-applis-innovantes-avec-unity-9782822705639.html> (page consultée le 9 avril 2018).

Sujet(s) : Loisirs

Pédagogie