

Développer des applis innovantes avec Unity - I. Réalité virtuelle (French Edition)

La réalité virtuelle n'a jamais autant fait parler d'elle et les projets se multiplient dans tous les secteurs d'activité. Si les projets les plus élaborés requièrent des équipements onéreux, il n'en est pas moins déjà possible de créer à moindre coût des applis bluffantes visionnables avec un simple casque en carton.

Ce livre a pour objectif de vous initier à la réalité virtuelle et vous montrer comment créer une visite virtuelle ou un mini-jeu en réalité virtuelle avec Unity. Il vous fournit toutes les bases nécessaires pour que vous puissiez concevoir vos propres projets et cibler aussi bien les utilisateurs dotés d'un casque bon marché comme le Google Cardboard ou l'Archos VR qu'un public possédant un équipement plus élaboré. Vous y apprendrez notamment à créer de l'interactivité avec le regard mais aussi à tirer parti du bouton latéral de certains casques ou d'une manette bluetooth.

Il part du principe que vous connaissez les manipulations de base de Unity et que vous avez déjà écrit quelques scripts en C#.

Sommaire :

Premiers pas avec la réalité virtuelle

1. Appréhender la réalité virtuelle
2. Matériel nécessaire
3. Le SDK de Google
4. Tester la scène d'exemple
5. Cinq règles fondamentales d'ergonomie
6. Cinq règles fondamentales d'immersion

Réalisation d'une visite virtuelle

Présentation du projet

7. Création de la scène 3D
8. Ajout du personnage principal
9. Script de déplacement par timer
10. Interactions par le regard
11. Menu et finalisation du projet

Réalisation d'un jeu en réalité virtuelle

Présentation des projets

12. Modélisation d'un astéroïde 3D dans un logiciel de modélisation
13. Mise en place de la scène
14. Système de gestion des astéroïdes
15. Finalisation du projet
16. Utilisation d'une manette de jeu

Développer des applis innovantes avec Unity - I. Réalité virtuelle (French Edition) par Anthony Cardinale a été vendu pour £14.99 chaque copie. Le livre publié par Éditions D-Booker. Il contient 260 le nombre de pages. Inscrivez-vous maintenant pour accéder à des milliers de livres disponibles en téléchargement gratuit. L'inscription était gratuite.



- Titre de livre : Développer des applis innovantes avec Unity - I. Réalité virtuelle (French Edition)
- Date de sortie: March 24, 2017
- Broché: 260 pages
- Auteur: Anthony Cardinale
- Éditeur: Éditions D-Booker

En raison d'un problème de copyright, vous devez lire Développer des applis innovantes avec Unity - I. Réalité virtuelle (French Edition) en ligne. Vous pouvez lire Développer des applis innovantes avec Unity - I. Réalité virtuelle (French Edition) en ligne en utilisant le bouton ci-dessous.

LIRE EN LIGNE

