

Leggi ebooks Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani PDF, EPUB, mobi, 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...

# Leggi Ebooks Programma Realtà Virtuale Con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani PDF, EPUB, Mobi



**Leggi ebooks Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani PDF, EPUB, mobi**, 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,

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 computer

L'autore

Mirco Baragiani è nato a Bologna il 15 gennaio 1975. Appassionato di informatica e tecnologia fin dall'infanzia è un libero professionista e collabora attivamente con la casa editrice Area51 Publishing, in veste di autore editore. È il curatore della serie di informatica "Esperto in un click" e ha pubblicato i seguenti ebook: "50 trucchi per iPad", "Siri: La guida definitiva", "Programmazione C: le basi per tutti", "Programmazione LUA", e la serie "Corso di Corona SDK". Cura la pubblicazione dei videocorsi su Corona SDK e sul Linguaggio Swift, è stato l'autore dell'opera a fascicoli "Corso di programmazione iPhone, iPad e Mac" edito da Hobby & Work - giunto alla quarta ristampa - e ha coordinato in veste di editor l'opera "Programmare app per Mobile" sempre per lo stesso editore. Si occupa di progettazione e sviluppo software per sistemi mobile Apple e Android, è docente di un corso di Videogiochi per sistemi mobile e sviluppa software per il 3D e la realtà virtuale attraverso il motore software Unreal Engine. Parallelamente all'informatica si diletta anche con l'arte contemporanea e ricerca nell'ambito del pensiero creativo attraverso svariate risorse digitali e analogiche. Opera nel mercato Forex in veste di trader indipendente.

Leggi ebooks Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani PDF, EPUB, mobi, Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi evvui.r.

# **Leggi Ebooks Programma Realtà Virtuale Con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani PDF, EPUB, Mobi**

**Leggi ebooks Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani PDF, EPUB, mobi**, Are you looking for programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso PDF?. If you are areader who likes to download programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf to any kind of device,whether its your laptop, Kindle or iPhone, there are more options now than ever before. Perhaps because of the growing popularity of Kindle, or competitors like The Nook, or maybe just because people want choices, it is now possible to get programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf and any kind of Ebook you want downloaded to almost any kind of device!

Traditionalists may ask, what is so great about downloading programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf? You may think better just to read programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf the old fashioned way you know, as in paperbacks or hardcovers? The answer is that, while print books are great and will never become obsolete, there are definite advantages to the electronic format. Let uslook at a few of these benefits.

For one thing, it is environmentally friendlier to read programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso electronically, as you are saving all that paper. A related benefit is cost. It is much cheaper toread books that you download than to buy them. If you read lots of books, it can be quite expensiveto buy them. Finally, programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf in electronic format take uphardly any space. If you travel a lot, you can easily download programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf to read on the plane or the commuter train, whereas print books are heavy and bulky.

Follow this link to read online and download programma realtà virtuale con unreal engine + oculus rift videocorso Pdf from our online library.

[Download: \*\*PROGRAMMA REALTÀ VIRTUALE CON UNREAL ENGINE + OCULUS RIFT VIDEOCORSO PDF\*\*](#)