

Nouveauté livre :

Développer des applis innovantes avec Unity®

I. Réalité virtuelle + II. Réalité augmentée

La réalité virtuelle et la réalité augmentée sont désormais à la portée de tous. C'est ce que nous montre ce nouvel ouvrage d'Anthony Cardinale, organisé en 2 livres distincts, disponibles séparément au format numérique.

Anthony Cardinale, passionné par ces nouvelles technologies, fournit dans cet ouvrage tous les éléments de base nécessaires pour créer ses propres projets en réalité virtuelle et en réalité augmentée à l'aide du logiciel Unity. Les différentes notions sont abordées de manière pratique au travers d'exemples de programmes, relevant aussi bien du domaine professionnel que du jeu vidéo.

En réalité virtuelle, l'objectif est avant tout de créer des applis accessibles au plus grand nombre, visionnables à l'aide d'un casque bon marché et d'un smartphone. Vous verrez donc les différents moyens d'enrichir l'expérience virtuelle alors que l'interactivité se fonde essentiellement sur le regard. En matière de jeu, la réflexion portera sur l'élaboration d'un gameplay adapté.

En réalité augmentée, l'objectif est d'exploiter cette technologie pour enrichir vos jeux et vos applications commerciales. Vous verrez donc comment la combiner à d'autres fonctionnalités pour créer de la valeur ajoutée. Dans la version intégrale, un chapitre bonus vous explique comment mixer les deux réalités.

Une fois encore, la force de l'auteur est de mettre à portée de tout développeur la réalisation d'applis originales et lui permettre ainsi de donner libre cours à sa créativité.

Le lecteur est supposé connaître le fonctionnement de base de Unity et des scripts C#.



[Développer des applis innovantes avec Unity](#)

I. Réalité virtuelle
II. réalité augmentée

Préfacé par Jacques Mezhrhid, directeur de l'innovation Sogeti France

Pagination : 330 pages
ISBN (papier) : 978-2-8227-0563-9
Prix : 37 €

À partir de 20 € en numérique sur www.d-booker.fr

Les deux livres sont également vendus séparément sous forme d'e-book
ISBN : 978-2-8227-0568-4 et 978-2-8227-0572-1
Prix : 15,99 € chacun

[Présentation et extraits](#) sur le site de l'éditeur

Développeur de jeux vidéo certifié Unity, Anthony Cardinale est responsable Innovation & réalité virtuelle chez Sogeti High Tech, où il développe des applications à destination des casques de réalité virtuelle et des dispositifs haptiques comme les gants de réalité virtuelle.

À propos de l'éditeur : D-Booker est une maison d'édition indépendante orientée sur les technologies informatiques, créée en 2011 par Patricia Moncorgé, ancienne responsable des livres d'informatique aux éditions Pearson. D-Booker propose des ouvrages multiformat (html5, pdf, epub, papier) et modulaires (possibilité d'acheter un chapitre pour aller à l'essentiel).

Contact Presse : contact@d-booker.net

Page [Google+](#) / Twitter : [@ed_dbooker](#)