

CURSO PRÁCTICO CON UNITY 3D



Cantón Nadales, David

SINOPSIS

El primer libro en español que guía el desarrollo de videojuegos con Unity, desde los fundamentos hasta la creación de builds ejecutables. Dirigido a principiantes y desarrolladores con experiencia, este libro te acompaña paso a paso, desde el uso del Unity Editor hasta la creación de videojuegos completos y optimizados. Aprenderás a manipular GameObjects, programar en C# y Visual Scripting, crear terrenos, personajes jugables y NPCs con inteligencia artificial de ChatGPT, dominar shaders y efectos visuales, e integrar música, sonidos, animaciones y cinemáticas con Animator, Cinemachine y Timeline. Incluye una introducción práctica a la realidad aumentada con ARFoundation y técnicas para optimizar el rendimiento, asegurando eficiencia en dispositivos reales. También explora la generación de builds ejecutables y presenta librerías gratuitas para mejorar tus proyectos. Cada capítulo ofrece ejemplos prácticos, ejercicios y acceso al código fuente en GitHub, permitiéndote aprender mientras aplicas conceptos. Este libro es tu guía para llevar tus ideas al siguiente nivel en el desarrollo de videojuegos con Unity....



Editorial	ANAYA MULTIMEDIA
Materia	INFORMATICA
EAN	9788441551633
Status	Disponible
Páginas	360
Tamaño	220x170x23 mm.
Peso	574
Precio (Imp. inc.)	29,95€
Idioma	Español
Fecha de lanzamiento	10/04/2025