

SOMMARIO

1.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 1: Introduzione, interfaccia	1
2.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 2: Prefabs, trasformazioni, global vs local	8
3.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 3: importare Assets e Packages; Terrain; illuminazione	23
4.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 4: un semplice script Javascript in Unity: countdown	40
5.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 5: Physics Materials; pressione dei tasti; movimenti	55
6.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 5A: extra sulla programmazione (IF-ELSE)	75
7.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 6: istanziamento Game Objects mediante script	83
8.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 7: Salvataggio e caricamento dati su disco (pc, tablet, ...)	97
9.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 8: tocco delle dita su touch; click del mouse su pc	110
10.	Tips & Tricks: Coroutine (script Javascript)	121
11.	Script JS: eliminare Game Objects dopo n secondi	126
12.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 9: funzioni mouse buttons; Materials, Shaders, Textures	129
13.	Le basi di Unity 3D 3.x e 4.x – 10: FPS Character Controller; rotazioni; cambiare scena	141
14.	Il Car Tutorial – Parte 1	154
15.	Il Car Tutorial – Parte 2	175
16.	Il Car Tutorial – Parte 3	187
17.	Unity + Blender: rotazione con parenting e script Javascript	215
18.	L'operatore modulo, Time, renderer e "l'effetto intermittenza"	227
19.	Script JS: semplice Constraint di posizione per seguire un oggetto	231
20.	Script JS: Time.deltaTime: a cosa serve, come si usa	236
21.	Script JS: Quaternion, Slerp e le rotazioni animate	240
22.	Algoritmo (e script JS) per mescolare le carte – I parte	247
23.	Algoritmo (e script JS) per mescolare le carte – II parte	255
24.	Muri a spinta – I parte	269
25.	Muri a spinta – II parte	283

26.	Riprodurre dei file audio in seguito a delle collisioni (triggering)	297
27.	Come capire se un oggetto è inquadrato dalla telecamera	305
28.	Script JS: accedere ad un Array definito in un altro script	309
29.	Tips & Tricks: dove si trovano le impostazioni dell'Anti-Aliasing (AA)	313
30.	Unity + GIMP: creare delle Height Maps / Parallax Maps	315