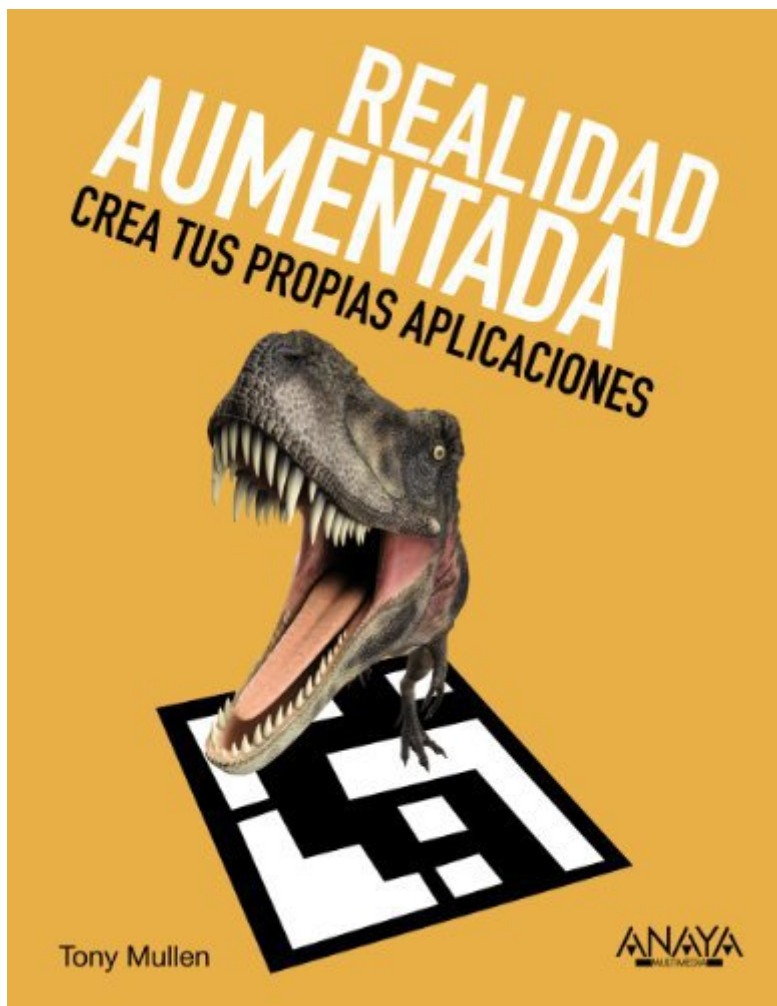


Realidad Aumentada. Crea tus propias aplicaciones (Títulos Especiales)



Editor: ANAYA MULTIMEDIA

Autor: Tony Mullen

Longitud de impresión: 320

Idioma: Español

PDF

La Realidad Aumentada ha pasado de ser una tecnología emergente a una de las tendencias de diseño interactivo más atractivas en la actualidad. Artistas y diseñadores sin apenas experiencia en programación pueden aprender rápidamente a crear sus aplicaciones con ayuda de diversas herramientas, como el lenguaje de programación Processing, el software de animación Blender, Arduino, Flash y otras muchas. Esta completa obra, que describe la creación de aplicaciones de realidad aumentada para smartphones, Mac, PC y Web, contiene técnicas de software, código práctico, consejos sobre hardware, fundamentos de modelado, creación de prototipos y mucho más. La Realidad Aumentada es arte y programación, y Tony Mullen combina a la perfección ambos aspectos para que aprenda a crear aplicaciones de forma sencilla y eficaz. Agradecimientos Sobre el autor Sobre el editor técnico Introducción

Objetivos del libro A quién va dirigido este libro Contenidos del libro Convenciones Archivos de ejemplo 1. Realidad aumentada: Primeros pasos Definición de Realidad aumentada Breve historia de RA RA en la práctica Crear prototipos innovadores Herramientas y tecnologías ARToolKit Modelos rápidos con BuildAR DART RA sin marcadores con PTAM Requisitos de RA Obtener el software El universo de Java Hardware periférico Marcadores Otros objetos de utilidad 2. Introducción a Processing El entorno de programación Processing Instalar y ejecutar Processing Su primer programa de Processing Modo interactivo Dibujar en Processing Formas primitivas Trabajar con color HSB Trigonometría sencilla Combinar las piezas Trabajar con clases 3. Fundamentos de modelado y creación de texturas en Blender Modelar con Blender Qué versión usar Modelar un sencillo alienígena en Blender 2.49 Crear una textura OA suavizada Crear una textura terminada con GIMP 4. Crear un personaje animado con pocos polígonos Aplicar texturas al alienígena con menos polígonos Estructurar el modelo Definir fotogramas para un sencillo ciclo de paso

<https://k2s.cc/file/61d95ba988ea6/7PSj6VIH6.pdf.rar>