

SVILUPPO SOFTWARE PER REALTÀ VIRTUALE USANDO UN GAME ENGINE MODERNO E SCRIPTING OBJECT- ORIENTED: UNITY E C#.



Giuseppe Turini
Associate Professor of Computer Science
Kettering University

Visiting Research Associate in Computer
Assisted Surgery
EndoCAS Research Center - University
of Pisa

Nella moltitudine di applicazioni software utilizzate nel mondo moderno da ognuno di noi si stanno rapidamente diffondendo sistemi hardware/software per la realta' virtuale (VR).

Infatti, oggigiorno, la tecnologia VR (insieme alla realta' aumentata e alla realta' estesa) e' utilizzata in molti settori industriali e non solo: si va dai simulatori di realta' virtuale per situazioni critiche (pronto intervento, emergenze, etc.), ad applicazioni VR per il training di staff tecnico (ingegneri, medici, etc.), per finire a sistemi VR per l'intrattenimento (eventi virtuali, gaming, etc.).

Il design e lo sviluppo di questi sistemi di realta' virtuale richiede sia la conoscenza dei principi fondamentali della VR che la corretta integrazione di diverse componenti hardware e software. Questo seminario si concentrera' sullo sviluppo software di un'applicazione per realta' virtuale utilizzando un game engine moderno e un linguaggio di scripting object- oriented, in particolare: Unity e C#, rispettivamente. Verranno illustrati i principali concetti fondamentali sia pratici che teorici, ed alcune tecniche intermedie e avanzate.

**10 e 17 marzo
2023
14:30 - 18:30**

Dipartimento di
Ingegneria
dell'Informazione, Via
Caruso 16, Aula
Riunioni Piano Terra

e online su Teams

