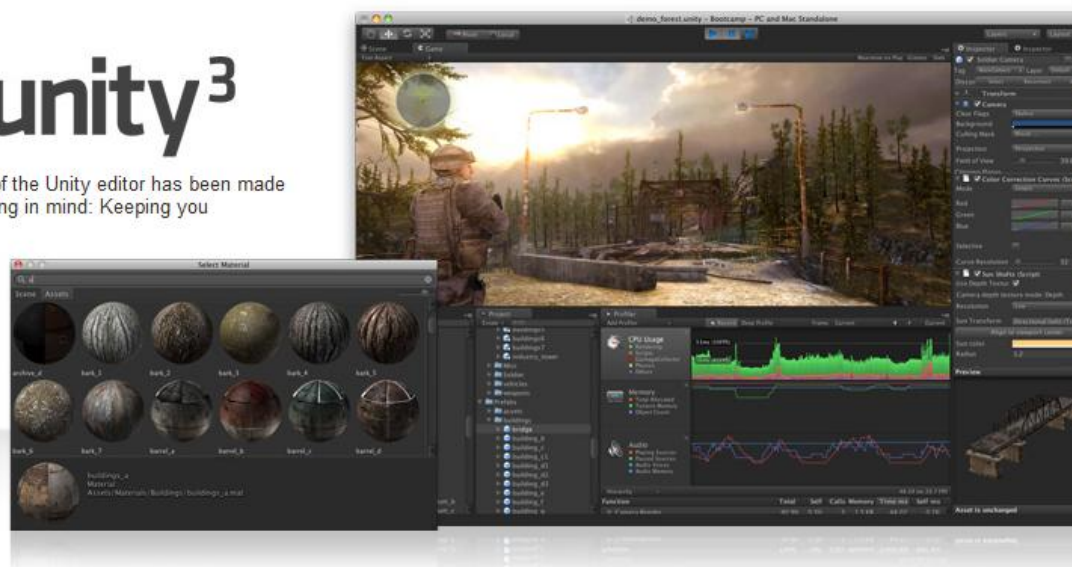




Every part of the Unity editor has been made with one thing in mind: Keeping you productive.



Unity3D è un ambiente di sviluppo per la creazione rapida di videogames.

Unity3D è un *middleware* che nasce per il mercato **Indie** (Independent developers) e la sua idea di base è quella di **Democratizzare** lo sviluppo dei videogiochi, cioè di fornire gli strumenti per creare un videogioco di successo anche a piccoli gruppi di sviluppatori. Questo grazie all'incredibile **rapporto qualità/prezzo** e all'**editor integrato nativo** pensato con un forte orientamento alla semplicità di utilizzo e all'ottimizzazione del workflow.

Unity3D nasce negli anni in cui l'industria dell'intrattenimento video ludico sorpassa in termini di fatturato quella del cinema e della musica e lo fa introducendo svariate novità tecniche, ma soprattutto con una strategia di mercato aggressiva che comprende un prezzo adatto allo sviluppatore amatoriale e la **totale assenza di royalties** per la casa madre.

Alcune delle features importanti di Unity3D sono:



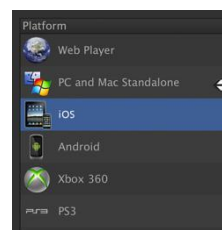
Prefabs e Sviluppo Modulare

E' possibile *impacchettare*, elementi anche complessi del gioco, in **Prefabs**. Paragonato al concetto di *classe* nella programmazione tradizionale, il prefab è arricchito da elementi tipici della programmazione di ambienti 3D. Un esempio tipico di prefab è il **proiettile** che, per quanto appaia semplice, è in realtà composto da un modello 3D, elementi sonori di esplosione, particellari per la scia di fumo e script comportamentali che ne determinano l'interazione con il resto della scena.



Tecnologie integrate

Unity integra sistemi complessi ormai imprescindibili nello sviluppo di un gioco. Primo fra tutti il **motore fisico** che permette di animare realisticamente gli asset del gioco (oggetti, personaggi, mezzi di trasporto). Inoltre le **routine di rete** precodificate permettono di gestire semplicemente il gioco online, il **sistema audio** surround gestisce la spazialità 3D delle sorgenti sonore e il compilatore integrato permette di linkare **librerie esterne** scritte ad esempio in c++.



Cross-Platform Publishing

Unity3D permette di effettuare il deploy dell'applicazione su quasi tutte le piattaforme esistenti. Computer **PC** e **Mac**, Console **Wii**, **Ps3** e **XBox**, Mobile **iOS** (**iPhone** e **iPad**) e **Android** e su internet tramite il **WebPlayer** installabile su tutti i browser.

Il deploy è effettuato senza il minimo sforzo e tutte le ottimizzazioni necessarie per la piattaforma di output sono effettuate automaticamente da Unity al momento della esportazione del gioco.

Communities e Risorse online



La comunità di sviluppatori Unity3D cresce in maniera esponenziale. In molti paesi stanno nascendo forum e community che si scambiano suggerimenti, best practice e assets. Esistono già migliaia di sviluppatori esperti in tutto il mondo che mettono a disposizione la loro conoscenza per gli utenti meno esperti.

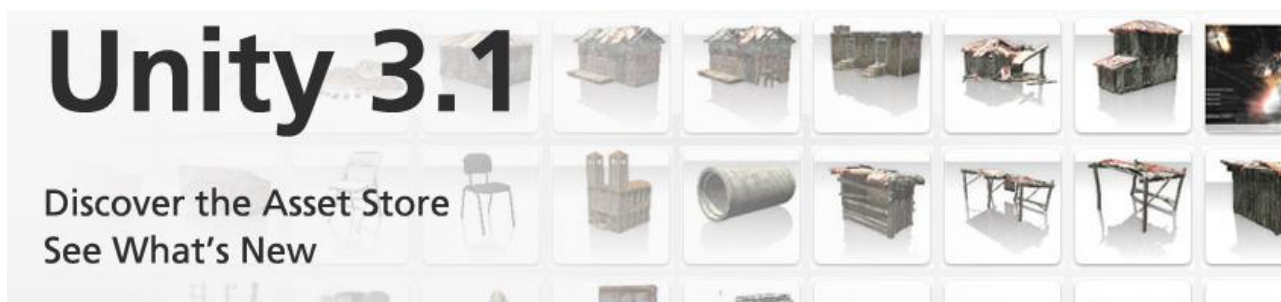
Sul sito ufficiale di Unity è possibile trovare e scaricare gratuitamente tutorials e progetti demo per iniziare a prendere confidenza con l'ambiente e i suoi paradigmi.

Inoltre, proliferano ogni giorno nuove communities che mettono a disposizione video guide e nuovo materiale per l'apprendimento veloce di Unity per principianti e per sviluppatori esperti.

Di seguito alcune delle più importanti communities dedicate a Unity3D

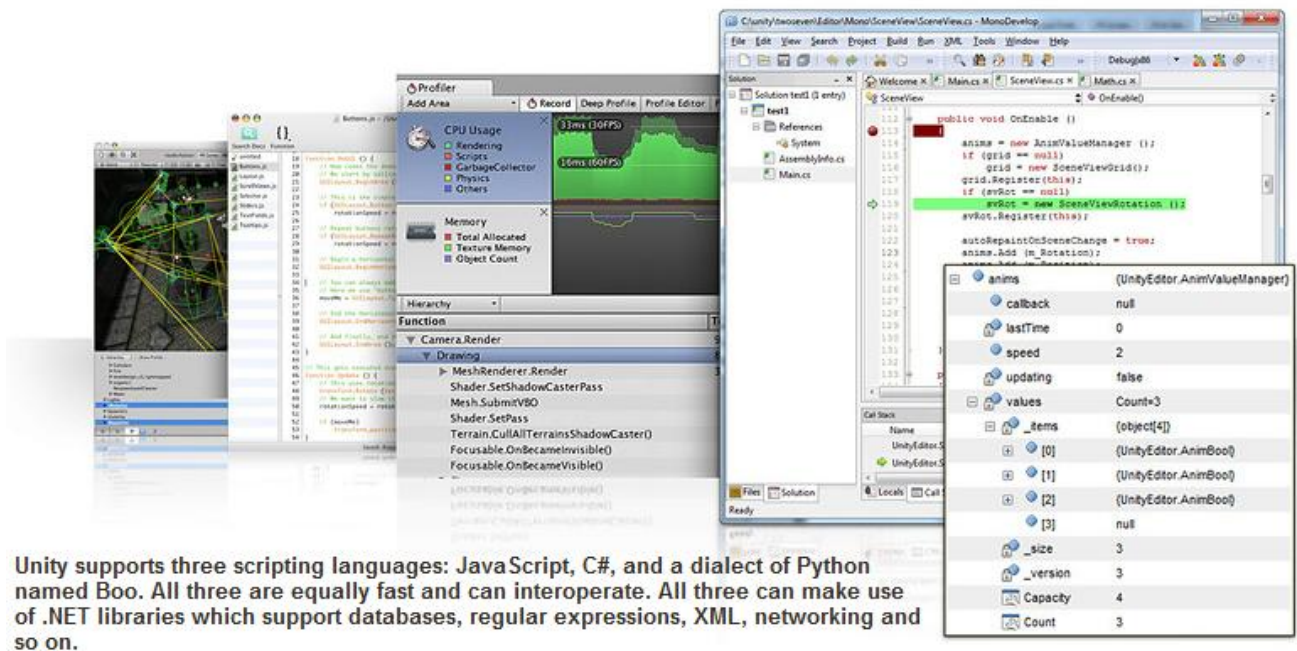
- [Unity3D Official Forum](#)
- [Unify Community Wiki](#)
- [Unity Answers](#)
- [Infinite Unity](#)
- [Unity Prefabs](#)
- [Unity Tutorials](#)
- [Learning Unity](#)
- [Unity 3D Students](#)
- [Unity Studios](#)
- [Unity Feedback](#)
- [Unity Insider](#) (Tedesco)
- [Unity3D.it](#) (Italiano)
- [Unity Spain](#) (Spagnolo)

Asset Store



La tendenza a produrre assets da condividere con la comunità degli sviluppatori ha fatto nascere l'**Asset Store** che, sul modello dell'App Store di Apple, si propone come piattaforma di vendita/scambio di materiale di sviluppo di videogames. Alcuni esempi di assets esterni utili allo sviluppo modulare di un videogioco sono il **sistema di locomozione** evoluto per character antropomorfi, l'interfaccia Unity con le **API di Facebook**, il **sistema di controllo per FPS per iPhone** o le **routine AI** per la torretta mitragliatore di sorveglianza. Tutto già pronto e impacchettato per essere integrato nel proprio gioco. Inutile sottolineare quanto questa pratica modulare e distribuita possa rendere veloce lo sviluppo di prodotti di qualità.

Unity 3.1



Nell'ultima importante release di Unity sono stati fatti ulteriori enormi passi verso la leadership del mercato degli ambienti integrati. L'**engine grafico** è stato riscritto completamente adeguandolo alla qualità grafica dei più potenti (e costosi) engine in circolazione. E' stata potenziata la pipeline di lavoro per grossi progetti grazie al miglioramento dell'**asset manager** ed è stato introdotto il **Source Level Debugging** che permette di bloccare l'esecuzione del gioco per scandire ogni singola riga di codice.

Unity Technologies



La Unity Technologies ha intrapreso un cammino che negli ultimi 2 anni ha portato l'azienda a diventare 20 volte più grande in termini di componenti, sviluppatori attivi, giochi sul mercato e fatturato. Ha stretto nell'ultimo anno accordi commerciali con i colossi dell'intrattenimento come la **EA Games**, la **Disney**, la **Warner Bros** e la **Marvel**.