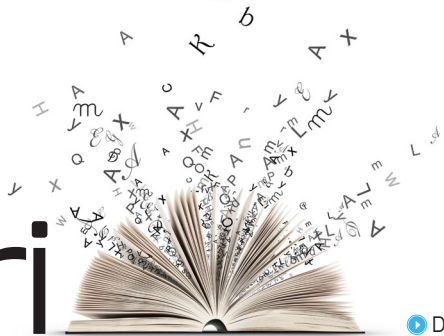


Libri



Di Ernesto Sagramoso

Divertirsi in movimento

Come realizzare giochi dinamici e innovativi per i dispositivi mobili di Apple

Il mondo dei videogame guarda con sempre maggior interesse alla casa della mela. Purtroppo la realizzazione di un videogioco richiede competenze in diversi settori quali la grafica, la programmazione e la conoscenza dei device, oltre naturalmente alla creatività. Questo libro vuole essere un valido aiuto per semplificare l'apprendimento e al tempo stesso trovare la via più veloce e performante per raggiungere i risultati prefissati. Si rivolge a coloro che vogliono realizzare prodotti multimediali o videogiochi per iPhone e iPad basandosi non solo sulle potentissime librerie di Cocos2D e Box2D, ma anche sul nuovissimo SpriteKit. Un altro aspetto importante è l'analisi di

strumenti ed editor professionali come SpriteHelper Pro e LevelHelper Pro. Per seguire gli insegnamenti non è necessario essere esperti del linguaggio Objective-C, ma la conoscenza anche superficiale della programmazione a oggetti aiuterà a capire più facilmente determinate procedure.

Nelle prime pagine vengono esaminati i requisiti hardware e software richiesti, compresi i modelli di computer Mac, le versioni del sistema operativo e l'IDE di sviluppo XCode (può essere scaricato gratuitamente da Internet). L'autore, dopo aver descritto il framework Cocos2D e lo Splash screen con alcuni applicativi utili per gestire la grafica del gioco, passa alle Sprite con tutti i

principali attributi e alla loro animazione utilizzando uno Sprite sheet. Una sezione è poi dedicata ai layer e alle scene, elementi fondamentali per l'organizzazione di un gioco.

Nella parte centrale si parla di font, di particelle, di animazioni, della fisica nei giochi e della gestione dei suoni. Gli ultimi capitoli sono focalizzati sulla progettazione di un esempio concreto e sui passi da intraprendere per pubblicarlo e pubblicizzarlo nell'App Store di Apple. Gli esempi sono disponibili all'indirizzo www.milkywaydigital.com/libri/sviluppare_videogiochi_per_iphone_e_ipad.php.



SVILUPPARE VIDEOGIOCHI PER IPHONE E IPAD CON COCOS 2D, BOX 2D E SPRITE KIT

Autore **Marco Girasoli**

Editore **LSWR Srl**

Pagine **224**

Euro **19,90** Iva Inclusa

Isbn **978-88-6895-014-9**



RESPONSIVE DESIGN CON WORDPRESS

Autore **Joe Casabona**

Editore **LSWR Srl**

Pagine **199**

Euro **22,90** Iva Inclusa

Isbn **978-88-6895-095-8**

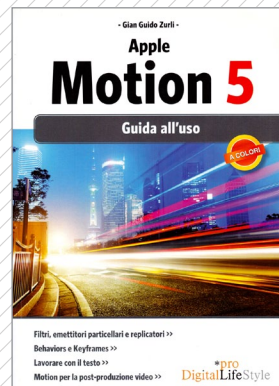
PAGINE WORDPRESS SU TUTTI I DISPOSITIVI

WordPress, una delle soluzioni per la creazione di blog e siti web più diffuse, è in continua evoluzione. Questa pubblicazione si rivolge agli sviluppatori che desiderano conoscere le tecniche che consentono di convertire in *responsive* gli elementi tradizionali di un sito WordPress. Nel primo capitolo, dopo avere introdotto le funzionalità base di WordPress, l'autore passa al Web Design Responsive, spiegando cos'è, quali sono le sue origini e quali le pratiche più interessanti. Propone anche una panoramica sullo sviluppo di un tema e si sofferma sui principali componenti di quest'ultimo. Il cuore del libro è dedicato all'integrazione in WordPress delle principali tecniche responsive relative ai componenti di un sito, come le immagini, i commenti, i widget, gli archivi e i plugin. Le pagine conclusive sono occupate da una sezione stile "libro di ricette", ricca di tutorial. Per seguire il volume oltre a una buona familiarità con WordPress, è necessario conoscere HTML, CSS, PHP, JavaScript e MySQL.

FILMATI A EFFETTO

Motion è un software che consente di creare in modo semplice e veloce immagini grafiche animate, titoli e compositing per Final Cut. Questo volume, il primo scritto in italiano, è molto più di un semplice manuale, poiché riporta numerosi esempi che facilitano l'apprendimento (scaricabili all'indirizzo <http://goo.gl/rrhQ2Q>). Nella prima parte sono illustrate le principali funzionalità di Motion compresa l'interfaccia grafica.

L'autore si sofferma sui keyframes (fotogrammi chiave) e sui behaviors, elementi che permettono di animare gli oggetti con un drag & drop. Nelle pagine centrali ci si occupa degli strumenti di testo, delle funzionalità di disegno, delle maschere e dei filtri. È presente una sezione sulle funzionalità di post-produzione, come il keying su sfondo verde, il cambiamento di velocità di riproduzione tramite l'Optical Flow e la correzione del mosso.



APPLE MOTION 5 GUIDA ALL'USO

Autore **Gian Guido Zurli**

Editore **LSWR Srl**

Pagine **157**

Euro **17,90** Iva Inclusa

Isbn **978-88-6895-057-6**