

# Corso di programmazione videogiochi con Unity



Luogo **Calabria, Reggio di Calabria**  
<https://www.annunci.it/x-355912-z>



Unity è un motore grafico multiplatforma detto anche “Unity Engine” che consente lo sviluppo di videogiochi e altri contenuti interattivi sia in 2D che in 3D.

## A CHI È RIVOLTO IL CORSO?

Il corso è rivolto a ragazzi da età compresa fra i 12 e i 18 anni che vogliono apprendere le basi necessarie per utilizzare il programma in maniera autonoma e per realizzare un videogioco.

Il corso può esser seguito anche da coloro che non hanno un'esperienza pregressa di programmazione. Si partirà dalle basi del programma e vedrà tutti gli strumenti principali per lavorare al meglio.

## COSA S'IMPARERÀ DOPO IL CORSO?

Al termine del corso l'allievo saprà:

- utilizzare al meglio il programma di Unity;
- inserire oggetti 3D nella scena;
- inserire script in C#;
- inserire luci e materiali;
- animare i personaggi;
- creare un videogioco-

**DURATA CORSO:**

36 ore divise in lezioni di un'ora e mezza ciascuna una volta a settimana.

ARGOMENTI TRATTATI:

- introduzione a Unity: installazione, interfaccia e comandi di base
- il 3d: creazione di oggetti ed ereditarietà, le trasformazioni geometriche

- come iniziare un videogame: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders



# Corso di programmazione videogiochi con Unity



# Corso di programmazione con Unity videogiochi



# Corso di programmazione videogiochi con Unity



# Corso di programmazione videogiochi con Unity



## Corso di programmazione in C# con Unity



## Corso di programmazione con Unity videogiochi



## Corso di programmazione con Unity videogiochi



Corso di programmazione  
con Unity  
videogiochi



Corso di programmazione  
con Unity  
videogiochi



# Corso di programmazione con Unity videogiochi

 <p> <a href="https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488">https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488</a>            - tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller            - ultimi ricocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni            - UI sistemi creare interfacce utente con Unity            - costruire una game scene            - muovere un personaggio e la telecamera            Durante il corso gli allievi realizzeranno dei videogiochi che funzioneranno su computer e dispositivi mobili come cellulari e tablet         </p>	 <p> <a href="https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488">https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488</a>            - tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller            - ultimi ricocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni            - UI sistemi creare interfacce utente con Unity            - costruire una game scene            - muovere un personaggio e la telecamera            Durante il corso gli allievi realizzeranno dei videogiochi che funzioneranno su computer e dispositivi mobili come cellulari e tablet         </p>	 <p> <a href="https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488">https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488</a>            - tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller            - ultimi ricocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni            - UI sistemi creare interfacce utente con Unity            - costruire una game scene            - muovere un personaggio e la telecamera            Durante il corso gli allievi realizzeranno dei videogiochi che funzioneranno su computer e dispositivi mobili come cellulari e tablet         </p>	 <p> <a href="https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488">https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488</a>            - tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller            - ultimi ricocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni            - UI sistemi creare interfacce utente con Unity            - costruire una game scene            - muovere un personaggio e la telecamera            Durante il corso gli allievi realizzeranno dei videogiochi che funzioneranno su computer e dispositivi mobili come cellulari e tablet         </p>	 <p> <a href="https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488">https://www.annunci.unipi.it/corso-di-programmazione-in-c-34488</a>            - tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller            - ultimi ricocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni            - UI sistemi creare interfacce utente con Unity            - costruire una game scene            - muovere un personaggio e la telecamera            Durante il corso gli allievi realizzeranno dei videogiochi che funzioneranno su computer e dispositivi mobili come cellulari e tablet         </p>
--	--	--	--	--

---

#### MATERIALE DIDATTICO

Il materiale didattico consiste in dispense ed esercitazioni da scaricare all'interno della piattaforma telematica. Gli allievi avranno inoltre a disposizione le registrazioni delle lezioni già svolte.

Fruizione:

Il corso potrà essere seguito in aula o in videoconferenza. Chiudi