

Corso di programmazione videogiochi con Unity



Luogo **Puglia, Foggia**
<https://www.annuncici.it/x-371842-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 videogioco: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un personaggio: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un nemico: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un oggetto: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di fisica: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di animazione: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di controllo: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di interfaccia utente: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di gioco: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di telecamera: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di movimento: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di interazione: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di suono: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

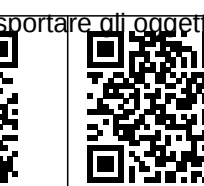
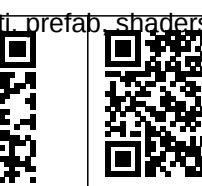
- come creare un sistema di grafica: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di logica: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di gestione: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di database: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di rete: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

 https://www.annuncici.it/x-371842-z Corso di programmazione videogiochi con Unity	 https://www.annuncici.it/x-371842-z Corso di programmazione videogiochi con Unity	 https://www.annuncici.it/x-371842-z Corso di programmazione videogiochi con Unity	 https://www.annuncici.it/x-371842-z Corso di programmazione videogiochi con Unity	 https://www.annuncici.it/x-371842-z Corso di programmazione videogiochi con Unity	 https://www.annuncici.it/x-371842-z Corso di programmazione videogiochi con Unity
--	---	---	---	---	---

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. 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 videogioco: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un personaggio: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un nemico: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un oggetto: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di fisica: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di animazione: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di controllo: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di interfaccia utente: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di gioco: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di telecamera: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di movimento: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di interazione: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di suono: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di grafica: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di logica: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di gestione: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di database: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

- come creare un sistema di rete: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders

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