

Corso di programmazione videogiochi con Unity



Luogo **Sicilia, Enna**
<https://www.annuncici.it/x-427195-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 coloro 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-

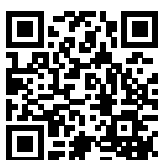
DURATA CORSO:

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

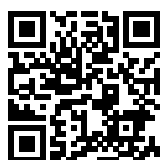
ARGOMENTI TRATTATI:

- 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 videogiochi con Unity



Corso di programmazione videogiochi con Unity



Corso di programmazione videogiochi con Unity



Corso di programmazione
in C++ con Unity
in lingua
inglese e
italiana



Corso di programmazione con Unity



Corso di programmazione con Unity



Corso di programmazione con Unity e videogiochi



Corso di programmazione con Unity
videogiochi



Corso di programmazione con Unity videogiochi

 <p> - introduzione alle texture - la render pipeline - principi della fisica - la gestione delle collisioni - i tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller - ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni - UI sistemi per 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> https://www.annunciavideo giochi.it/corso-di-programmazione-in-c-# </p>	 <p> - introduzione alle texture - la render pipeline - principi della fisica - la gestione delle collisioni - i tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller - ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni - UI sistemi per 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> https://www.annunciavideo giochi.it/corso-di-programmazione-in-c-# </p>	 <p> - introduzione alle texture - la render pipeline - principi della fisica - la gestione delle collisioni - i tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller - ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni - UI sistemi per 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> https://www.annunciavideo giochi.it/corso-di-programmazione-in-c-# </p>	 <p> - introduzione alle texture - la render pipeline - principi della fisica - la gestione delle collisioni - i tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller - ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni - UI sistemi per 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> https://www.annunciavideo giochi.it/corso-di-programmazione-in-c-# </p>	 <p> - introduzione alle texture - la render pipeline - principi della fisica - la gestione delle collisioni - i tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller - ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni - UI sistemi per 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> https://www.annunciavideo giochi.it/corso-di-programmazione-in-c-# </p>	 <p> - introduzione alle texture - la render pipeline - principi della fisica - la gestione delle collisioni - i tipi di collider: rigid body, collider e trigger, character controller - ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni - UI sistemi per 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> https://www.annunciavideo giochi.it/corso-di-programmazione-in-c-# </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