

Corso di programmazione videogiochi con Unity



Luogo **Lombardia, Milano**
<https://www.annuncici.it/x-598365-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-

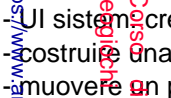

DURATA CORSO:

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.

 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z	 https://www.annunci.it/x-598365-z
<p>Corso di programmazione videogiochi con Unity</p> <p>Il corso è dedicato a chi vuole imparare a creare videogiochi con Unity. Durante il corso gli allievi realizzeranno dei videogiochi che funzioneranno su computer e dispositivi mobili come cellulari e tablet.</p> <ul style="list-style-type: none">- come iniziare un videogame: usare gli asset store, importare ed esportare gli oggetti, prefab, shaders- le varie strutture: scene, livelli, prefabs- la fisica: Rigidbody, Collider, Trigger- la gestione delle risorse: Texture, Audio, Shader- la gestione delle animazioni: Animator, Animation- i tipi di colliders: rigid body, collider e trigger, character controller- ultimi ritocchi: sistemi partecellari, luci, animazioni- UI system: creare interfacce utente con Unity- costruire una game scene- muovere un personaggio e la telecamera								

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