



Corso Unity

Programma didattico

Fase 1 – Prelezione

1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
3. Perfezionamento degli obiettivi del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 – Programma Didattico Business

Modulo 1 – Introduzione a Unreal Engine e setup progetto

Comprendere l'ambiente e il workflow di sviluppo

- Installazione del software
- Panoramica dell'interfaccia
- Struttura di un progetto Unreal
- Introduzione al version control (GitHub)
- Organizzazione iniziale del lavoro

Modulo 2 – Fondamenti di progettazione e pipeline 3D

Impostare correttamente un progetto

- Introduzione al Game Design Document (GDD)
- Prototipazione e gray boxing
- Pipeline di produzione 3D
- Gestione asset e comunicazione tra software
- Naming conventions e organizzazione librerie

Modulo 3 – Gestione degli asset e costruzione della scena

Creare ambienti modulari e riutilizzabili



Eccezionale | TrustScore 4.8

Offriamo corsi su misura e personalizzati per tutti i livelli, garantendo qualità e risultati grazie a docenti esperti e metodologie all'avanguardia



CHIAMACI GRATUITAMENTE
02 899 195 66



CERTIFICATO DI GARANZIA

- Importazione e gestione modelli 3D
- Gerarchie, modularità e riusabilità
- Master Material e gestione materiali
- Personalizzazione asset (vertex painting, decals)
- Costruzione della scena

Modulo 4 – Luci, suoni ed effetti visivi

Costruire l'atmosfera del progetto

- Lighting e tecniche di illuminazione
- Gestione dei materiali avanzati
- Inserimento audio
- Introduzione alle particelle
- Ottimizzazione visiva

Modulo 5 – Blueprint e logiche di interazione

Gestire il comportamento degli oggetti

- Introduzione ai Blueprint
- Eventi, variabili e logiche base
- Creazione script per oggetti di scena
- Interazione tra elementi
- Best practice di sviluppo

Modulo 6 – Player, animazioni e gameplay

Costruire l'esperienza di gioco

- Prototipazione del player
- Gestione input e movimento
- Interazione con oggetti
- Animation Blueprint
- Azioni e comportamenti del personaggio

Modulo 7 – AI, interfaccia e sistemi di gioco

Aggiungere complessità al progetto

- Prototipazione degli avversari
- Introduzione all'intelligenza artificiale
- Sistema di attacco e danno
- Interfaccia utente
- Gestione delle dinamiche di gioco

Fase 3 – Preparazione per il lavoro

1. Incontro con il JOB Advisor (di gruppo)
2. Verifica delle competenze in essere
3. Creazione ed aggiornamento del CV
4. Gestione dei social media
5. Ricerca delle offerte di lavoro
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Regole di comportamento sul posto di lavoro

N.B.: Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici

