



Corso Unreal Engine

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

Grazie alla collaborazione con [CV&Lavoro](#), mettiamo a disposizione dei nostri studenti un supporto professionale e altamente personalizzato che include:

1. Redazione del curriculum vitae, efficace e ottimizzato per i sistemi ATS
2. Creazione di una lettera di presentazione su misura, in linea con il profilo e il percorso formativo
3. Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo
4. Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate
5. Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti

8. *Materiale didattico e assistenza per dubbi, revisioni e miglioramenti"*

N.B

Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici

