Unity Authorized Training Center

Corso di UNITY 3D

Apprendi tutti le competenze ed i segreti per realizzare videogame partendo da zero.

DAL	TIPOLOGIA	DURATA	QUANDO	CERTIFICAZIONE	REQUISITI
Personalizzato	FAD - Formazione a distanza	40 ore	Personalizzato	Unity Certified	Studenti e Professionisti

Il tuo docente



Fabrizio Radica

1975. Docente di Game Design su piattaforma Unity 3D alla Scuola Internazionale di Comics. Web Designer dal 1995, autore del sito Aprilia. Si afferma nel panorama italiano vincendo premi prestigiosi. Applicazioni per smartphone e game per diverse aziende famose portano la sua firma . E' un grande appassionato e conoscitore di computer del passato (Amiga, Commodore, Amstrad ect)

Panoramica dell'attività formativa

Introduzione
Introduzione al videogioco
Come si programma e come di programma oggi
Cos'è Unity 3D
Studio interfaccia Unity 3D
Studio interfaccia Visual Studio

Primi Passi
Cosa sono le primitive
Fisica di Unity in rapporto alla realtà, ovvero il Rigidbody
Box Collider
Cosa sono e come funzionano i GameObjects
Gestione Audio
Prototipazione di un gioco

Programmazione
Programmazione orientata agli eventi: Unity Events e Custom Event System
Utilizzo e gestione dello Unity UI System
Scripting Editor e Scriptable Objects (come contenitore di dati)
Gestione di aspetti avanzati: Pattern Singleton
Gestione degli gli input da tastiera, mouse o dispositivi touch. Utilizzo di Rewired Plugin
Gestione delle statistiche di gioco (Punteggio, Livelli, Bonus, ecc.)
Esportazione del Gioco per piattaforma Windows

AI
Cos'è l' intelligenza artificiale
Concetti di base
Muovere un nemico verso il giocatore
Waypoints
Attacco e difesa nemica.

Come funziona Assets Store

Gestione delle SCENE
Scene management

Gestione della Camera

Che cose è l'illuminazione di una scene

Come gestisce ombre/luci Unity

Prototipazione di un gioco con i metodi acquisiti