





Sede Centro Italia: Viale Europa, 12 Siena 53100 Siena (SI) Sede Sud Italia: Via Toppole, 3 Manocalzati 83030 Avellino (AV)





Corso di 3D Game Design con Al

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 obietti del corso
- 4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 - Programma Didattico

PRINCIPI DI MODELLAZIONE

- 1. Introduzione al programma di modellazione e all'interfaccia grafica
- 2. Utilizzo degli strumenti di base per la modellazione
- 3. Approfondimento sugli strumenti avanzati e sui modificatori di base
- 4. Concetto di Base Mesh, differenze tra high poly e low poly
- 5. Tecniche di riferimento per la modellazione
- 6. Introduzione allo sculpting
- 7. Utilizzo delle booleane per la modellazione di superfici rigide
- 8. Teoria breve sulle topologie e introduzione alla retopologia

INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA MODELLAZIONE

- 1. Utilizzo dell'intelligenza artificiale per ottimizzare la topologia dei modelli
- Applicazione di algoritmi di machine learning per la creazione di retopologie efficienti

TEXTURING E MATERIALI CON SUPPORTO DELL'AI

- 1. Introduzione al UV Mapping e alle tecniche manuali e automatiche
- 2. Utilizzo di strumenti Al per la generazione automatica di UV Mapping
- 3. Concetti di materiali PBR (Physically Based Rendering)
- 4. Esportazione e importazione dei modelli nei software di painting



Trustpilot



Eccezionale I 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



































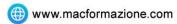






Sede Centro Italia:

Viale Europa, 12



Sede Sud Italia: Via Toppole, 3 Manocalzati 83030 Avellino (AV) Siena 53100 Siena (SI)





5. Tecniche avanzate di painting con maschere, layers e cartelle INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEI MATERIALI E TEXTURING

- 1. Utilizzo di algoritmi AI per la creazione di materiali PBR
- 2. Utilizzo di algoritmi AI per la generazione di texture
- 3. Applicazione di AI per l'ottimizzazione dei materiali e dei canali di texture
- 4. Ottimizzazione delle texture per i videogiochi

ANIMAZIONI E RIGGING

- 1. Introduzione al rigging veloce e al weight painting
- 2. Utilizzo di retargeting di animazioni e correzione tramite Al
- Esportazione per Game Engine

GAME ENGINE E DISTRIBUZIONE

- 1. Configurazione dell'engine di gioco, introduzione dello stesso, interfaccia e comandi base, importazione del modello e settaggio dei materiali
- 2. Preparazione del modello per Unreal Marketplace e consigli su altri marketplace

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





























