



Corso di 3D Game Design con AI

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 oggetti 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
2. 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 AI 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



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



**CERTIFICATO DI
GARANZIA**

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 AI
3. 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