







Sede Centro Italia: Viale Europa, 12 Siena 53100 Siena (SI)

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





Corso Game Designer

Programma didattico

Fase 1 - Prelezione

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

Fase 2 - Programma Didattico

Introduzione alla modellazione

- 1. Interfaccia e strumenti base del software 3D
- 2. Differenza high-poly / low-poly, concetto di base-mesh
- 3. Modificatori fondamentali e uso delle curve

Hard-surface & sculpting

- 1. Boolean modeling per forme rigide
- 2. Strumenti di sculpting, pennelli e dynamesh
- 3. Preparazione del modello per la retopologia

Retopologia & topologie ottimali

- 1. Flusso edge-loop per animazione
- 2. Tecniche manuali e automatiche di retopology
- 3. Verifica Ngon, tris e densità poligonale

UV mapping

- 1. Metodi manuali rispetto a unwrapping automatico
- 2. Strategie di disposizione UV per baking efficiente
- 3. Controllo distorsioni e texel density uniformi

Texturing PBR & materiali





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





























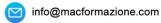


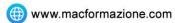












Sede Centro Italia: Viale Europa, 12 Siena 53100 Siena (SI)

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



- 1. Creazione degli slot BaseColor, Roughness, Metallic, Normal
- 2. Maschere, layer e cartelle per texture set ottimizzato
- 3. Baking mappe da high-poly e esportazione texture

Export & import nel game engine

- 1. Formati FBX/GLB, scale e orientamento corretti
- 2. Settaggio materiali e texture nel motore
- 3. Verifica lightmap e collisioni

Blueprints visual scripting

- 1. Concetti di class, actor e component
- 2. Creare logiche di base: input, movimento, trigger
- 3. Comunicazione tra Blueprint e controllo di flusso

Rigging & weight-painting

- 1. Rig umanoide rapido, auto-weight & correzioni manuali
- 2. Gestione vertex group e mirror weights
- 3. Preparazione per retarget animazioni

Animazione & retarget

- 1. Import scheletro standard, retarget motion-capture
- 2. Sistemare offset e curve f-curve
- 3. Esportazione clip per engine

Hair-cards, occhi e abiti

- 1. Generazione hair-cards e texture alpha
- 2. Shader occhi dettagliati, sss base
- 3. Simulazione tessuti leggera e UV rapidi per abiti

Landscape & materiali ambiente

- 1. Creare terreno, sculpt e paint layer landscape
- 2. Materiale landscape con blend automatico slope-based
- 3. Ottimizzazione impostazioni LOD e streaming

Market Place

1. Preparazione del modello per il rilascio sul Unreal Marketplace e consigli su altri marketplace.

Fase 3 – Preparazione per il lavoro

Grazie alla collaborazione con <u>CV&Lavoro</u>, 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
- 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"























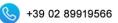


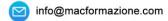


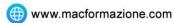














Sede Centro Italia: Viale Europa, 12 Siena 53100 Siena (SI) Sede Sud Italia: Via Toppole, 3 Manocalzati 83030 Avellino (AV)

N.B

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





























