



Corso Game Designer

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

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



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**

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 [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

