

# NICOLAS CANUTO

SVILUPPATORE UNITY E MODELLATORE 3D

## PROFILO

Sono uno sviluppatore software con solide competenze di risoluzione dei problemi e una comprovata esperienza nella creazione e progettazione di software in ambiente Unity.

Sono inoltre un modellatore 3D grazie a tanta esperienza acquisita con il software Blender.

## COMPETENZE

### Linguaggi/Sistemi/Programmi di sviluppo

C#, Java, Unity, Visual Studio, Eclipse  
Blender

## REFERENZE

**Giovanni Franceschelli**  
CEO GFCreativeLab  
GFCreativeLab

**Mirko Campari**  
Lead Developer  
GFCreativeLab

**Dr. Gaetano Tieri**  
Ricercatore in neuroscienza  
Laboratorio di ricerca Unitelma

## ESPERIENZE LAVORATIVE

**Sviluppatore e Programmatore c# in Unity e modellatore 3D per GFCL | da maggio 2021 a oggi**  
- Sviluppo di codici c# da applicare a modelli 3d in Unity  
- Modifica di codici per la soluzione di errori  
- Creazione di oggetti e scenari 3D tramite il programma Blender

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

**Certificato Unity | Docente: Fabrizio Radica**  
Programmazione in C# e utilizzo del software Unity  
- Programmazione:  
Programmazione orientata agli eventi: Unity Events e Custom Event System; Utilizzo e gestione dello Unity UI System; Scripting Editor e Scripting Objects;  
- Gestione di aspetti avanzati:  
Pattern Singleton; Gestione degli input da tastiera, mouse o dispositivi touch; Gestione delle statistiche di gioco (Punteggio, Livelli, Bonus, ecc.); Esportazione del Gioco per piattaforma Windows.  
- AI:  
Concetti di base; Muovere un nemico verso il giocatore; Waypoints; Attacco e difesa nemica.  
- Gestione della scena;  
- Gestione della camera;  
- Illuminazione nella scena;  
- Gestione ombre e luci in Unity;  
- Gestione audio.

**Certificato Talentform - Programmatore Java I**  
Docente: Nicola Cardellichio  
- Java tecniche avanzate, database relazione e SQL;  
- Java Web;