

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 |
Docente: Nicola Cardellicchio
- Java tecniche avanzate, database relazione e SQL;
- Java Web;