

PROGETTO SALESIANI

WarGame — Crea il Tuo Universo

Corso di artigianato digitale, modellazione 3D e wargame · 8 incontri

Presentazione del corso

Sei pronto a trasformare le tue idee in realtà? Se hai tra i 10 e i 15 anni e sogni di creare un gioco tutto tuo, questo è il percorso che fa per te. Non si tratta solo di teoria: imparerai ad applicare concretamente la stampa 3D per dare vita a un vero progetto ludico, scoprendo le basi di quello che sarà l'artigianato digitale del futuro.

Invece di un classico gioco di ruolo su carta, il corso si concentra sul mondo dei wargame e degli skirmish, dove la fisicità dei personaggi e degli scenari è protagonista. Attraverso otto incontri intensi e creativi, imparerai a:

- Progettare con l'intelligenza artificiale, per generare l'aspetto grafico dei tuoi personaggi e delle loro ambientazioni.
- Modellare in 3D, scoprendo i segreti della scultura digitale e della modellazione geometrica per creare eroi, edifici, rovine e ambientazioni naturali.
- Stampare realmente i tuoi progetti, imparando a usare i software di slicing, a gestire i supporti e a risolvere i problemi più comuni della stampa 3D.
- Curare l'arte del dettaglio: una volta stampate, assemblerai, leviga e dipingi le tue miniature con tecniche professionali e l'uso del primer.

Non costruirai solo modellini da esposizione. Ogni partecipante creerà un team di personaggi con una propria storia, dei difetti e delle motivazioni unici. Imparerai il regolamento dell'Arena di Combattimento, un sistema di gioco avvincente dove l'obiettivo è eliminare strategicamente gli avversari per vincere la partita.

Il corso si conclude con un emozionante torneo finale: il momento di sfidare i propri amici nell'arena costruita insieme, raccontando l'ambientazione del proprio universo narrativo davanti a genitori e compagni. Premi e riconoscimenti verranno assegnati ai team che si distingueranno per le miniature più belle e meglio dipinte, gli elementi scenici più creativi e le storie più originali.

Porta il tuo talento nel futuro: impara a creare, stampare e giocare.

Programma del corso

N.	Incontro — Focus
1	Le miniature: cosa sono e come nascono
2	La scheda del personaggio
3	Modellazione 3D
4	Scheda definitiva, movimento e combattimento
5	Stampa 3D e prime partite
6	Pittura delle miniature
7	Il Drago e l'Intelligenza
8	Torneo finale

Incontro 1 — Le miniature: cosa sono e come nascono

Focus: scoprire cosa sono le miniature e come nasce un wargame.

Il primo incontro introduce il mondo delle miniature: da pezzi da esposizione a protagonisti dei giochi da tavolo, fino a definire cosa sia davvero un wargame, accostabile per certi versi agli scacchi. Si racconta brevemente la nascita dell'Arena di Combattimento — un'arena pensata, per scelta didattica, in cui gli avversari non vengono “eliminati” nel senso letterale ma semplicemente fuori dalla partita.

Argomenti correlati

- Miniature da esposizione
- Miniature per giochi da tavolo
- Cosa è un wargame (il parallelo con gli scacchi)
- Storia e nascita dell'Arena di Combattimento

Attività

Ai tavoli, divisi in squadre di due contro due, i ragazzi muovono una miniatura a testa e affrontano le prime fasi di attacco con pezzi già posizionati, per familiarizzare con dadi e schede.

Spazio di lavoro

Si parte da un breve confronto sulle passioni di ciascuno — fumetti, cartoni animati, manga — per capire quale personaggio vorrebbero interpretare. Ogni ragazzo sceglie una scheda in base al tipo di personaggio immaginato, la compila e la presenta al gruppo.

Materiale necessario

- Galleria fotografica: eventi ed esposizioni, Warhammer 40k
- Materiale storico e [Osprey Publishing](#)
- Fumetti e libri di storia
- Una scacchiera
- Due tavoli da gioco
- Schede prefatte, una per giocatore, con una sola miniatura

Incontro 2 — La scheda del personaggio

Focus: costruire la scheda del proprio personaggio.

Argomenti correlati

- Caratteristiche estetiche e comportamentali
- Creazione delle schede dei personaggi
- Statistiche, bilanciamento, scelta di armi e protezioni

Attività e spazio di lavoro

Si distribuiscono schede già compilate per due personaggi, analizzate insieme al gruppo; la terza scheda, ancora vuota, sarà completata in autonomia. Si introducono inoltre gli script di intelligenza artificiale utili a generare immagini e descrizioni dei personaggi.

Il gruppo si divide in due: una parte gioca con le schede già pronte, l'altra sperimenta la creazione dell'immagine del proprio PG con l'intelligenza artificiale. A metà incontro i due gruppi si scambiano i ruoli.

Incontro 3 — Modellazione 3D

Focus: primi passi nella modellazione tridimensionale.

Argomenti correlati

- Modellazione per la stampa 3D: grafica vettoriale, solidi e superfici (15 min)
- Scultura digitale dei personaggi con Zbrush e intelligenza artificiale (5 min)
- Ambientazioni per i giochi (15 min)
- Introduzione al modello geometrico degli elementi scenici con TinkerCAD (5 min)
- Area di lavoro: viste, modifica degli oggetti, operazioni booleane (30 min)

Risorse video

- [Tutorial di scultura digitale](#) tutto
- [Esempio rapido di modellazione](#)

Attività

Ogni ragazzo progetta un oggetto di scena — una casa, un ponte, un pozzo — coerente con l'ambientazione del proprio personaggio.

Incontro 4 — Scheda definitiva, movimento e combattimento

Si completa la scheda del proprio personaggio e si introducono le regole di movimento, combattimento e copertura. L'incontro si chiude con una partita giocata con il proprio PG.

Incontro 5 — Stampa 3D e prime partite

Focus: vedere il proprio personaggio prendere forma.

- Visione delle [slide dedicate alla stampa 3D](#)

Visione dei personaggi modellati in 3D con l'intelligenza artificiale, che verranno stampati nel corso del mese. L'incontro prosegue con una sessione di gioco.

Incontro 6 — Pittura delle miniature

Focus: dare colore ai personaggi.

Argomenti correlati

- Assemblaggio, incollaggio e levigatura della miniatura
- Primer e preparazione alla pittura
- Scelta di colori e strumenti
- Tecniche base e attrezzatura

Spazio di lavoro

L'incontro è dedicato interamente alla pittura dei propri personaggi.

Incontro 7 — Il Drago e l'Intelligenza

Focus: le azioni tattiche e la caratteristica Intelligenza.

Si approfondiscono le azioni tattiche, la caratteristica Intelligenza e il ruolo speciale del Drago all'interno del regolamento.

Incontro 8 — Torneo finale

Focus: la sfida conclusiva.

Il percorso si conclude con un torneo inserito in un evento ludico-fieristico, dove ogni team si sfida per ottenere il miglior punteggio in punti esperienza. I tornei non si basano sulla classifica dei vincitori, ma sul miglior risultato individuale.