

Bologna
Game Farm

Serre dei Giardini Margherita

17 dicembre 2025

Graphics
& Arts

Creare mondi con risorse minime

Strategie e soluzioni per dare vita a progetti ambiziosi

Ivan Maestri



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



The background of the entire page is a detailed, atmospheric illustration of a fantastical city. In the foreground, a statue of a figure with a red cape and a sword stands on a rocky outcrop. The city below is filled with intricate, gothic-style buildings, domes, and spires. Several flying ships, resembling gondolas with wings, are scattered across the sky. The overall color palette is dominated by blues, greys, and muted reds, creating a sense of depth and mystery.

Stonemachia

E come realizzare un progetto ambizioso
senza risorse

Testi di Ivan Maestri
Grafiche di Giulia Colombo

A character from the game Stonemachia, which is a round, pinkish-orange stone creature with two large black eyes. It is wearing a blue and white triangular hat. The background is dark with some glowing orange particles.

Stonemachia

OFFICIAL TRAILER

Game art



Features



- Switch between chess pieces.
- Hack 'n' Slash and Souls-like mechanics.
- Obtain different movesets.
- Unlock different skills.
- Fight bizarre Creatures.



Chi sono e cosa faccio?

- Come ho cominciato?
- Basi Pregresse (poche).
- I programmi che utilizzo!    



A chi è rivolta la lecture?

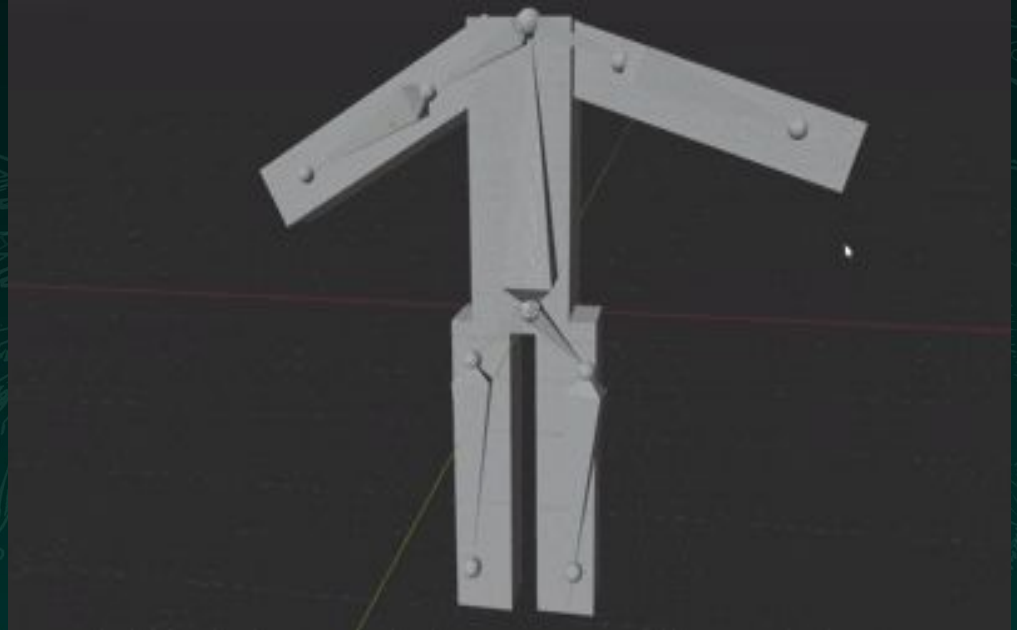
- a chi vuole realizzare piccoli progetti
- a chi è interessato al processo di creazione di un indie senza alcuna base economica
- a chi preferisce ciò che funziona e non ciò che è standard nell'industria
- a chi vuole un punto di vista vicino all'ascoltatore



Art direction che sfrutta i limiti

- La nascita dell'idea grazie alla scarsità di risorse
- come questa scarsità si è trasformata in un vantaggio

Testing my new rig



Applicazione pratiche a personaggi ed enviroment



Applicazione pratiche a personaggi ed enviroment



L'arte di dominio pubblico come reference

- L'importanza di reference e concept art
- Diverse possibilità che non richiedono utilizzo di IA generativa completamente gratuite (Sketchfab public domain, The Met Collection, ThreeD scans...)



The Met Collection

Travel around the world and across 5,000 years of history through 490,000+ works of art.

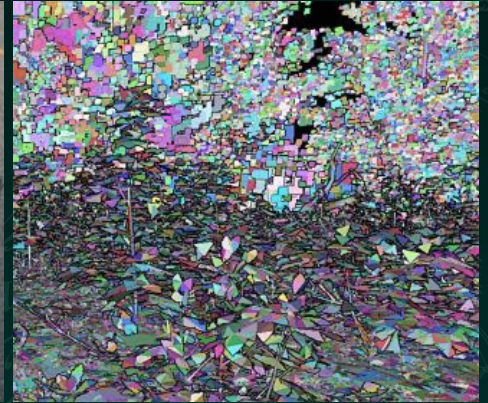
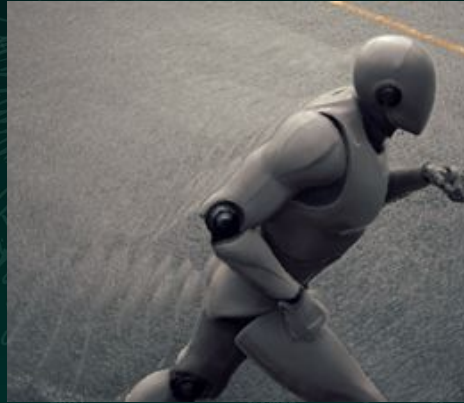
Public Domain



Imagines coeli Meridionales.

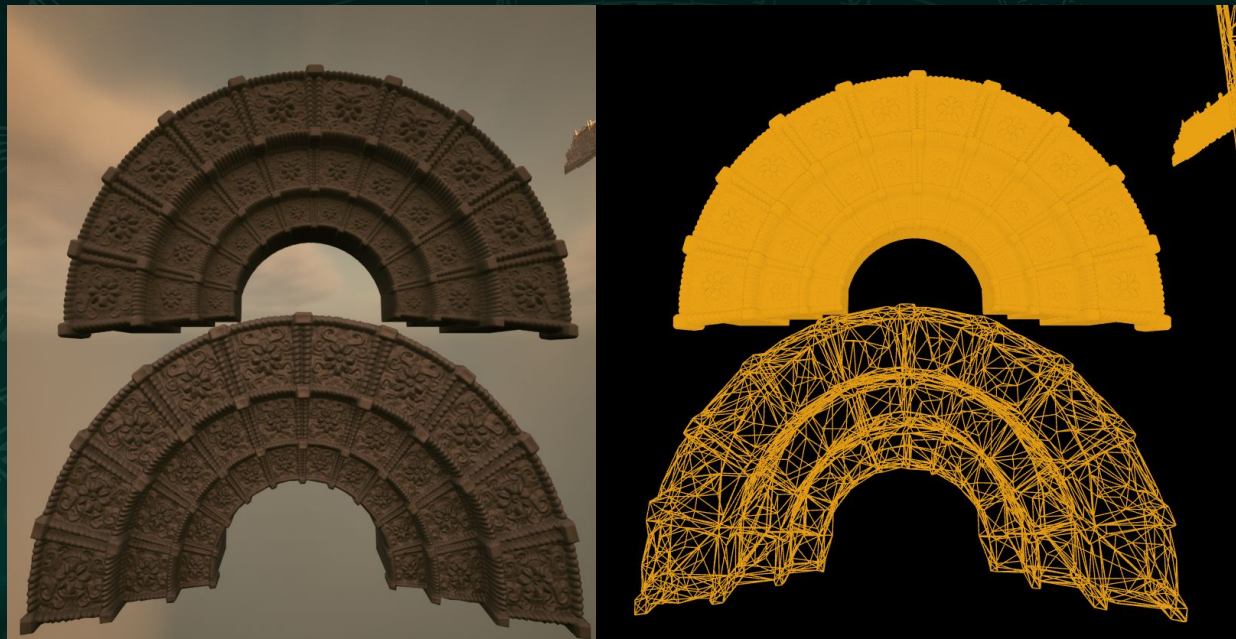
Ottimizzazione e le difficoltà di Unreal Engine 5

- Unreal Engine nei giochi
- Capire meglio Nanite e Lumen



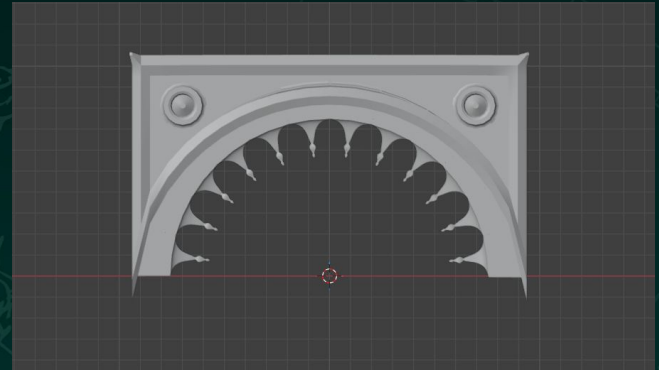
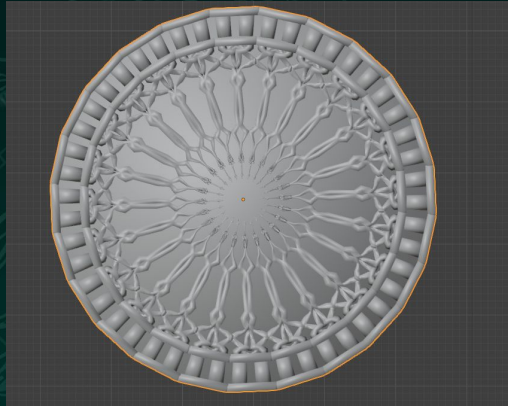
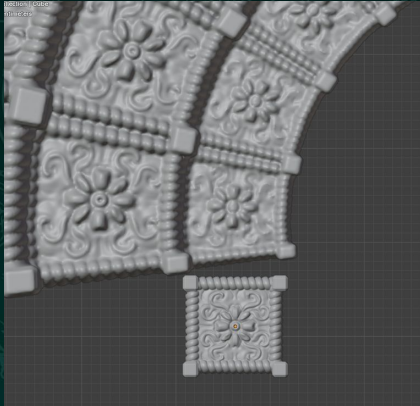
Alternative a Lumen e Nanite per chi ha poco tempo

- Merge e Simplify
- LOD
- Baking luci o illuminazione screen space



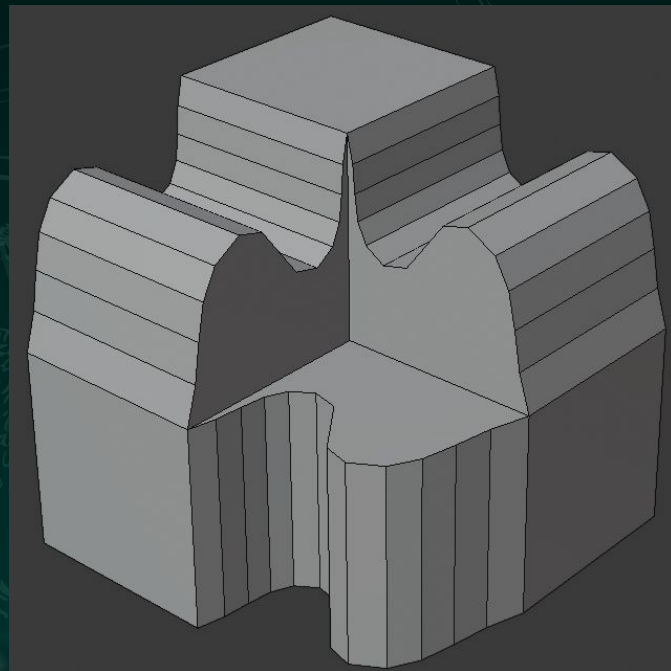
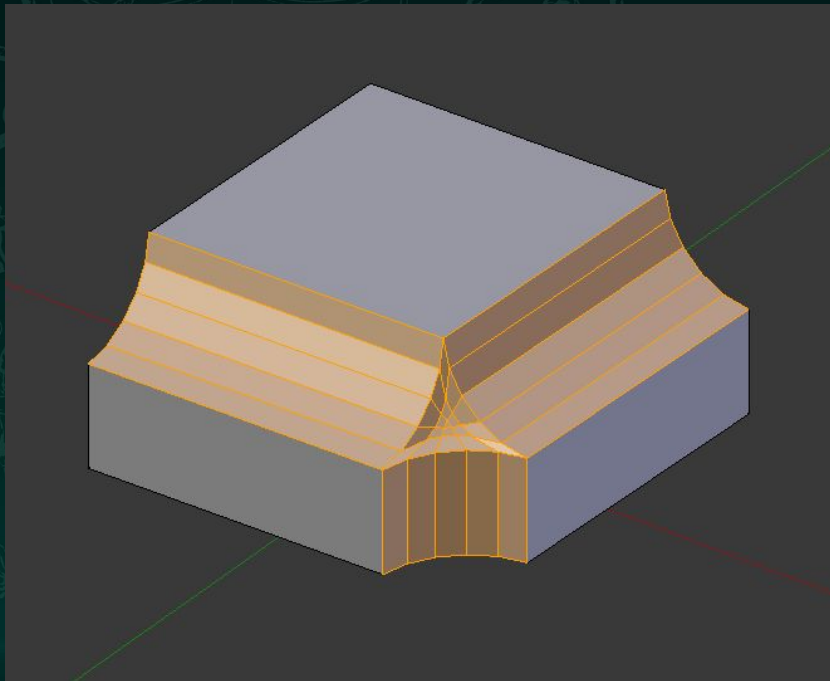
Blender, se non ci fossi...

+Boolean, curve e architettura gotica



Imagines coeli Meridionales.

CTRL + B



Imagines coeli Meridionales.

Ricapitolando!

- I limiti possono fare un'art direction solida
- L'importanza delle reference e come trovarle
- Tool di blender e Unreal che velocizzano il processo di produzione assets

Imagines coeli Meridionales.

THANK YOU!



crossfallgames@gmail.com