

DOSSEIER

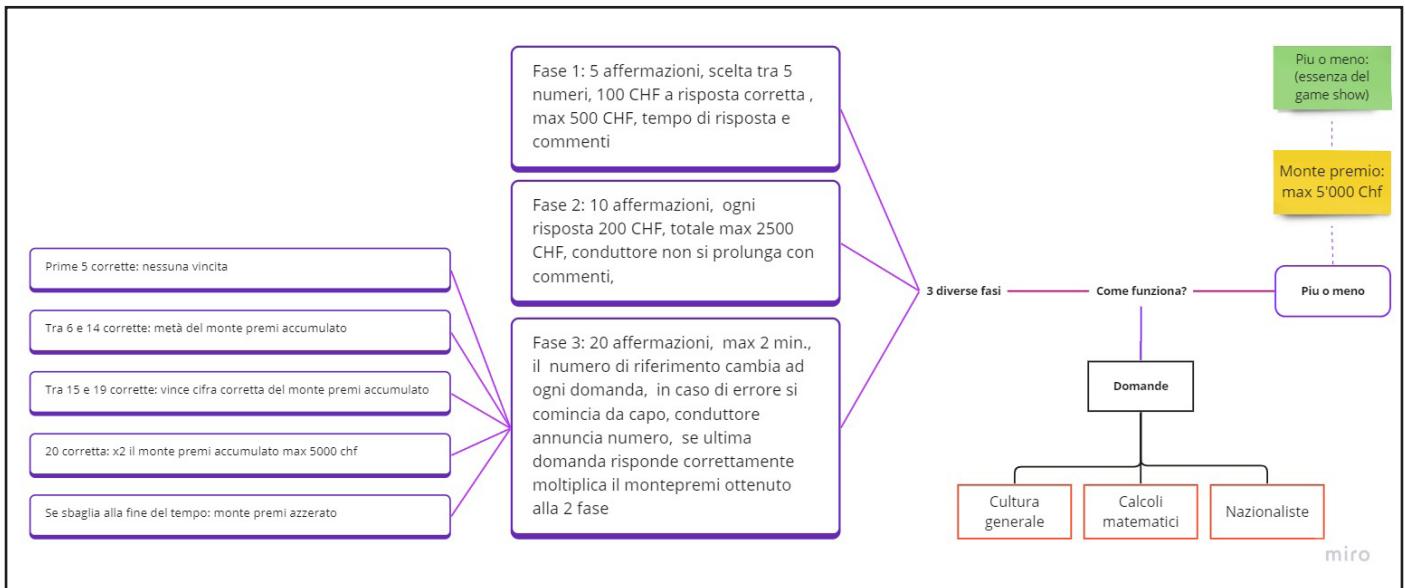
P+Ü O M NO

Almir Innocenti
4IMm CSIA

INDICE

Analisi delle fasi del gioco	Pag. 5
Obiettivi	Pag. 5
Scelta del tema e dello stile	Pag. 5
Suddivisione delle fasi - Gantt	Pag. 6
Risorse necessarie	Pag. 6
Concept	Pag. 7/8
Design	Pag. 10/ 12
Sonorizzazione	Pag. 13

ANALISI DELLE FASI DEL GIOCO



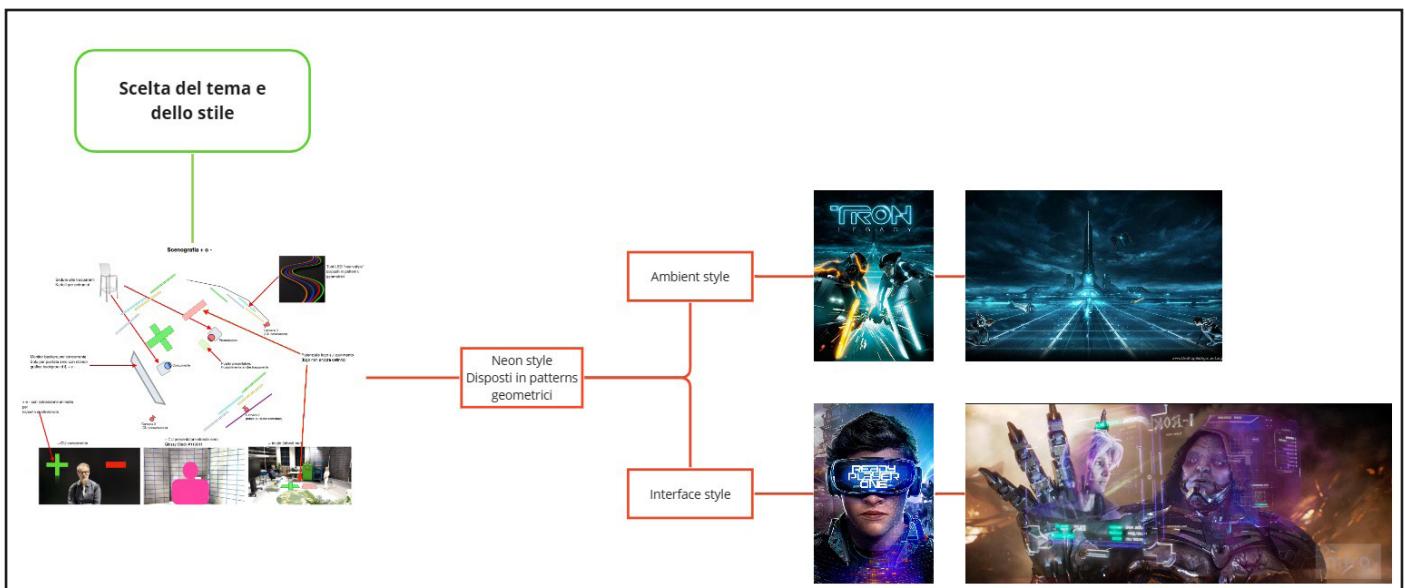
OBBIETTIVI

Lo scopo comunicativo ultimo di questo progetto, è sviluppare una proposta grafica per l'RSI in linea con le regole del gioco televisivo "Più o meno" e la sua scenografia.

Il prodotto comunicativo deve tenere conto di tutti gli aspetti di un'interfaccia gradevole e funzionale come layout, grafica, icone e simboli, colori, testo.

SCELTA DEL TEMA E DELLO STILE

Analizzando il mandato, ho convenuto che fosse essenziale valorizzare i tubi "Neon style" disposti in patterns geometrici che è stato precedentemente indicato nel documento "Scenografia + o -". A tale scopo, ho deciso di andare in direzione del tema "Realtà virtuale". Per l'ambientazione ho deciso di prendere ispirazione dal film "Tron" che utilizza luci led disposte in modo geometrico. Per la realizzazione invece dell'interfaccia, ho deciso di ispirarmi al film "Ready player one" che utilizza ologrammi interattivi. Entrambi i film sono ambientati in un video gioco, entrambi trattano il tema della realtà virtuale.



Scelta del tema e dello stile

SUDDIVISIONE DELLE FASI - GANTT

September 2023						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15 Briefing e analisi mandato	16
17	18	19	20	21	22 Definizione del tema, pianificazione, risorse necessarie	23 Inizio progettazione interfaccia, storyboard, layout, colori, icone e simboli, testo
24	25	26	27	28	29	30 miro Settimane gialle

Gantt - Settembre 2023

October 2023						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13 Progettazione interfaccia: storyboard, layout, colori, Icone e Simboli, testo	14 Inizio sviluppo Interfaccia: animazione, montaggio
15	16	17	18	19	20 Testing e Ottimizzazione, Integrazione nell'Esperienza del Gioco	21
22	23	24	25	26	27 Presentazione + fine dossier	28
29	30	31	1	2	3 Consegna + presentazione	4

Gantt - Ottobre 2023

Per suddividere le varie fasi del progetto ed avere in chiaro le tempistiche da seguire, ho creato un gantt con l'ausilio di Miro. Lo scopo è riuscire a concludere una fase alla prima metà di ogni lezione, mentre nella seconda metà della lezione, iniziare quella successiva. Tra la fine di una fase e l'altra intendo dedicare un po' di tempo per la revisione e feedback.

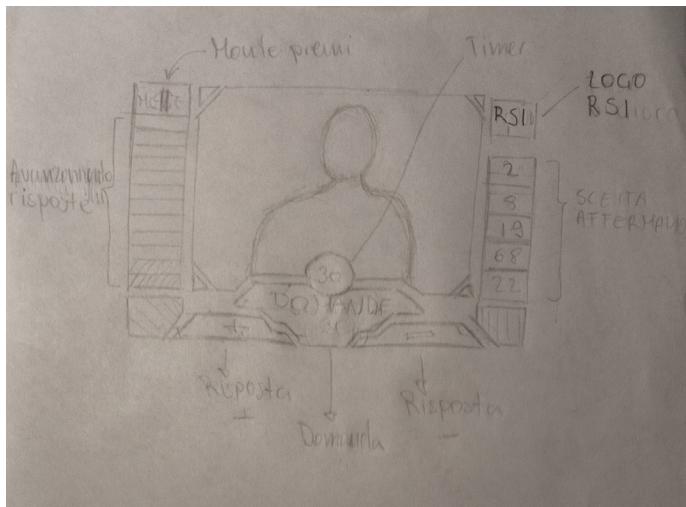
RISORSE NECESSARIE

Per la realizzazione del progetto utilizzerò principalmente After Effects, illustrator per le grafiche ed animazioni mentre per il trattamento dei suoni utilizzerò Adobe Audition. Nel caso avessi bisogno di integrare del 3D mi tengo aperto alla possibilità di utilizzare anche Cinema 4D.

L'acquisizione di suoni, grafiche ecc. verranno acquisite durante la fase di progettazione dell'interfaccia.

CONCEPT

In questa fase del progetto, ho sviluppato un concept basato sull'analisi delle specifiche del mandato, delle regole del gioco e del tema scelto.

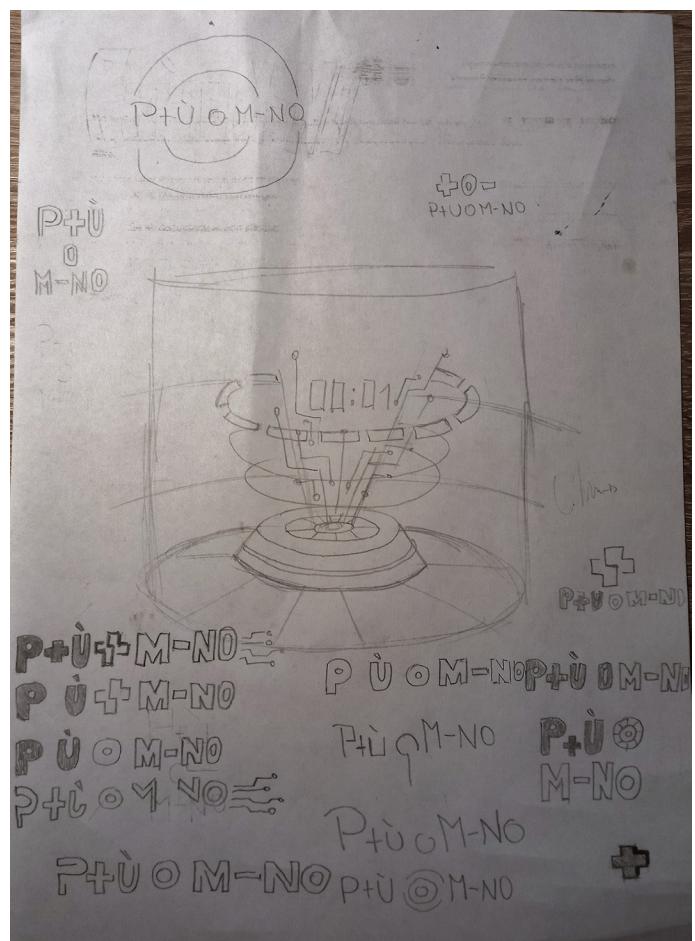


Concept UI

Nella fase iniziale di sviluppo del concept, ho cominciato con un'analisi attenta delle info. disponibili, focalizzandomi sulla progettazione dell'interfaccia utente (UI) per il gioco televisivo. Ho riflettuto sui diversi elementi da incorporare nell'interfaccia, considerando attentamente come posizionarli per garantire un'interfaccia comprensibile e visivamente pulita. L'obiettivo principale era creare un'interfaccia che risultasse intuitiva per gli spettatori del gioco televisivo, in modo che potessero facilmente accedere alle informazioni rilevanti e comprendere il contesto del gioco senza essere distratti da un design caotico o sovraccarico di dettagli. Questa fase iniziale di pianificazione dell'UI è stata cruciale per assicurare che il design dell'interfaccia si adattasse in modo appropriato al tema del gioco televisivo e soddisfacesse le esigenze specifiche del progetto.

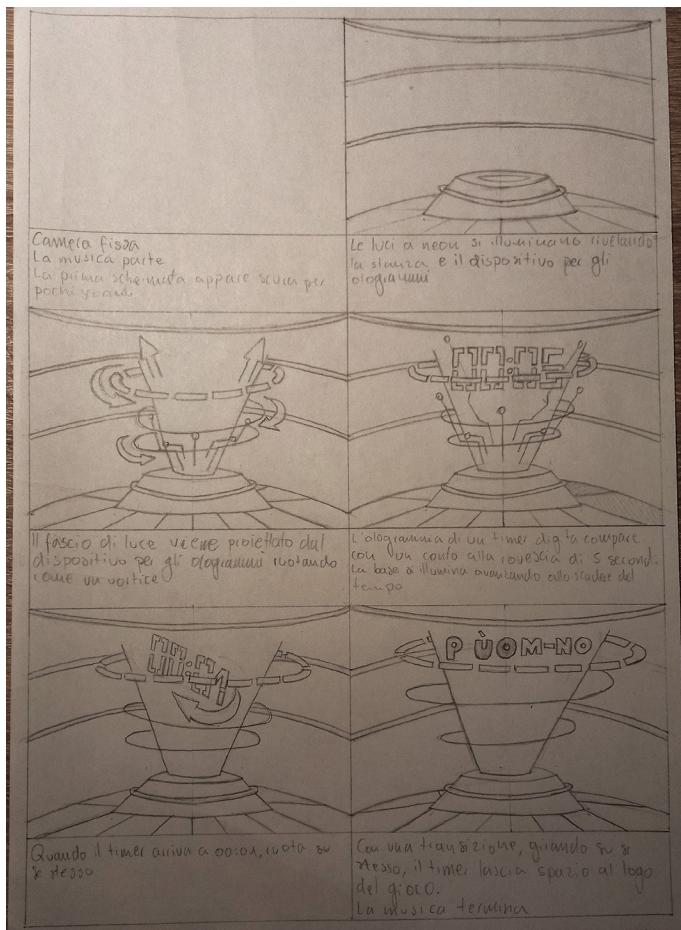
Ho sviluppato successivamente il logo del gioco televisivo considerando i simboli "+" e "-", insieme al nome del gioco, incorporando un design espressivo che ne considerasse il significato in forma visiva.

Il logo presenterà un design cromatico a "neon", il che suggerisce colori vivaci e luminosi. Inoltre, hai progettato la sigla che si integra con il tema del gioco, realizzando la bozza di un proiettore di ologrammi. Queste scelte di design aggiungono un tocco futuristico e tecnologico al logo e alla sigla, contribuendo a comunicare il tema del gioco in modo accattivante e originale.

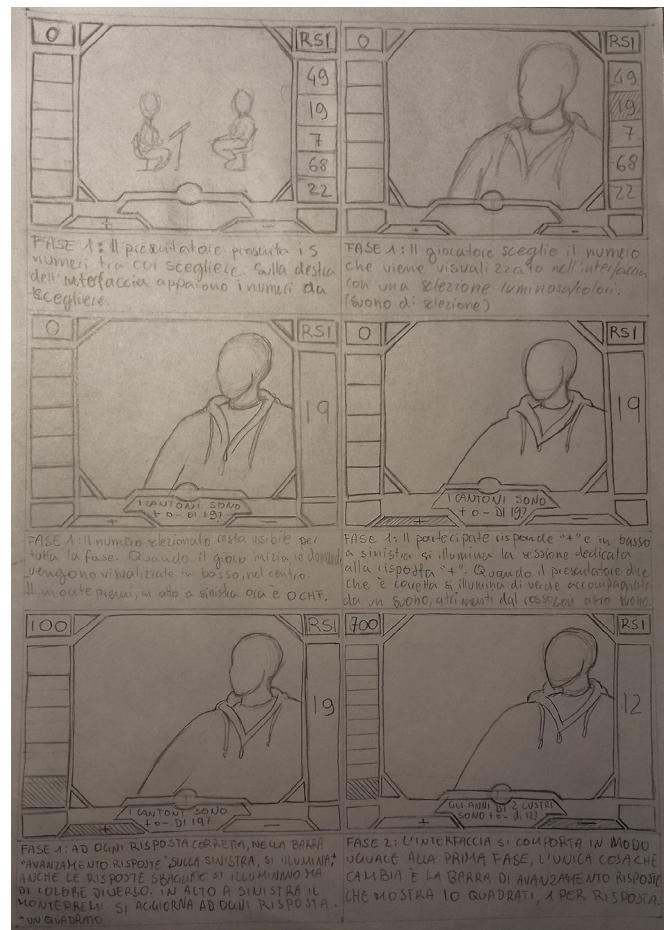


Concept sigla e logo

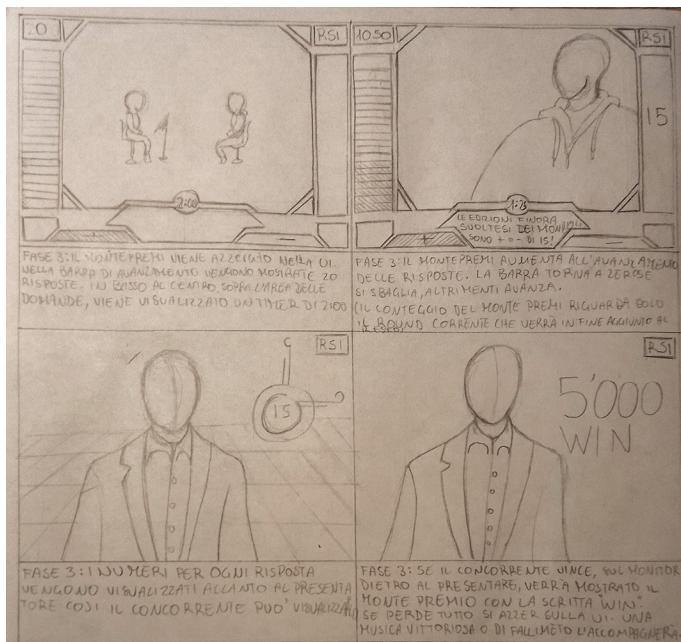
Storyboard



Storyboard sigla



Storyboard UI



Storyboard UI e background

In fine ho creato un linetest della sigla che include il logo e l'interfaccia del gioco televisivo, insieme ad una sua rappresentazione dei comportamenti e delle funzioni principali durante le diverse fasi del gioco. L'UI (interfaccia utente) del gioco sarà progettata con un design cromatico in stile ologrammi/neon, seguendo il tema generale.

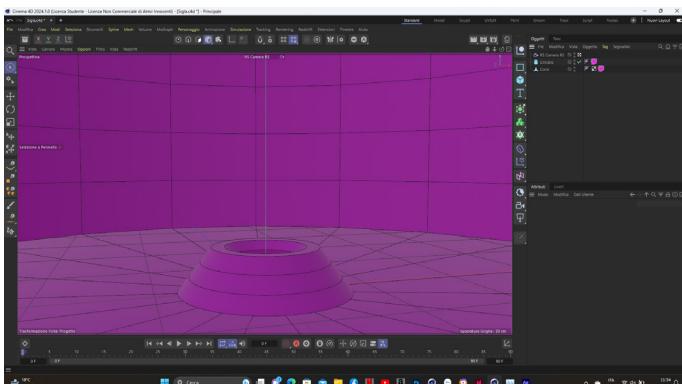
Questo linetest serve come una bozza iniziale per visualizzare come il logo, la sigla e l'interfaccia del gioco si integrano e funzionano insieme, garantendo che tutti gli elementi siano coerenti con il tema tecnologico e futuristico del gioco televisivo, offrendo un'anteprima chiara e dettagliata del risultato finale.

DESIGN

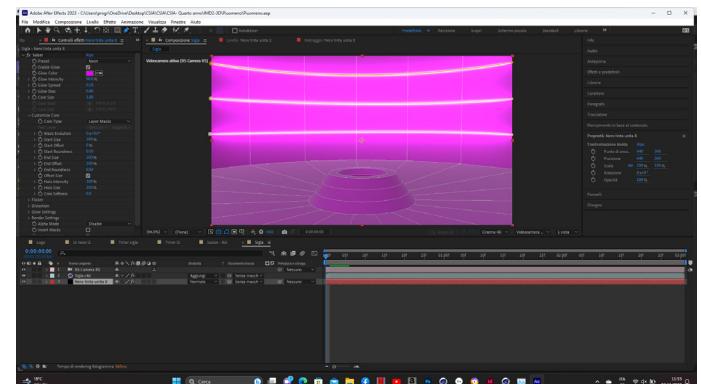
Sigla

In questa prima fase del mio progetto di design, ho utilizzato Cinema 4D per modellare il proiettore di ologrammi, creando una forma tridimensionale dettagliata. Successivamente, ho integrato il modello in After Effects, lavorando sull'ambiente e sull'animazione della sigla. L'attenzione è stata posta sull'uso di effetti luminosi e texture per conferire uno stile neon moderno e accattivante al progetto nel suo complesso.

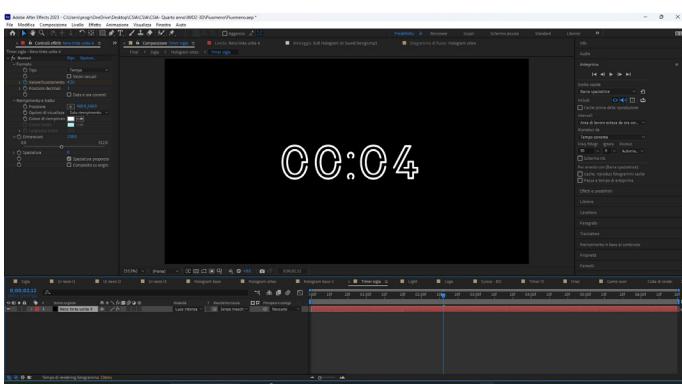
In fine ho sviluppato l'animazione delle luci e del timer dell'ologramma e ho in unito tutto in una unica sequenza.



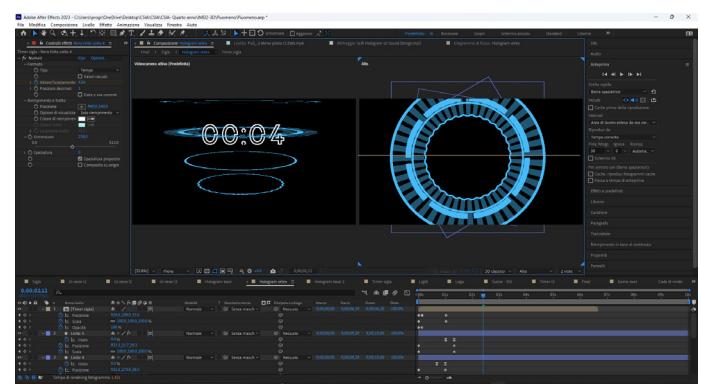
Modellazione proiettore ologrammi in C4D



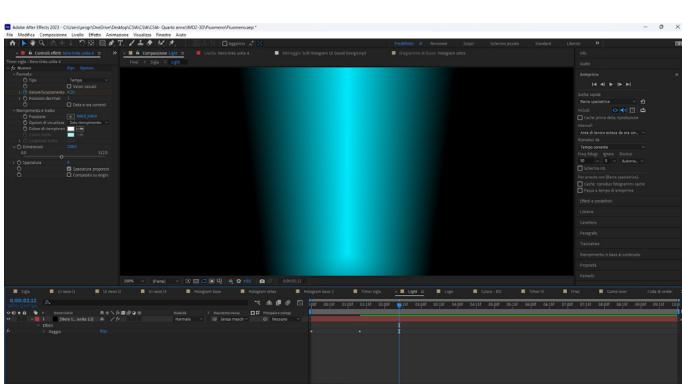
Effetti luminosi ambiente sigla in After effects



Timer sigla Ae



Animazione ologramma sigla Ae



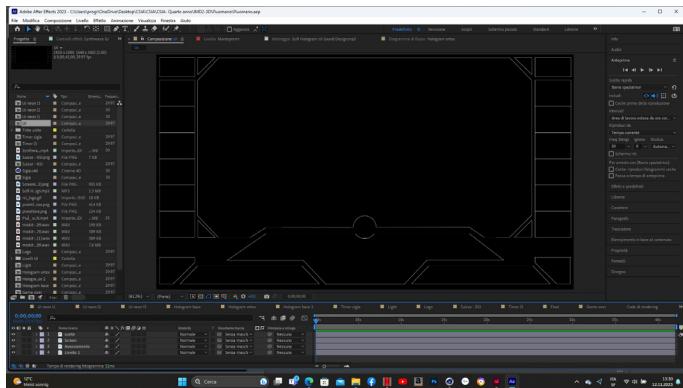
Animazione luce ologramma sigla Ae



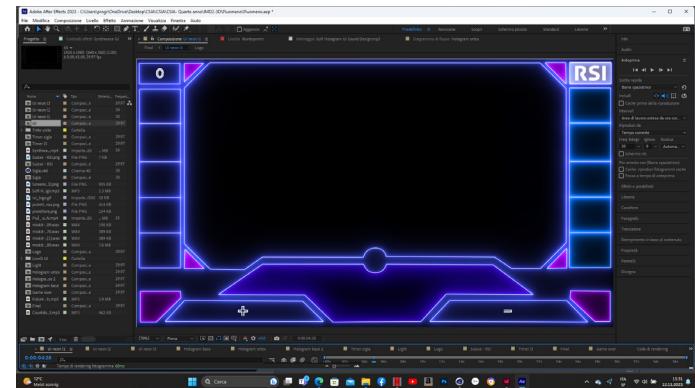
Animazione sigla finale

UI

Dopo la realizzazione della sigla del gioco, ho sviluppato l'interfaccia utente (UI). Inizialmente, ho creato il layout dell'UI utilizzando Adobe Illustrator e successivamente l'ho integrato in After Effects, aggiungendo elementi e animazioni. L'obiettivo principale era creare un design a stile neon, concentrandomi su dettagli luminosi e colori vibranti per conferire all'interfaccia un aspetto accattivante e in linea con l'atmosfera del gioco.



Layout UI in Ae da Illustrator



Conclusione design UI

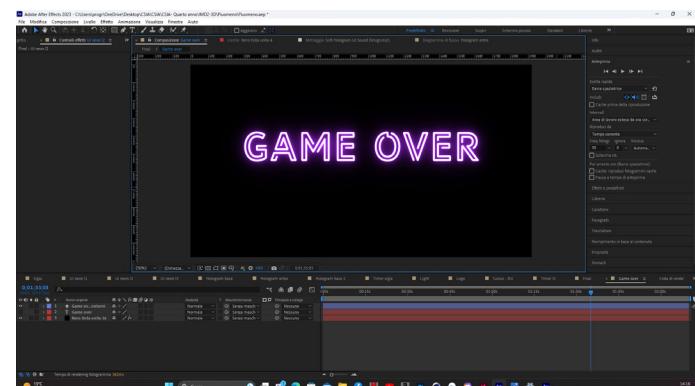
Logo e messaggi

Ho sviluppato il logo del gioco mantenendo uno stile neon ispirato al font del film "Tron". Questa scelta mirava a creare coerenza visiva con la sigla e l'interfaccia utente, enfatizzando l'atmosfera futuristica e virtuale del gioco. Ho esteso lo stesso stile e font alla scritta "Game Over", apparsa alla fine del gioco, mantenendo così una connessione visiva tra tutti gli elementi. Questo design evocativo, associato a "Tron", cerca di coinvolgere il giocatore in un'esperienza visiva immersiva e futuristica, anche durante la sconfitta, sottolineando il carattere distintivo del mondo virtuale del gioco.

Il font che ho utilizzato è LIBRARY 3 AM soft.



Logo



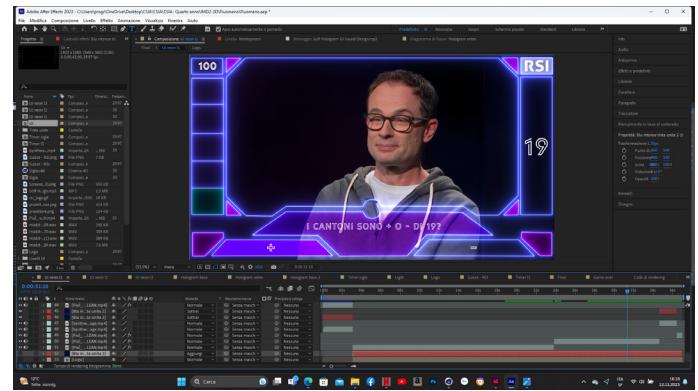
Messaggio "Game over"

Adattamento e animazione UI

Nella fase di sviluppo dell'interfaccia utente (UI) del gioco, ho adattato il design alle diverse fasi, mantenendo uno stile costante. Ho personalizzato l'animazione della scelta del numero e introdotto un timer nella terza fase per aumentare la sfida. Ho integrato il conteggio dei punti premio e una sezione dedicata al logo del canale televisivo, creando una connessione visiva con l'ambito televisivo. Inoltre, ho incluso una sezione per il conteggio delle domande a sinistra dell'UI per consentire al giocatore di monitorare l'avanzamento in modo chiaro durante l'esperienza di gioco e la quantità di elementi in questa sezione varia a ogni fase, in relazione alla quantità di domande che il giocatore si trova a dover rispondere. Nella UI ho dedicato anche una sezione dove è possibile vedere le domande fatte dal presentatore delle sezioni per visualizzare le risposte che darà il giocatore.



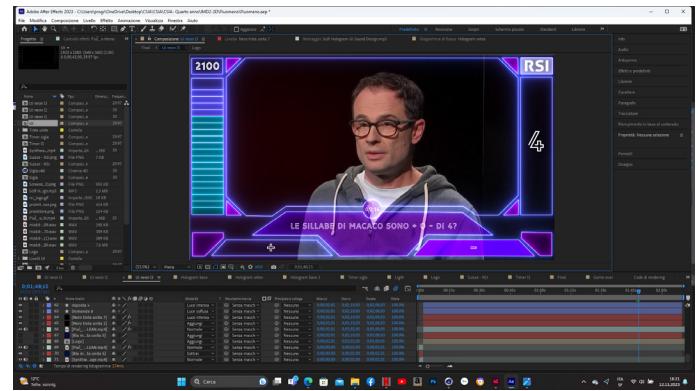
Scelta numeri fase 1



Implementazione animazione UI fase 1



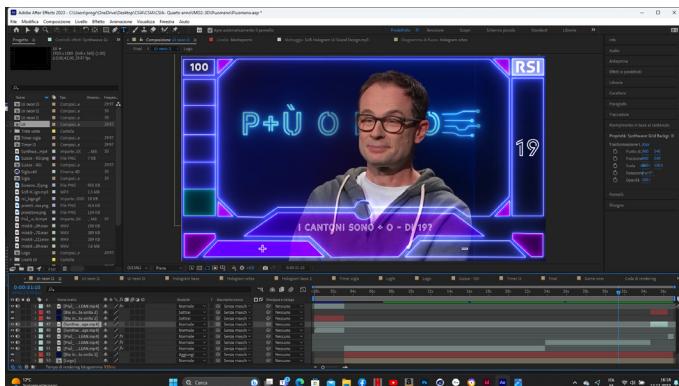
Implementazione animazione UI fase 2



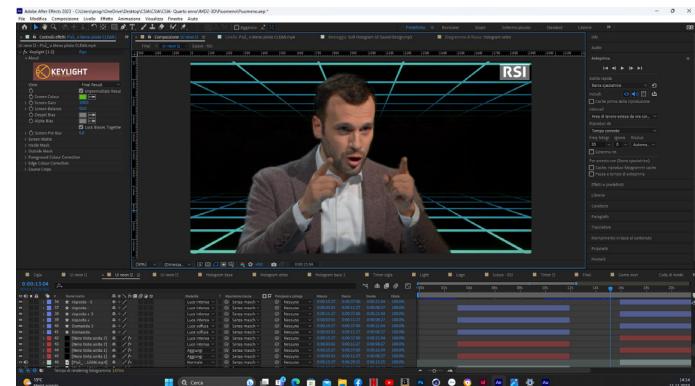
Implementazione animazione UI fase 3

Implementazione logo, scritta e background animato

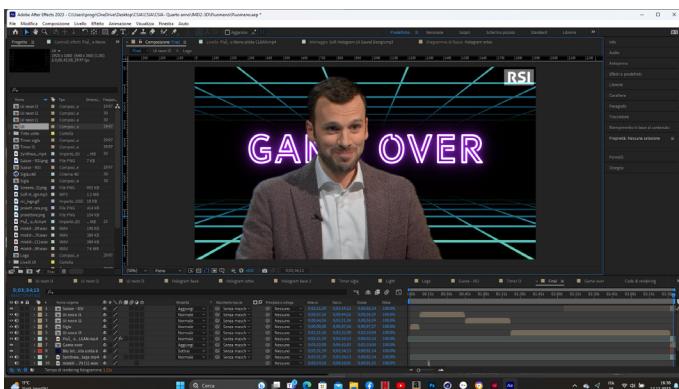
Infine, ho implementato il logo del gioco, la scritta "Game Over" e un background animato. Questi elementi sono stati integrati in diverse scene, aggiungendo non solo un tocco visivo distintivo, ma anche un senso di profondità alla scena, soprattutto nel caso del background animato che sarà visualizzato dietro al presentatore. Questa aggiunta contribuisce a creare un'esperienza visiva più immersiva e coinvolgente per i giocatori.



Implementazione logo



Implementazione background animato



Implementazione scritta "Game over"

SONORIZZAZIONE

Nella fase conclusiva dello sviluppo dell'interfaccia utente (UI) del gioco, ho raffinato l'esperienza multimediale introducendo suoni distintivi con l'ausilio di Adobe Audition. Ho personalizzato e implementato tutti i suoni dell'UI, inclusi quelli relativi alle interazioni dell'utente e agli elementi visivi del gioco. Inoltre, ho applicato questa stessa attenzione ai dettagli al processo di creazione della sigla del gioco, garantendo che anche essa fosse accompagnata da suoni coerenti e coinvolgenti. Questa fase di aggiunta di effetti sonori mira a migliorare l'esperienza complessiva del giocatore, fornendo un feedback sonoro sincronizzato con le azioni nel gioco e contribuendo a creare un'atmosfera immersiva e coinvolgente.

