

Pac-man

an horror story

The Animation Incident

03/02/2022

# Introduzione

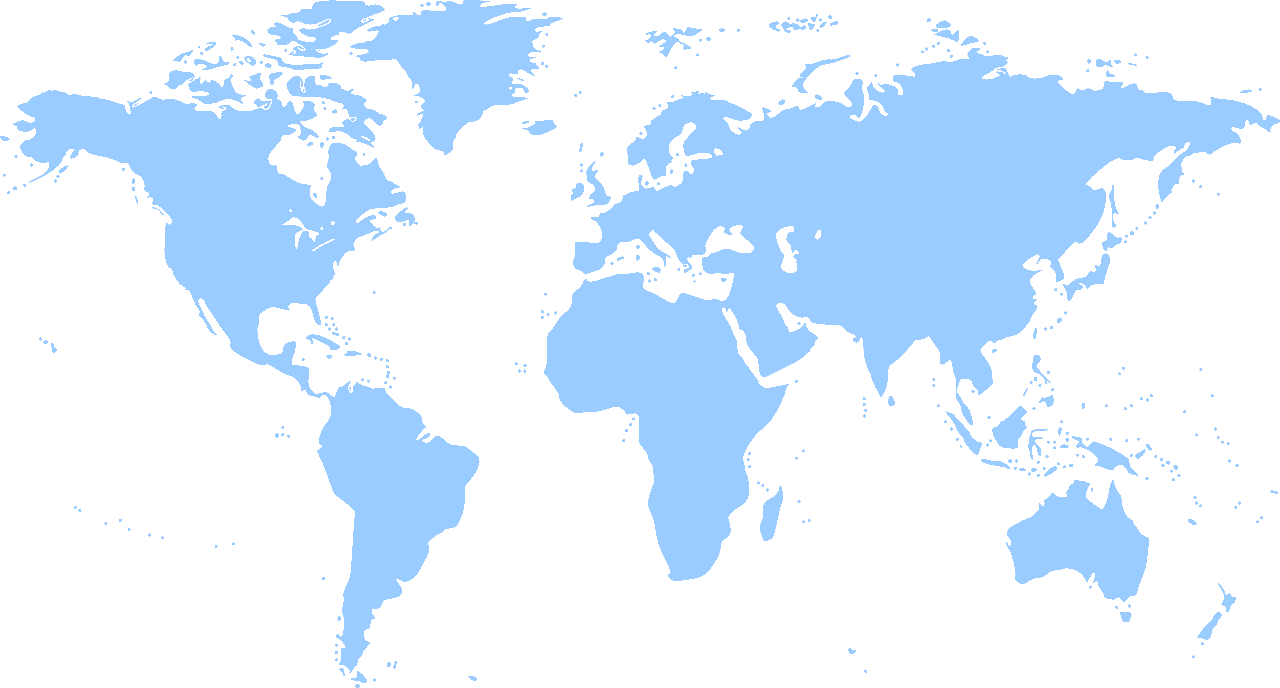
Horror game in cui pacman prova ad ucciderti.

## Membri

**D’Aniello Lorenzo**………………………………………………………………………………………………………Programmatore

**Chandra Das Vance Adam**…………………………………………………………………………………………Programmatore

**Zini Filippo**………………………………………………………………………………………………………Programmatore/Animatore

****

DOCUMENTAZIONE

prima parte

Salve, mi chiamo Filippo Zini e sono il responsabile artistico (graphic developer)del “The Animation Incident” e del progetto.Tutti i modelli sono stati realizzati da me con l’aiuto di pochi semplici tutorial e qualche nozione base di Blender e di prospettiva artistica.

Ideazione del personaggio

Il concetto di un pac-man orrorifico è stato abbastanza semplice da pensare, leggermente più complesso da creare. Alla fine di questa presentazione, del progetto e del personaggio, aggiungerò anche vari link riguardanti tutorial su blender che mi hanno aiutato a creare la nostra palla gialla mangia-uomini al meglio.

Senza divagare troppo gettiamoci subito nel vivo della creazione.

Creazione e pensiero creativo

Il concetto dietro Pac-man è molto semplice. Ispirato ovviamente a PAC-MAN™ della Namco Ltd. ma in una versione non canonica, in 3D, e leggermente più spaventosa. Premesso che il concetto è abbastanza semplice passiamo adesso alla creazione dei vari modelli 3D.

Creazione dei modelli in Blender

Premettendo che non sono il massimo esperto di Blender, anche se ho esperienza e utilizzo il programma all’incirca da due anni, questo si tratta del primo progetto serio nel quale mi sono cimentato(inserire ciambella del napoli)

Come già detto in precedenza alla fine di questa presentazione inseriró dei link utili nel caso voleste cimentarvi anche voi nella creazione dei vostri modelli personali per il vostro videogioco.

Questa è semplicemente una guida passo passo su quello che abbiamo fatto nel caso qualcuno volesse provare e/o fosse interessato all’argomento

Di solito quando creo qualcosa prima di tutto faccio degli schizzi, dei piccoli scarabocchi riguardanti il personaggio. In questo caso specifico non c’era molto a cui pensare quindi ho semplicemente preso una sfera e l’ho tagliata a metà.

(Immagine semisfere)

So far so good come direbbero gli inglesi

Ora che abbiamo il nostro pacman stilizzato direi che sarebbe il caso di aggiungergli degli occhi…

…e anche dei bei denti aguzzi, tanti denti aguzzi.

A guardarlo così direi che ci siamo sennonché , ho semplicemente perché avevo voglia, ho deciso di mettergli anche una lingua

Ora che abbiamo il nostro pac-man è arrivato il momento più importante e delicato di tutta questa operazione: **ESPORTARE** il progetto e inserirlo su Unity, animazioni comprese.

Esportare è in grassetto per sottolineare quante bestemmie ho tirato per fare questa operazione

Di seguito riporto le impostazione per l’export:

(Immagini)

Per quanto riguarda il labirinto(mi devo informare su come mettere le luci in modo creepy)…

Conclusione e Link

Da Zini è tutto, spero questa guida vi sia stata utile e spero di avervi in qualche modo ispirato. Lascio la parola ai miei colleghi e vi saluto. Buona fortuna!

Link: