

UE5

ART DIRECTION

PITCHES

LEZIONE 1



2 STUDI 4 PITCH

CGI

PITCH #1 e #2

Creazione di un environment per
un **pannello LED** utilizzato in un
evento dal vivo

VIDEOGIOCHI

PITCH #3 e #4

Creazione di un environment
per una porzione di livello di
un gioco.

Studio CGI

Environment per Evento Live

L'environment dovrà essere visivamente *d'impatto* e progettato per essere visualizzato su un grande pannello LED durante un evento.





#1 NEON AWAKENING

Evento Tech & Gaming Convention

Creare un **ambiente urbano** futuristico che trasmetta innovazione e modernità.
Sarà proiettato durante il discorso in una delle conferenze dell'evento.

Al cliente interessano due direzioni:

- **STILE 1 Realistico** Ispirato a Cyberpunk 2077, Blade Runner 2049, Deus Ex: Mankind Divided.
- **STILE 2 Stilizzato** Design astratto simile a No Man's Sky.



#2 ECHOES OF EDEN

Concerto Ambient/Elettronico

Creare un **paesaggio naturale** onirico e immersivo, capace di amplificare l'esperienza sensoriale di un concerto di musica elettronica. Sarà proiettato durante una delle composizioni.

Al cliente interessano due direzioni:

- **STILE 1 Realistico** Ispirato a Avatar, Horizon: Forbidden West, The Elder Scrolls V: Skyrim
- **STILE 2 Astratto/Minimalista** Atmosfere evocative come Journey, Abzû, The Witness.



OUTPUT

- Minimo 3 inquadrature che looppano nel montato.
- Video in 16:9 a 30fps
- 3 Styleframes 16:9

• + * +



16:9

Studio Videogiochi

Environment per minimappa

L'environment dovrà creare una **zona compatta** esplorabile, con forte impatto visivo e storytelling ambientale.





#3 RUSTWIND OUTPOST ✨

Minimappa fra le dune

Creare un **avamposto abbandonato** nel deserto, che racconti una storia attraverso i dettagli ambientali e dia un senso di mistero e scoperta.

Tipo di mappa → Zona esplorabile

Al cliente interessano due direzioni:

- **STILE 1 Realistico** Ispirato a Mad Max, Star Wars: Tatooine, Dune.
- **STILE 2 Decayed Futurism** Design astratto simile a Nausicaä della Valle del Vento o Hyper Light Drifter



#4 FROZEN ECHOES

Minimappa in montagna

Creare un **percorso immersivo tra la neve** che porti il giocatore a scoprire un rifugio misterioso, aumentando la tensione e il senso di isolamento.

Tipo di mappa → Corridoio A Verso B

Al cliente interessano due direzioni:

- **STILE 1 Realistico** Ispirato a The Long Dark, Red Dead Redemption 2, Rise of the Tomb Raider.
- **STILE 2 Horror/Survival Stylized** Atmosfere cupo come Inside, Little Nightmares, The Forest.



OUTPUT

- Giocabile in **prima o terza persona.**
- 3 Styleframes 16:9

• + * +



16:9

NEON AWAKENING

STUDIO CGI PITCH #1 STILE #1 → REALISTICO

+

*

+

CONCETTI CHIAVE: ambiente **urbano futuristico**, **vissuto**, innovazione (ma con un sottotesto di decadimento o iper-tecnologia invasiva)

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- Grattacieli avvolti da nebbia e smog, illuminati da luci al neon e ologrammi pubblicitari invadenti.
- Strade affollate, schermi digitali onnipresenti e insegne luminose multilingua.
- Superficie bagnate, creando un effetto atmosferico immersivo (pioggia).
- Fusione tra high-tech e povertà: dettagli come cavi scoperti, pareti ricoperte di graffiti, droni di sorveglianza e mercati di strada cibernetici.

Palette colori: Toni freddi (blu elettrico, viola neon) con contrasti di rosso acceso e giallo.

ESEMPI VISIVI:

- *Blade Runner 2049* → Architettura massiccia, colori soffocati dal neon e pioggia costante.
- *Cyberpunk 2077* → Strade dettagliate, insegne pubblicitarie giganti e mercati futuristici.
- *Deus Ex: Mankind Divided* → Tecnologia integrata negli ambienti urbani

+

*

+

NEON AWAKENING

STUDIO CGI PITCH #1 STILE #1 → REALISTICO



DIFFICOLTÁ

CONCEPT



MODELLAZIONE E TEXTURING



SETTING SCENE UE5



MATERIALI UE5



LIGHTING



POST & EFFECTS



NEON AWAKENING

STUDIO CGI PITCH #1 STILE #2 → STILIZZATO

+

*

+

CONCETTI CHIAVE: interpretazione più **artistica** e stilizzata della città futuristica, geometrie semplici, colori accesi e luci neon che creano profondità.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- **Modelli Low-Poly** Ambientazioni con forme geometriche semplificate e pochi dettagli complessi.
- Neon morbidi e ombre sfumate senza essere troppo pesanti.
- Figure fluttuanti, cartelloni pubblicitari animati, interfacce sospese nell'aria.
- **Materiali glossy e plastici**
- **Grandi** grattacieli con passerelle sospese e strutture flottanti.

Palette colori: Toni neri, blu profondo: neon viola elettrico, ciano, arancione brillante. Contrasto Caldo/Freddo

ESEMPI VISIVI:

- **No Man's Sky** → strutture surreali dai colori accesi e flora aliena.
- **Cloudpunk** → low-poly cyberpunk con luci neon
- **Mirror's Edge Catalyst** → uso di materiali chiari con accenti forti
- **The Artful Escape** → ambienti stilizzati con giochi di luci accesi

+

*

+

NEON AWAKENING

STUDIO CGI PITCH #1 STILE #2 → STILIZZATO



DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

ECHOES OF EDEN

STUDIO CGI PITCH #2 STILE #1 → REALISTICO

+

*

+

CONCETTI CHIAVE: ambiente naturale lussureggiante e immersivo, la natura si fonde con elementi di altri tempi.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- **Foreste dense** e maestose, con alberi giganteschi e vegetazione rigogliosa.
- **Fiumi** e laghi che riflettono il cielo.
- **Rovine nascoste tra la natura**, suggerendo una civiltà antica e misteriosa.

Palette colori: Toni naturali intensi, verde smeraldo, blu profondo, luce dorata del tramonto.

ESEMPI VISIVI:

- *Avatar (Pandora)* → Foreste lussureggianti e montagne fluttuanti.
- *Horizon: Forbidden West* → Natura spettacolare con rovine tecnologiche sommerse dalla vegetazione.
- *Skyrim* → Paesaggi naturali con dettagli atmosferici realistici.

+

*

+

ECHOES OF EDEN

STUDIO CGI PITCH #2 STILE #1 → REALISTICO



DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

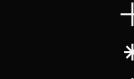
MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

ECHOES OF EDEN

STUDIO CGI PITCH #2 STILE #2 →
STRATTO/MINIMALISTA



CONCETTI CHIAVE: ambiente naturale **stilizzato**, quasi astratto, senso di calma e meraviglia.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- Paesaggi **minimalisti** con forme morbide e armoniose, senza troppi dettagli superflui.
- Geometrie **pulite**, con elementi che sembrano sculture naturali.
- Atmosfera **contemplativa**, con un ritmo visivo lento e rilassante.

Palette colori: Toni delicati, sfumature dolci, transizioni smooth tra cielo e terra.

ESEMPI VISIVI:

- *Journey* → Paesaggi desertici e strutture monumentali in stile onirico.
- *Abzû* → Ambienti sottomarini astratti e rilassanti.
- *The Witness* → Isole stilizzate con colori vibranti e forme geometriche nette.



ECHOES OF EDEN

STUDIO CGI PITCH #2 STILE #2 →

STRATTO / MINIMALISTA



DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

NEON AWAKENING

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #3 STILE #1 → REALISTICO

+

*

+

CONCETTI CHIAVE: Un ambiente desertico crudo e realistico, segnato dal tempo e dalla lotta per la sopravvivenza.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QUINDI NON OBBLIGATORI):

- **Sabbia** e polvere ovunque, con dettagli di erosione su strutture metalliche e rocciose.
- Piccoli insediamenti o **avamposti**, costruiti con materiali di recupero e ingegneria di sopravvivenza.
- Atmosfera **desolata**, con occasionali tempeste di sabbia e un cielo rovente.

Palette colori: Toni caldi e terrosi (sabbia dorata, ruggine, marrone scuro), con accenti di blu sbiadito o rosso ossidato.

ESEMPI VISIVI:

- *Mad Max: Fury Road* → Tecnologia di fortuna e atmosfera brutale.
- *Star Wars: Tatooine* → Edifici in argilla e paesaggi desertici con insediamenti sporadici.
- *Dune (2021)* → Sabbie infinite, strutture monolitiche e luce calda soffusa.

+

*

+

NEON AWAKENING

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #3 STILE #1 → REALISTICO



DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

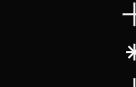
MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

NEON AWAKENING

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #3 STILE #2 → DECAYED FUTURISM



CONCETTI CHIAVE: mix tra high-tech e rovina, tecnologie avanzate che sono state abbandonate e ora vengono lentamente consumate dalla natura e dal tempo.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- Strutture **futuristiche** decadenti, ma ancora funzionanti in parte (schermi rotti, luci intermittenti).
- Sabbia che ha **inglobato e corroso** la tecnologia, creando un contrasto tra organico e artificiale.
- Atmosfera quasi **mistica**, con giochi di luce tra la polvere e macchine antiche.

Palette colori: Toni seppia, rame ossidato, bagliori neon ricoperti di sabbia.

ESEMPI VISIVI:

- *Sable* → Ambienti vasti con edifici monumentali e rovine minimaliste
- *Nausicaä della Valle del Vento* (Studio Ghibli) → Strutture abbandonate ricoperte dalla natura e dalla polvere.
- *Journey* → Paesaggi desertici e strutture monumentali in stile onirico.



NEON AWAKENING

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #3 STILE #2 → DECAYED
FUTURISM



DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

FROZEN ECHOES

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #4 STILE #1 → REALISTICO



CONCETTI CHIAVE: ambiente **innevato** che trasmette un forte senso di **solitudine** e **sopravvivenza**. L'atmosfera gelida e immersiva che porta il player verso una direzione.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- **Paesaggi vasti e desolati:** Distese di neve incontaminate interrotte da foreste spoglie, rocce e pendii scoscesi.
- Nebbia gelida
- **Effetti di luce naturali:** giornate limpide e luminose, o tramonti rosati riflessi sulla neve o ambienti gelidi.
- Resti abbandonati come rifugi di fortuna, baracche di legno semidistrutte, segni di passaggio umano

Palette colori: Toni seppia, rame ossidato, bagliori neon ricoperti di sabbia.

ESEMPI VISIVI:

- *Red Dead Redemption 2* → Paesaggi montani ricchi di dettagli, luci atmosferiche
- *Little Hope* → Paesaggi montani abbandonati e horror
- *Rise of the Tomb Raider* → Ambienti invernali dettagliati con un forte senso di avventura e scoperta tra rovine dimenticate e caverne ghiacciate.



FROZEN ECHOES

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #4 STILE #1 → REALISTICO

+ * †



CRYSTAL
DYNAMICS

RISE OF THE
TOMB RAIDER™

DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

FROZEN ECHOES

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #4 STILE #2 → HORROR/STYLIZED

+

*

+

CONCETTI CHIAVE: ambiente **innevato** dal look stilizzato e inquietante, tensione e paura, cupo e surreale, aspetto quasi fiabesco ma allo stesso tempo disturbante.

CARATTERISTICHE VISIVE (ESEMPI DELLO STILE QINDI NON OBBLIGATORI):

- **Paesaggi strani e inquietanti:** Alberi storti e contorti, forme ambigue nella nebbia e oggetti sinistri
- **Atmosfera spettrale**, con nebbia fitta che nasconde cosa c'è davanti
- Luci forti e ombre profonde che creano contrasti netti, dando l'impressione che qualcosa si nasconde nel buio.
- **Dettagli misteriosi:** Indizi visivi come tracce nella neve, oggetti strani congelati nel ghiaccio e porte che appaiono in posti improbabili.

Palette colori: Toni freddi e spenti (grigio, blu scuro) con tocchi di colori intensi come rosso sangue o verde per attirare l'attenzione.

ESEMPI VISIVI:

- **Inside** → Ambienti cupi e minimalisti, con ombre inquietanti e un'atmosfera opprimente.
- **Little Nightmares** → Proporzioni strane e luoghi che sembrano vivi.
- **The Forest** → Paesaggi spaventosi e un'atmosfera di pericolo costante

+

*

+

FROZEN ECHOES

STUDIO VIDEOGIOCHI PITCH #4 STILE #2 → HORROR/STYLIZED



DIFFICOLTÁ

CONCEPT 

MODELLAZIONE E TEXTURING 

SETTING SCENE UE5 

MATERIALI UE5 

LIGHTING 

POST & EFFECTS 

COSA TENERE A MENTE? PITCH

#1-#2

DOS

- **Chiarezza visiva** → Design sia leggibile e non caotico.
- **Movimenti lenti e fluidi** → Se si usano animazioni, devono essere soft per non distrarre il pubblico.
- **Illuminazione equilibrata** → Evitare luci troppo forti o lampeggianti
- **Stile coerente** → Mantenere un design che rispetti l'estetica richiesta dal cliente, senza eccessi.
- **Rendering ottimizzato** → Modelli e texture ben ottimizzati per evitare lunghi tempi di rendering.

DON'TS

- **Movimenti di camera esagerati**
- **Contrasti cromatici aggressivi** → Evitare colori troppo accesi o saturi che possano affaticare la vista.
- **Elementi fuori tema** → Ogni asset deve rispettare lo stile scelto (niente cyberpunk in un paesaggio naturale, per esempio).
- **Effetti speciali troppo invasivi** → Particellari e glow devono essere usati con moderazione.
- **File non ottimizzati** → Evitare texture pesanti o geometrie inutilmente dettagliate che allungano i tempi di produzione.

COSA TENERE A MENTE? PITCH

#3-#4

DOS

- **Ottimizzazione** → Virtual Textures per migliorare le performance.
- **Design leggibile** → I punti di interesse devono essere chiari e facilmente individuabili.
- **Bilanciare dettagli e prestazioni** → Non è necessario un realismo eccessivo per un'area di gioco piccola.
- **Effetti atmosferici soft** → Fumo, vento, polvere sono ottimi, ma senza impattare gli fps.

DON'TS

- **Asset pesanti e non ottimizzati** → No a mesh con troppi poligoni o texture 8K se non necessarie.
- **Materiali troppo pesanti** → Attenzione se si vuole usare la displacement.
- **Effetti di post-processing esagerati** → Troppa nebbia volumetrica, motion blur o depth of field possono rendere il gioco ingiocabile.
- **Aree di gioco confusionarie** → Il giocatore deve sapere dove andare, senza perdersi in dettagli inutili.
- **Collisioni mal gestite** → No a hitbox invisibili o muri attraverso cui si può passare per errore.