

Portfolio

2021



MARCO SCANGA

About Me



2D/3D Graphic Designer motivato e appassionato, con una comprovata capacità di sviluppare soluzioni grafiche, modelli 3D e rendering di alta qualità, oltre a una solida conoscenza dell'arte e delle tecniche fotografiche.

Dopo aver conseguito due lauree di primo livello in Ingegneria Meccanica e in Disegno Industriale con votazione 110/110 e lode, frequentato 3 corsi post-diploma, della durata complessiva di 3 anni, in modellazione low poly, sculpting e rendering, ho ricoperto e ricopro da 6 anni la posizione di 2D e 3D generalist presso la mia società, LitLime S.n.c. (in origine 88idee S.a.s.).

Nel corso degli ultimi 2 anni ho rivestito il ruolo di modellatore 3D e UX/UI designer nell'ambito della realtà virtuale, con particolare attenzione alla Mixed e Augmented Reality,

Clienti

Vetrina sui principali clienti da me seguiti negli ultimi anni di attività.



FERRERO

Hdry



GEICOTWIKI-SHA

deltatre



515

Software

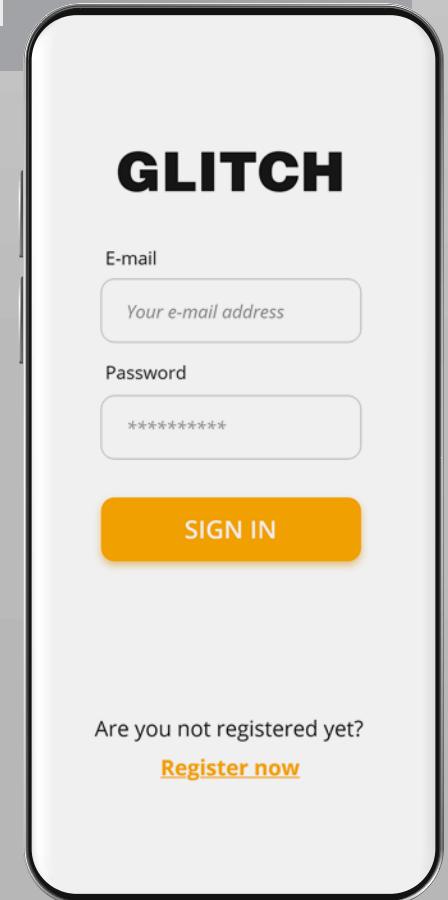
Di seguito un elenco di alcuni fra i software utilizzati per le attività di cui mi occupo.



01

UX / UI

design



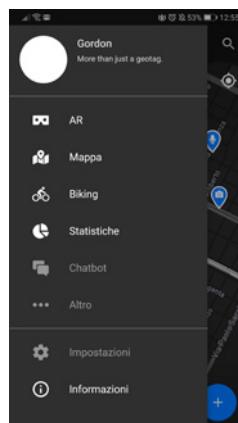
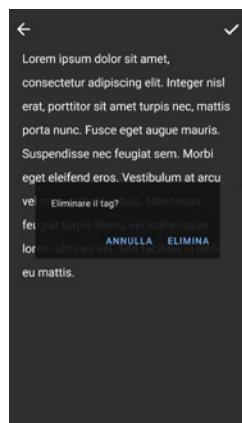
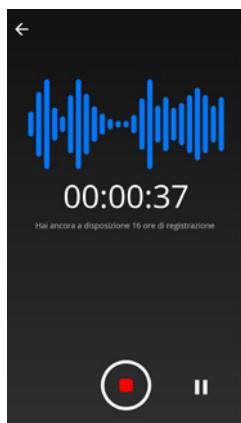
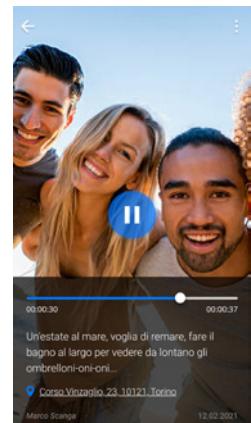
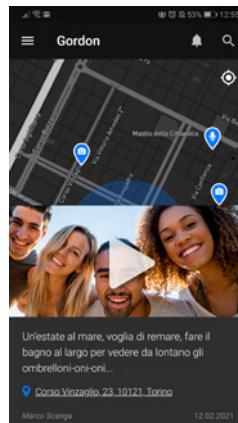
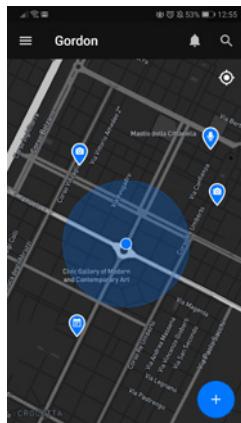
Progetto: **Sipal | Gordon**

Luogo: **Torino**

Data: **2021**

Gordon nasce per rompere i confini del mondo social e permettere di lasciare contenuti ovunque si voglia, mantenendoli privati o condividerli con i propri amici.

Grazie alla realtà aumentata si possono posizionare foto, video, promemoria, oggetti tridimensionali e tanto altro in punti specifici, per poi ritrovarli sempre lì, visionarli ed eventualmente condividerli.



Progetto: **Sipal | Zoom (Concept)**

Luogo: **Torino**

Data: **2020**

Concept App per il bioparco Zoom Torino.

Pensata per un target compreso fra i 7 e i 12 anni, lo scopo dell'app è quello di insegnare ai bambini a prendersi cura degli animali, divertendosi e imparando qualcosa di nuovo anche sulle specie estinte.

Grazie alla realtà aumentata l'utente potrà portare il proprio animale sempre con sé, confrontandosi con i propri amici e verificandone costantemente la crescita e l'umore.



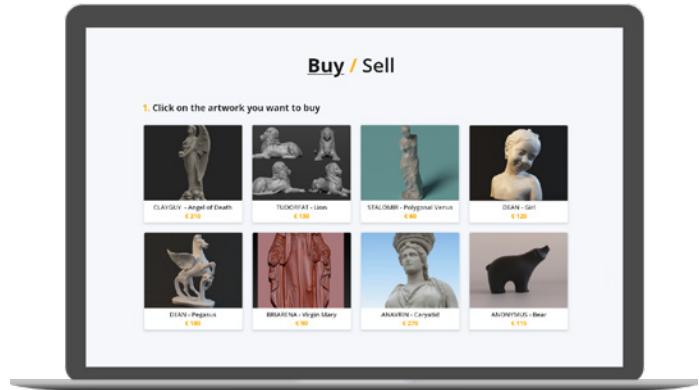
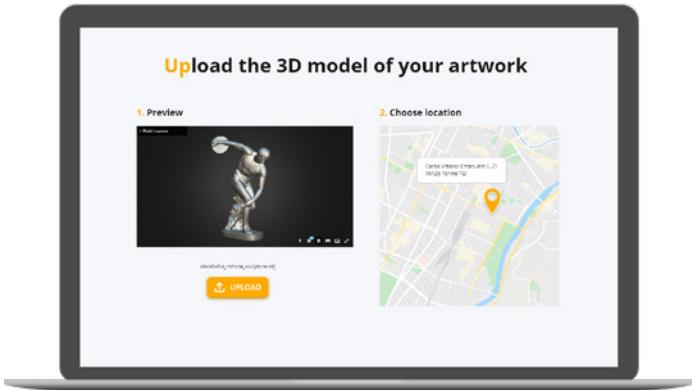
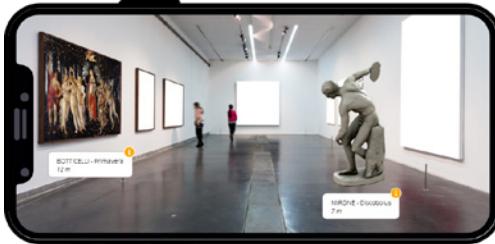
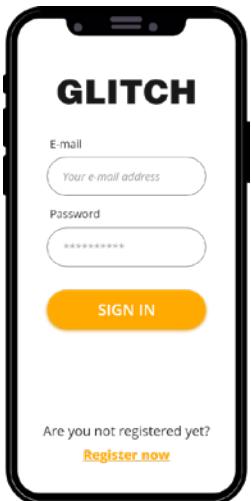
Progetto: **Sipal | Glitch (Concept)**

Luogo: **Torino**

Data: **2021**

Concept App per il mondo dell'arte.

Gli artisti possono caricare le proprie opere e posizionarle ovunque preferiscano grazie alla navigazione in realtà aumentata o su mappa. Gli altri utenti potranno visionarle, leggerne la descrizione ed eventualmente acquistarle.



02 Branding design

Progetto: **Sipal | Ipac**

Luogo: **Torino**

Data: **2021**

Studio di logo per il progetto IPAC (Intelligent Procedure Assistant Checker). Il legame con l'ambito dell'aeronautica militare è evidente nella struttura del logo e nel richiamo formale all'Eurofighter Typhoon, velivolo di punta dell'azienda.







SMA PROGETTI

Progetto: **SMAPROGETTI**

Luogo: **Torino**

Data: **2020**

Progettazione di brand identity per lo Studio Mellano Associati (SMAPROGETTI) di Torino. Gli elementi in gioco rispondono a criteri di leggibilità, semplicità, istituzionalità.



<https://www.smaprogetti.it/>





03 3D sculpting

Progetto: **Anima** (by Germana Eucalipto)

Luogo: **Cervere (CN) - Anfiteatro dell'Anima**

Data: **2015**



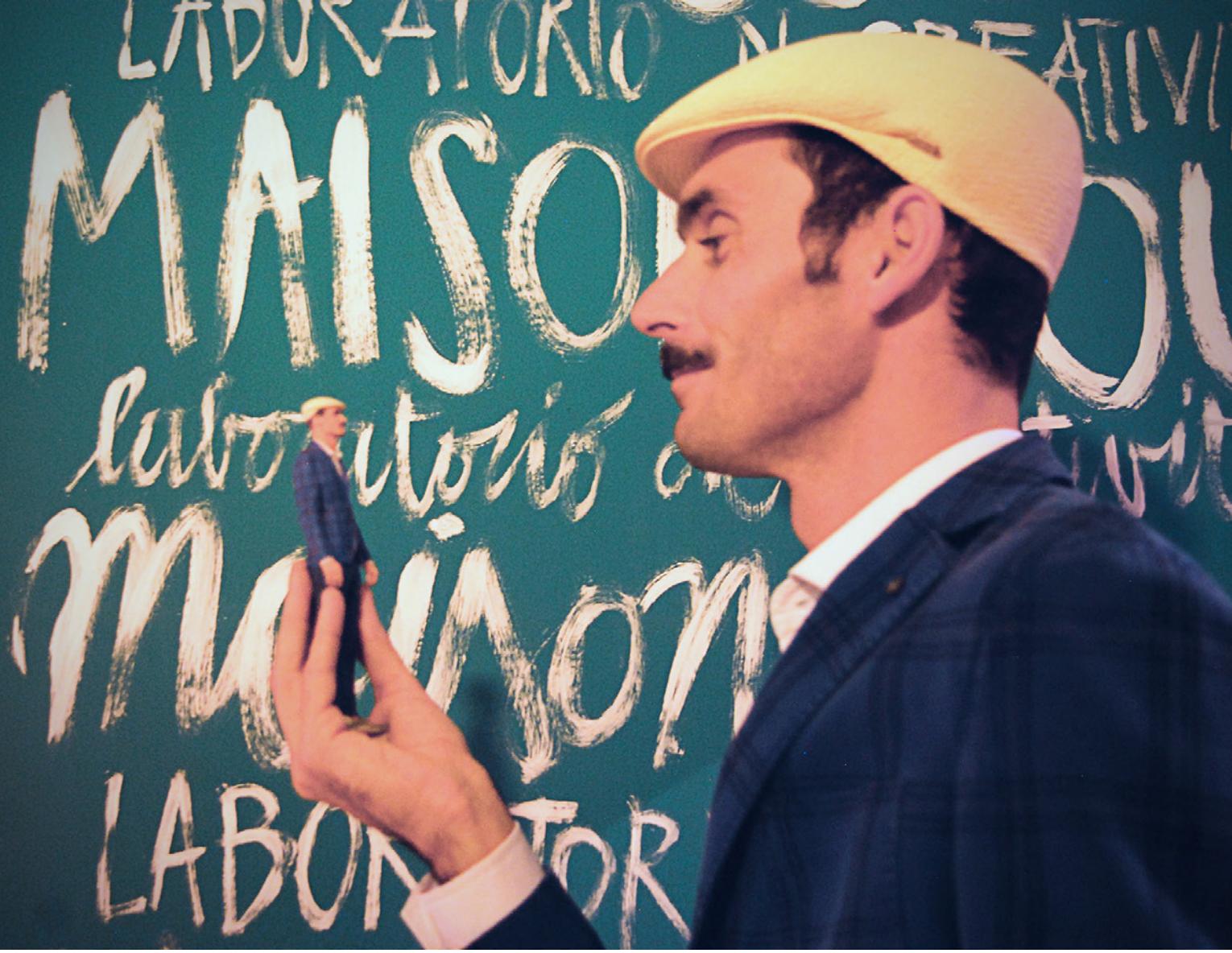
La scultura di 4 m di altezza che si erge a simbolo del noto Anfiteatro dell'Anima (Cervere, Cuneo), è risultato diretto del forte desiderio di Ivan Chiarlo, presidente dell'Associazione Culturale Arturo Toscanini, di riprodurre in grande scala l'opera d'arte realizzata dalla scultrice cuneese Germana Eucalipo.

La sfida del progetto è stata, in questo caso, riprodurre

un modello 3D dell'opera a partire da una semplice foto frontale dell'oggetto.

Anima diventa, quindi, simbolo di una perfetta collaborazione fra arte e tecnica, abbattendo quelle barriere che per anni hanno mantenuto distinti i due settori.





Progetto: **Instatwin | Mini-Me**

Luogo: **Torino**

Data: **2015**

Da una collaborazione con Instatwin, nasce l'opportunità di realizzare piccoli "Mini-Me" personalizzati.



Il processo è semplice: viene effettuata la scansione 3D, la nuvola di punti viene elaborata dal software e qui la magia: in pochi minuti siamo in grado di avere il modello tridimensionale assolutamente fedele alla realtà, con texture di tessuti e accessori compresi! Il file viene inviato alla stampante 3D e, dopo qualche ora di attesa, il "Mini-Me" è pronto, reale e mini!

(Instatwin)

Nonostante la semplificazione comunicativa del processo da parte della startup, il file generato dalla scansione 3D risultava spesso incompleto o con grossi difetti di texture, per cui diventava necessaria una successiva attività di post produzione in digital sculpting e digital painting, anche con il supporto di foto scattate al soggetto, per ricostruire le parti mancanti del Mini-Me.



04 3D

animation

Progetto: **Ducati | 1299 Superleggera**

Luogo: **Bologna**

Data: **11.2016**

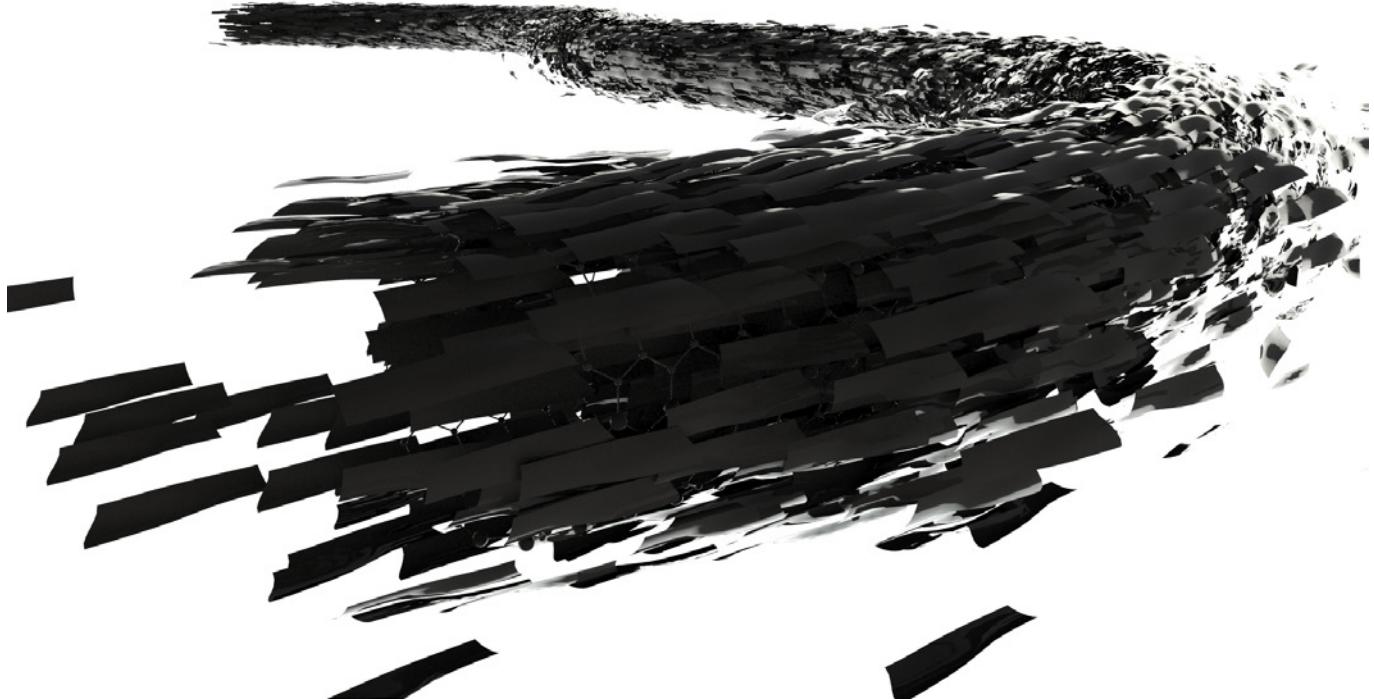
La fibra di carbonio

Elogio alla Fibra di Carbonio, materiale che riveste gran parte della nuova bicilindri, garantendone una leggerezza senza eguali.



<https://www.youtube.com/watch?v=GvJqRI-drG4>



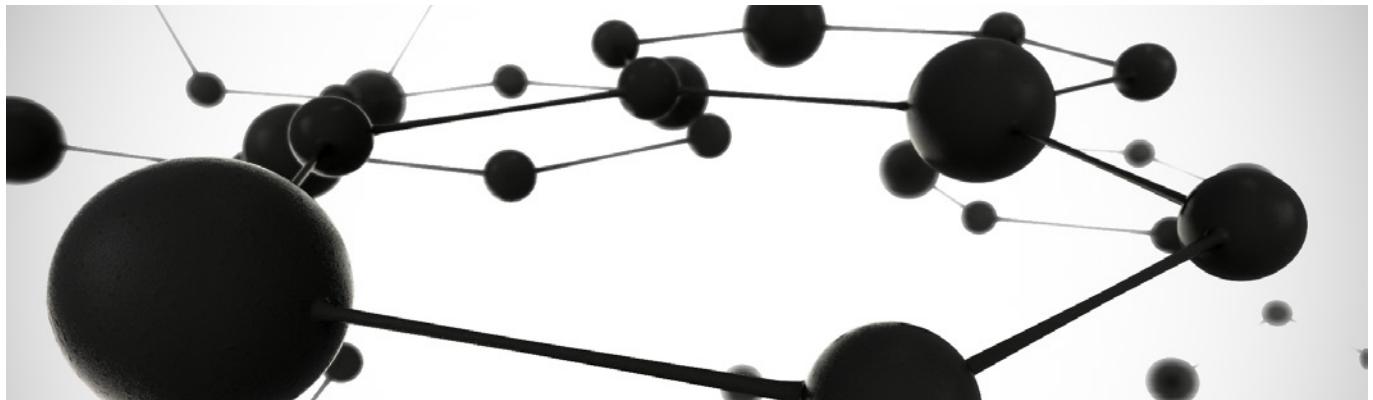


Dall'atomo di carbonio al forcellone della 1299 Superleggera.

Il processo di creazione dell'animazione ha subito diverse modifiche basate sulle richieste del cliente finale.

Alcuni elementi, forse più interessanti nelle fasi di concept, hanno lasciato il posto a semplificazioni meno emozionali.

In alto, una proposta di astrazione relativa alla formazione della singola fibra di carbonio, che nella sua versione finale ha lasciato il posto a una versione più in linea con le richieste del cliente.



L'animazione è contraddistinta da un unico piano sequenza che accompagna il singolo atomo di carbonio fino alla realizzazione del tessuto in fibra che, in un bagno di resina, dà vita al prodotto finito.

Anche in questo caso le richieste di look and feel da parte del cliente finale hanno giocato la loro parte nella versione finale del video.



A fianco, frame finale del video, con inquadratura sul forcellone della 1299 Superleggera, elemento fondamentale nella costruzione della bicilindrica più leggera di casa Ducati.

Il motore

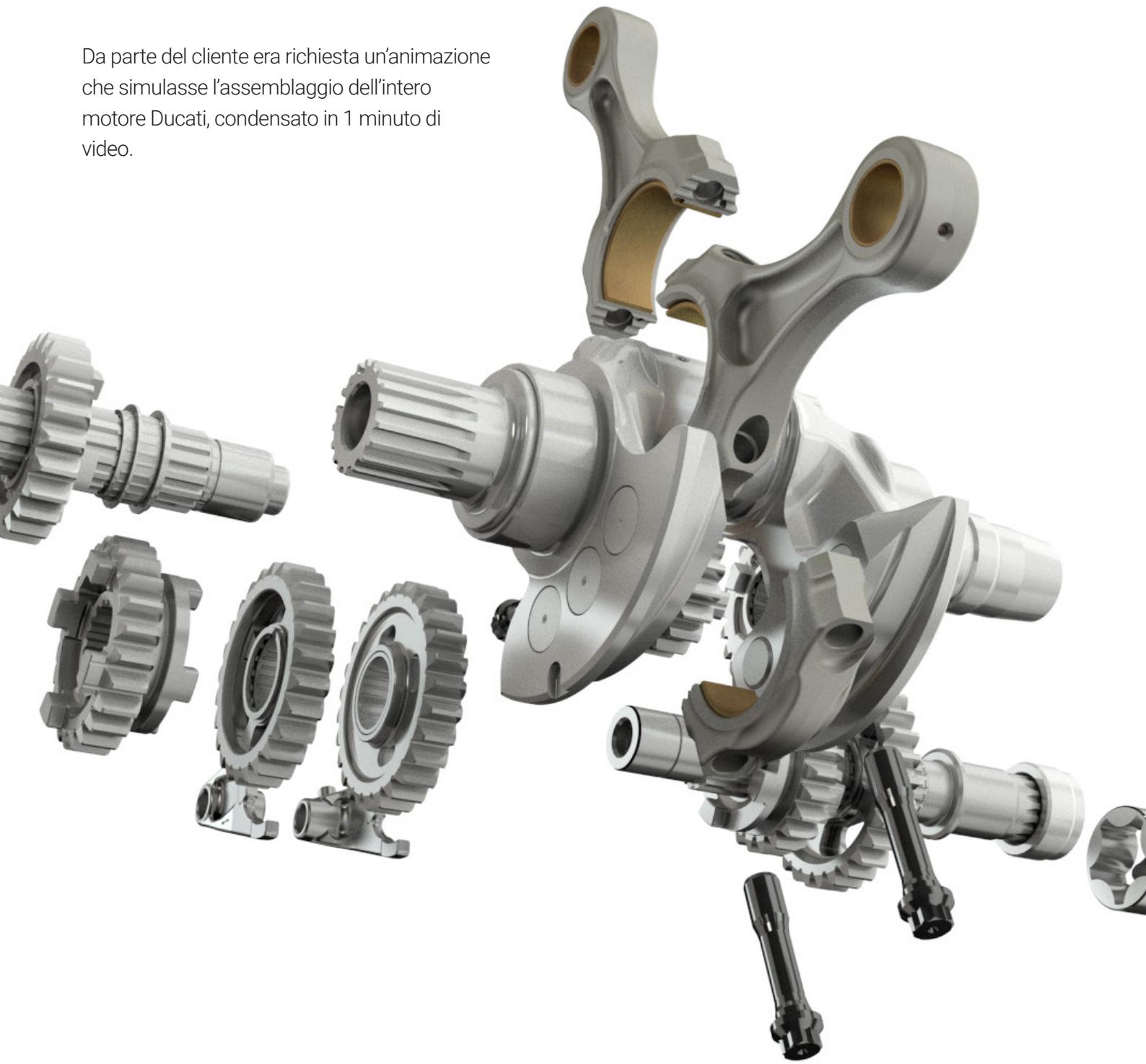
Il motore, gioiello d'ingegneria, con ogni probabilità unico nel suo genere in una bicilindrica omologata per l'uso su strada.



<https://www.youtube.com/watch?v=jnV5TLH0MM4>



Da parte del cliente era richiesta un'animazione
che simulasse l'assemblaggio dell'intero
motore Ducati, condensato in 1 minuto di
video.



Knolling

Presentazione della moto nella sua interezza,
dalla base meccanica al prodotto completo in
ogni suo dettaglio.

▶ <https://www.youtube.com/watch?v=V5VZoTWbosM>



Come nel caso del motore, anche per il knolling era prevista un'animazione di breve durata che vedesse la base meccanica della nuova 1299 Superleggera ricomporsi, pezzo dopo pezzo.



05 Product design

Progetto: **Carlotta Roma | Mylie**

Luogo: **Mondovì (CN)**

Data: **2015-19**

Mylie è la borsa nata da un concept della startup Carlotta Roma, pensata per essere prodotta in serie limitata e per comunicare quella che è la tecnica di produzione mediante la quale vedrà la luce: la stampa 3D.

A partire dal concept si è reso necessario modellare la borsa per garantirne le tolleranze minime necessarie affinché il suo funzionamento non ne risultasse compromesso.

La scocca di Mylie viene stampata con tecnologia FDM in materiale ABS, mentre borchie, fibbie e chiusura sono pensate per tecnologie produttive più tradizionali, quali tornitura, fresatura e fusione a cera persa.





Un piccolo capolavoro "ingegneristico", mix di creatività e tecnologia. Mylie di Carlotta Roma è una borsa all'avanguardia, che si fa vedere per la forma originale (una mela, un cuore, uno scrigno...) e per il design innovativo.

Ogni clutch, proprio perché nasce da un elaborato processo stilistico e manifatturiero, è prodotta in una serie limitata da 198 pezzi per colore. In futuro ci saranno serie uniche e collezioni inedite. Proprio per questo già da oggi la Mylie può essere considerata una borsa iconica, da collezione!

(Vogue Italia)



Progetto: **Domethics | Adriano**

Luogo: **Torino**

Data: **2018-2019**

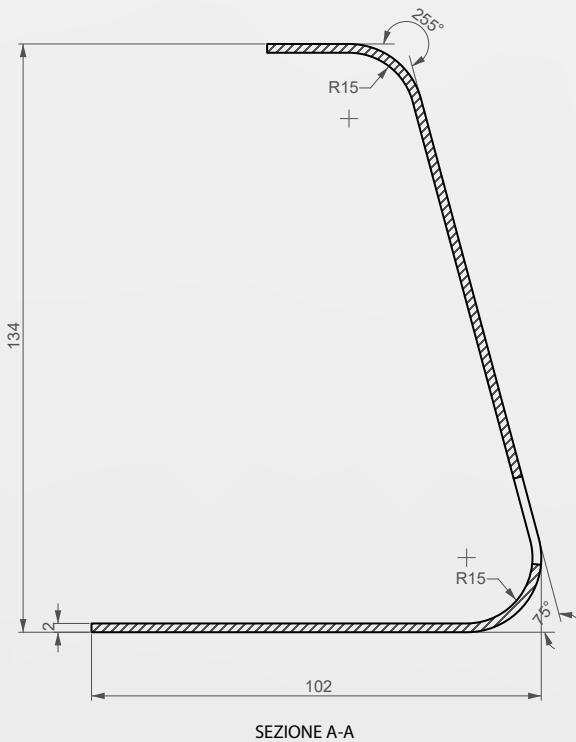
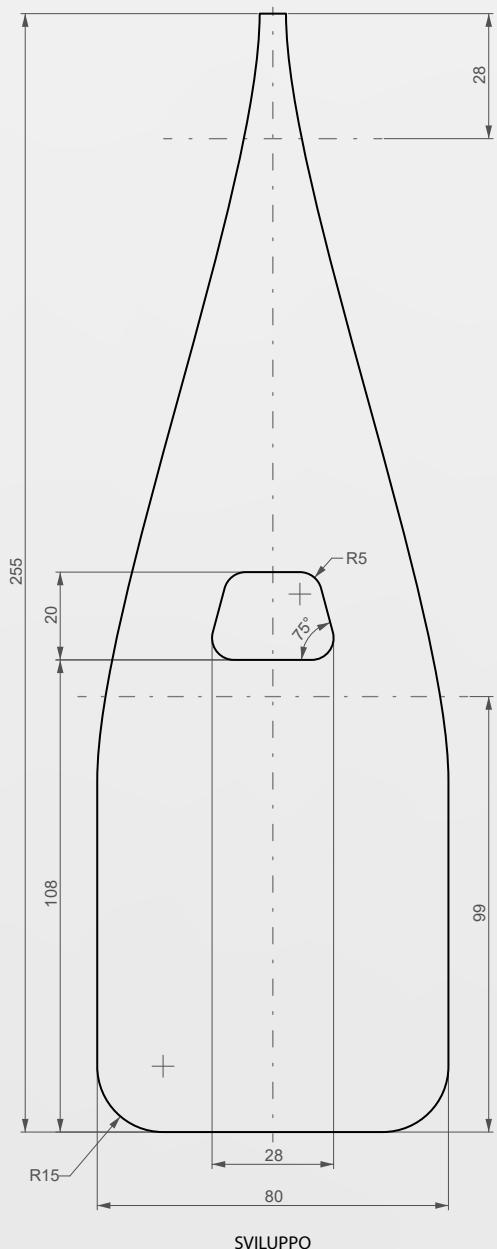
Dal concept di forma/funzione al prodotto finito, passando per la modellazione 3D e il rendering.

Il prodotto si compone di due elementi distinti: una base contenente l'elettronica necessaria al funzionamento dell'hub, e un sostegno per smartphone o tablet. I due pezzi sono stati concepiti per vivere insieme o separatamente, a seconda delle necessità.

La base richiama la forma del tasto di una vecchia tastiera Olivetti. Prodotto mediante stampaggio a iniezione.

Il supporto, in contrasto formale rispetto alla base, è stato pensato per essere prodotto in alluminio, plexiglass o bamboo.





Adriano trasforma qualsiasi smartphone, tablet o Smart TV in un hub per la smart home più potente e conveniente sul mercato, in grado di gestire tutti i dispositivi collegati tramite voce o app mobile.

(Domethics)

06 Real-time graphics

Progetto: Altexa | HDry

Luogo: Milano

Data: 2019

L'app di HDry nasce dalla necessità manifestata da parte del cliente Altexa di presentare le caratteristiche della propria membrana impermeabile e traspirante, disponendo della libertà di navigazione garantita da un'app real-time (anche in Augmented Reality), aggirando così i vincoli interattivi propri dei classici video.

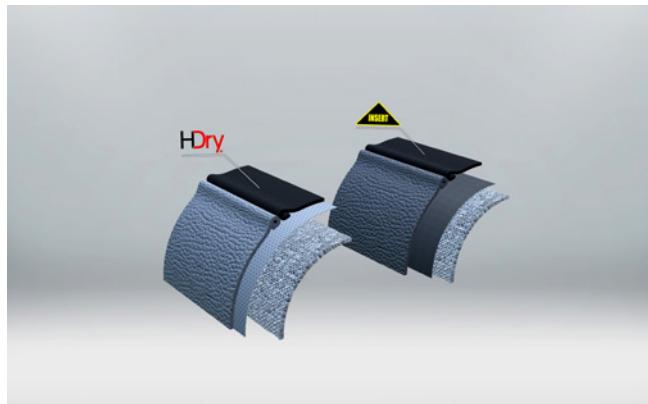


La prima versione dell'app consisteva nella visualizzazione della scarpa antinfortunistica foderata con membrana HDry, in comparazione con la competitor "bootie".

Modellazione low-poly, texturing e setup della scena per garantirne la massima fruibilità anche su dispositivi obsoleti.



La tecnologia HDry introduce un metodo di impermeabilizzazione completamente nuovo mediante la laminazione 3D diretta "in un unico passaggio" della membrana, impermeabile e traspirante, sul lato interno superiore: la fusione diretta del materiale della tomaia con la membrana impermeabile arresta efficacemente l'acqua appena fuori dalla scarpa, prima che possa penetrare nello strato interno.

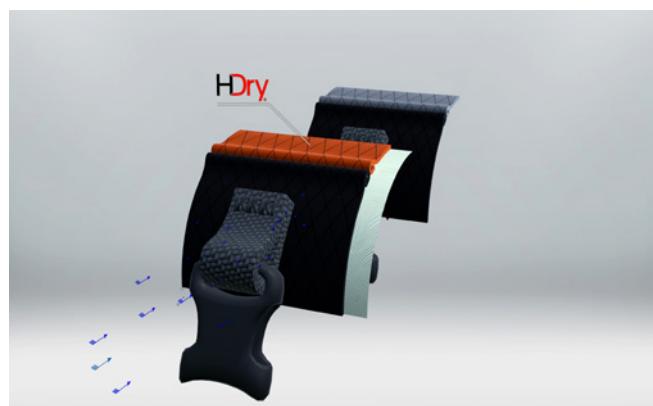


Nella versione estesa, l'app permetteva la visualizzazione anche del guanto e dello zaino, entrambi trattati con la tecnologia HDry.





Lo zaino, così come il guanto, richiedevano uno zoom sulla sezione, per evidenziare la resistenza della membrana anche sulle cuciture.



Progetto: **Ubiq Studio | Newbox - La Botella fruit**

Luogo: **Düsseldorf**

Data: **2017**

L'app in Realtà Aumentata della Newbox nasce per presentare il nuovo formato di bottiglia in latta per succhi di frutta.

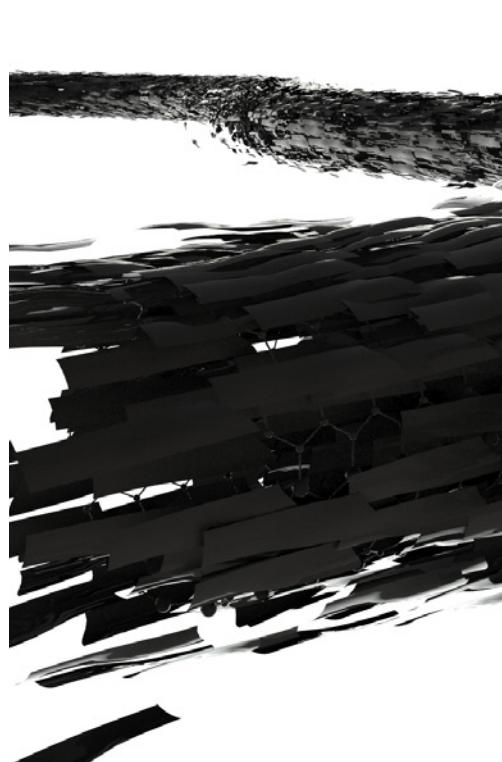
Presentata in una fiera di settore a Düsseldorf, l'app permetteva di sovrapporre alla bottiglia fisica quella modellata in digitale.

Alla base dell'attività, modellazione low-poly, animazione, texturing e setup della scena per garantirne il miglior effetto in realtà aumentata.



Robobox, l'avatar della Newbox, presentava le caratteristiche della nuova bottiglia interagendo con essa e raccontando tramite fumetto i pregi della nuova soluzione.





+39 329 6466933
ms.scanga@gmail.com