

DeDICHE

a Cristina
"Ti avevo promesso una crociera in Egitto, per colpa del lavoro non ci siamo mai andati. Magari così ci facciamo un salto virtuale!"
MARIO TADDEI

*A Donatella ed Enrico,
i miei genitori.*
EDOARDO ZANON



Informazioni sugli autori

Mario Taddei

Laureato al Politecnico di Milano in Disegno Industriale con indirizzo di comunicazione visiva e multimediale Mario Taddei è da sempre impegnato nel settore della computergrafica. Dal VIC20 ai sistemi hardware più moderni è specializzato nello sviluppo di prodotti multimediali e tridimensionali con una personale produzione artistica nel settore. Collabora alla didattica presso il corso di laurea in Disegno Industriale dove insegna modellazione avanzata e computergrafica. (www.studioddm.com)

“Se vedo un oggetto non posso evitare di smontarlo e modificarlo. Anni fa dipingevo ad olio ma ora preferisco realizzare mondi virtuali utilizzando le tecnologie e le tecniche più avanzate.”

Edoardo Zanon

Diplomato al Conservatorio di Trento in chitarra classica e laureato in Disegno Industriale presso il Politecnico di Milano lavora come progettista nei settori del disegno industriale e della grafica nella società fondata nel 1999 insieme a Mario Taddei. Collabora alla didattica presso il corso di laurea in Disegno Industriale dove insegna modellazione avanzata e computergrafica. (www.studioddm.net)

“... se vedo un oggetto interessante lo conservo bene e cerco di non distruggerlo come fa Mario, che alla fine non riesce mai a rimontarlo e farlo funzionare come prima!”

Studioddm

Studioddm è una società di progettazione e consulenza nei campi dell'industrial, visual e multimedia design. Fondata nel 1999 dai primi laureati italiani in Disegno Industriale, Mario Taddei ed Edoardo Zanon, ha sede a Milano, e tramite la rete ha capacità connettive totali.

Ha lavorato e lavora tutt'oggi con società italiane ed estere, sviluppando prodotti istituzionali e innovativi nei settori di propria competenza. Grazie all'esperienza, ai mezzi, all'energia profusa dalle proprie risorse umane è in grado di progettare e realizzare qualsiasi prodotto o servizio nell'ambito della produzione creativa.

Ringraziamenti

Per la realizzazione di questo volume sono dovuti alcuni ringraziamenti. Innanzitutto le persone che collaborano e frequentano stabilmente l'attività dello studio; Giulia Olivares per le estenuanti e continue riletture dei vari capitoli e per la stesura dell'antefatto, Felice Mancino per le ripetute prove di costruzione degli oggetti e del gioco seguendo le nostre indicazioni del libro, Federico Pepe per la lunghissima ricerca di materiale e per la realizzazione del sito, Domenico De Simone per i disegni e gli schizzi delle fasi di ideazione, Federico Janni per la realizzazione della barca, Paolo Licausi e Pierluigi Taddei per la parte sonora e l'aiuto alla modellazione.

Ringraziamo inoltre tutti coloro che sono intervenuti, a tarda ora, per allietarci durante le pause ludiche: trattandosi di videogiochi non possiamo rinnegare le partite fatte in queste settimane. Infine un affettuoso saluto a Cristina e Michela che in questo periodo hanno dovuto un po' dividerci con la realizzazione di questo volume.

Introduzione

Dai primi videogiochi ad oggi l'evoluzione è stata lunga e sempre più veloce; la complessità di questi prodotti con cui si cimentano molti ragazzi a casa è innamabile. I team di persone e gli investimenti delle case produttrici si avvicinano sempre più alle dimensioni di quelle che producono i film Holliwodiani, e così anche i tempi di lavorazione; non è raro attendere uno o due anni per l'uscita della nuova versione di un gioco, e sempre meno raro è il caso in cui troviamo interpreti e cast di personaggi famosi appartenenti al mondo dallo spettacolo cinematografico all'interno di videogiochi. Questa continua diffusione ha portato oggi ad una significativa inversione di tendenza. Se, fino a qualche anno fa, era il mondo del game-entertainment a prendere spunto dalle realtà cinematografiche o storiche è recente il caso in cui le posizioni si sono invertite. Il film "Tomb Raider" è forse il primo caso in cui il successo di un videogioco ha reso possibile ed ispirato completamente un film dall'indiscutibile successo di pubblico. Il budget e gli investimenti in questo caso sono enormi, le strategie di vendita e distribuzione da alto marketing.

E se qualcuno di noi volesse tentare la fortuna nel creare un videogame? In questo libro vengono illustrate le procedure e un metodo con cui sarà possibile creare da soli un frammento di videogioco; naturalmente utilizzando la tecnologia più semplice e avvicinabile per chi si trova, per la prima volta dalla parte non dell'utente comune, ma dell'ideatore, del creatore e del programmatore. Si cercherà quindi di attraversare quel periodo di tempo tipico che parte dalla prima idea (il concept), per passare successivamente alla creazione del materiale indispensabile (immagini, video e suoni) sino ad arrivare al montaggio del tutto e all'utilizzo del prodotto ultimato.

In una dimensione diversa da quella dei prodotti che troviamo oggi in commercio diventeremo i creatori unici di un episodio possibile, utilizzando le diverse competenze richieste dallo sviluppo del gioco proposto: saremo quindi ideatori, modellatori, tecnici del suono, programmatori ed infine utenti del nostro prodotto.

Struttura del libro

Il libro si divide in quattro parti fondamentali:

- la parte si prefigge di creare un contesto possibile in cui inventare lo sviluppo dell'avventura. L'obiettivo principale sarà quello di ideare, partendo dal foglio bianco, il soggetto, ovvero la storia e lo scopo del possibile giocatore; al termine di questa fase avremo prodotto un certo numero di disegni e schizzi. Saranno per lo più rappresentazioni di ambienti, di oggetti, o tracce di *story-board* che utilizzeremo come spunto e base di partenza per i passi successive.
- La seconda parte prevede la realizzazione dei modelli tridimensionali degli oggetti e dell'ambiente che renderemo esplorabile all'utente. In questa fase produrremo un certo numero di modelli, e quindi di *files*, autonomi che dovranno essere assemblati in un'unica scena finale.
- Nella terza utilizzeremo tutto il materiale prodotto nella precedente per la costruzione di una scena completa: sarà lo spazio tridimensionale in cui il



giocatore potrà muoversi ed interagire dove previsto con gli oggetti che abbiamo creato. Il prodotto finale di questa parte saranno le immagini di tutte le fasi del gioco.

- Nell'ultima parte, la quarta, si provvederà al montaggio interattivo di tutto il materiale fin qui prodotto. Utilizzeremo le immagini per creare le sequenze di utilizzo, a cui verranno aggiunte dove necessarie, anche le parti sonore.

Nel volume saranno presenti un gran numero di figure di tutte le fasi di lavorazione del prodotto, seguite dalle spiegazioni passo-passo delle operazioni necessarie al raggiungimento dei singoli obiettivi. Il lettore sarà quindi in grado di realizzare il prodotto seguendo le precise indicazioni degli autori. Solamente in alcune circostanze, sia per le parti di modellazione che per quelle di montaggio, alcune lavorazioni non sono state trattate; è il caso in cui siano state fornite delle spiegazioni particolari per un processo o per una fase della realizzazione da sviluppare poi meccanicamente. Così abbiamo ritenuto superfluo e dispersivo continuare nella descrizione di un processo ripetitivo e affidiamo al lettore l'incarico di completare autonomamente queste fasi particolari.

Il prodotto realizzato alla fine del volume è un possibile frammento di videogioco; una sua versione commerciabile potrebbe richiedere un volume e un numero di episodi di gran lunga maggiore. Il tempo in cui un ipotetico fruitore del nostro prodotto potrà ultimare la nostra avventura sarà di qualche decina di minuti al massimo; l'intento del libro è quindi quello di fornire gli strumenti metodologici utili allo sviluppo di un prodotto simile a questo, e non sviluppare un videogioco commerciabile completo. In questo caso, lo ripetiamo, le risorse umane ed economiche devono essere ben superiori a quelle in campo ora.

I due autori del volume si sono divisi le due principali competenze necessarie alla realizzazione del videogioco: Mario Taddei si è occupato della parte di modellazione e preparazione della scena, affrontando la creazione e la spiegazione di tutti gli oggetti e tutti gli ambienti utilizzati, dal vaso al tempio; Edoardo Zanon illustra invece tutte le fasi di montaggio e di confezionamento del prodotto finito.

Contenuti del Cd-rom

Con il libro non poteva non essere allegato anche un cd-rom. Al suo interno sono stati raccolti e confezionati innanzitutto l'episodio di un gioco finito, e successivamente molto del materiale utilizzato alla realizzazione del prodotto.

Nel cd-rom saranno disponibili nelle relative cartelle:

- EPISODIO FINITO - Questa cartella contiene il gioco finito, come potrebbe presentarsi autonomamente in una possibile distribuzione commerciale. Sono previste quindi le operazioni di prassi per la chiusura per la consegna del *master* ad uno stampatore, che provveda alla duplicazione del cd-rom.
- FOTOGRAFIE - La cartella contiene alcune fotografie fatte durante lo sviluppo del lavoro e del libro stesso.
- SUONI - Alcuni *files* sonori utilizzati durante le fasi di montaggio e utili per chi avesse difficoltà nel reperire questo tipo di materiale.
- **QUESTA PARTE È IN VIA DI DEFINIZIONE E OCCUPERA DUE PAGINE COMPRESA**

Strumenti di lavoro

Per poter creare il proprio videogioco seguendo la traccia fornita in questo volume avremo bisogno di un'attrezzatura di un certo livello. Prima di tutto necessiteremo di una macchina, un PC, abbastanza potente:

- PC multimediale con processore 300 MHz o superiore;
- sistema operativo Microsoft Windows 95, 98, Me, 2000 o Xp.
- 64 Mb di ram;
- 500 Mb di spazio disponibile su disco (ma meglio se fosse almeno il doppio);
- monitor con risoluzione minima 800x600, ma consigliamo 1280x1024;
- una scheda video con buona efficienza 3d per la parte di modellazione;
- Scheda audio.

Inoltre il computer dovrà necessariamente essere dotato dei seguenti programmi:

- 3dStudioMax per la parte di modellazione (noi abbiamo utilizzato la versione 4);
- Macromedia Director 8.5 per le parti del montaggio.

Saranno inoltre necessari un programma di *editing* per immagini come Adobe Photoshop e uno per il sonoro: in questo caso abbiamo trovato molto utile ed efficiente Soundforge, fornito nel cd-rom di installazione di Director.

Questo quanto necessario per affrontare i prossimi contenuti, con una premessa: spesso si rincorrono le ultime versioni dei programmi credendo che siano queste a poter completare o migliorare il prodotto finale; se da un lato la versione più aggiornata offre nuovi strumenti, dall'altro spesso crea solo confusione. Siamo sicuri che avremmo potuto realizzare lo stesso prodotto con versioni più datate dei programmi utilizzati.

Auguriamo a tutti un buon lavoro.

MARIO ED EDOARDO

Parte I

Ideazione e concept del soggetto