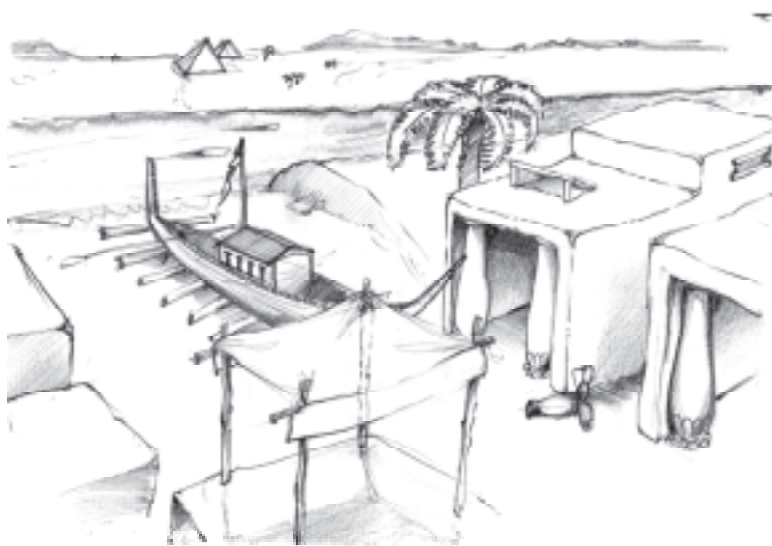


Schizzi, ambienti ed oggetti

Presenteremo ora alcuni dei molti disegni che abbiamo fatto nelle fasi preliminari della realizzazione di tutto il progetto: disegnare un piccolo catalogo di oggetti e di ambienti è una fase molto importante di tutto il processo creativo e indiscutibilmente anche molto divertente. Disegnare prima di utilizzare il computer risulta molto efficace in quanto evita una sorta di sindrome da schermo vuoto; iniziare a modellare un vado, una panca o un'abitazione avendo già un'idea chiara di quanto si vuol fare accorcia notevolmente i tempi di realizzazione finale. In sostanza se abbiamo dei dubbi su che tipologie di oggetti affrontare o su come modellarne dei dettagli e meglio chiarire le incertezze sulla carta prima di accendere il monitor.



■ **Figura 4.1**

Una veduta di un angolo del villaggio in cui ci troveremo. Sullo sfondo potremmo intravedere anche le piramidi.

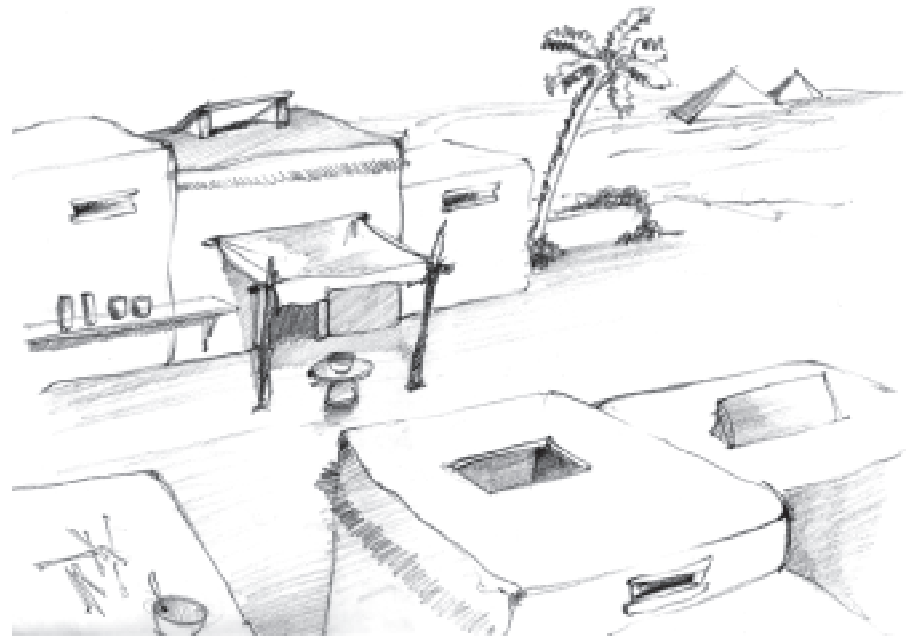
■ **Figura 4.2**

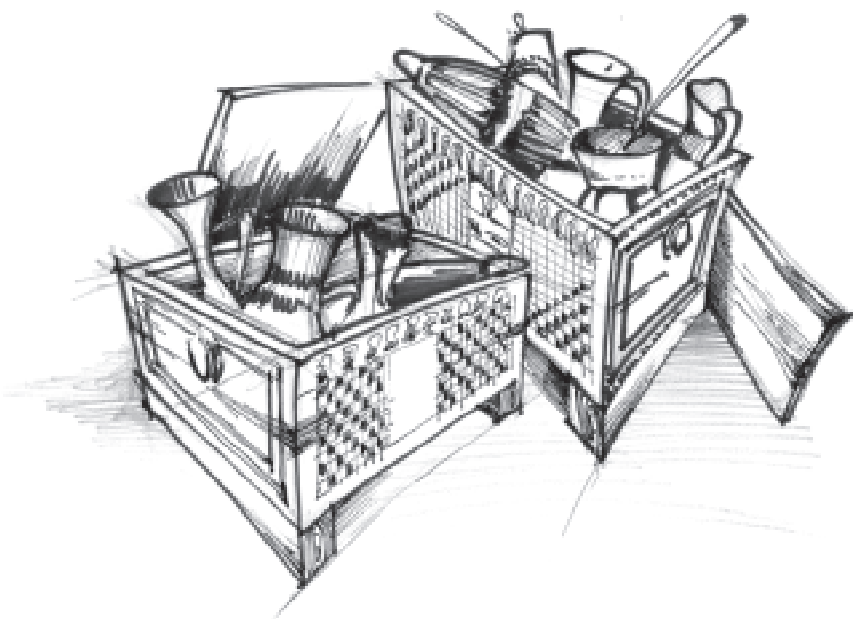
Una vista del villaggio: non è detto che alla fine il prodotto presenti le stesse inquadrature o lo stesso livello del dettaglio di questi schizzi, che ci saranno comunque molto utili nelle prime fasi di modellazione.



■ **Figura 4.3**

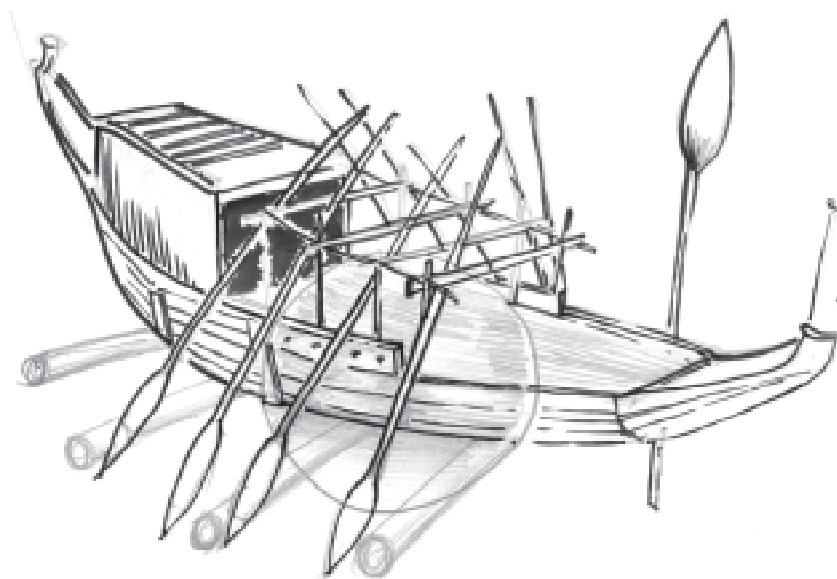
Una vista del villaggio: non è detto che alla fine il prodotto presenti le stesse inquadrature o lo stesso livello del dettaglio di questi schizzi, che ci saranno comunque molto utili nelle prime fasi di modellazione.





■ Figura 4.1

La ricostruzione degli oggetti che potremmo trovare all'interno delle case dovrà essere molto fedele e storicamente corretta; sarà questa una qualità su cui non transigeremo del nostro gioco, che "venderemo" come un'accurata ricostruzione storica dell'ambiente egizio.



■ Figura 4.1

Uno schizzo preliminare della nave solare. Questo oggetto richiederà un grande impiego di risorse e di tempo; se decideremo di modellarla e realizzarla fedelmente potrebbe non bastare un intero libro di spiegazioni.

Con gli schizzi, che non dovranno essere necessariamente piccoli capolavori e con le idee più chiare di prima possiamo quindi iniziare la modellazione dei primi oggetti, affidandoci ai consigli di Mario Taddei. Buon lavoro!

