

ANDREA
TELEMACO
D'ANGELO

PORTFOLIO
graphic design

Presentazione



Andrea Telemaco D'Angelo

Nazionalità Italiana

Data di nascita 08/04/2000

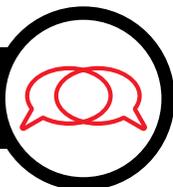
Luogo di nascita Caserta

Email dangeloandrea2000@gmail.com

Telefono +39 334 9724306



Lingue



Italiano Madrelingua

Inglese LIVELLO C2 EFSET

Certificazioni: <https://bit.ly/3B4mw1B>



Istruzione

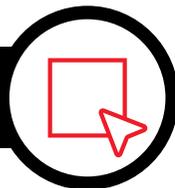
Liceo artistico San Leucio (CE)

Arti figurative

Politecnico di Torino

Design e comunicazione di 1° livello

Competenze 2d



Adobe Illustrator

Grafica vettoriale

Adobe Indesign

Produzione editoriale, sincronizzabile con altri programmi adobe

Adobe Photoshop

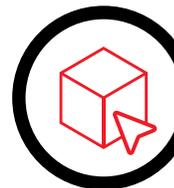
Editing fotografico, mock up

Autocad

Disegno tecnico

Photolemur 3

Edit fotografico veloce di più immagini



Competenze 3d

Rhinoceros 6 3d

Modellazione NURBS, disegno tecnico 2d

Blender 2.93

Modellazione mesh, rendering, mock up, grafica, disegno 2d, animazione

Soft skills



Ho esperienza in **organizzazione** di lavori di **gruppo**, sia di persona che online a distanza

So adattarmi a luoghi e situazioni **nuove** quando necessario, che sia viaggiare in un posto nuovo o utilizzare strumenti diversi



Interessi

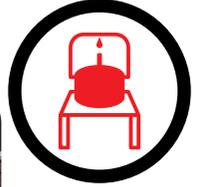
Mi sono sempre interessato di **storie** e **sistemi di narrativa**, che siano libri o film. Mi piace **viaggiare** in luoghi diversi, e quando possibile cerco di visitare siti storici e musei distanti dalla mia **normalità** così da imparare qualcosa di nuovo da fonti **diverse**

Progetti

Logotipo



Pastichair



Bella e brava



Personal space



Logotipo



Brief

Mi è stata chiesta la progettazione di un logotipo rappresentativo della mia identità di progettista, includendo mockup e varianti del prodotto finale.

Concept

Ho provato a sfruttare l'aver tre lettere a disposizione per creare un lavoro originale e memorabile così da avere un miglior risultato dal punto di vista sia tecnico che creativo. La 't' del mio secondo nome risalta con un colore diverso così da fungere da collegamento tra le altre due lettere del logotipo. Il rosso risalta in contrasto con il nero di contorno e il bianco di fondo, e la semplicità delle forme e dei colori rende il logotipo ben leggibile in più situazioni.



Logotipo



Varianti

Ho creato più varianti, alcune di queste sono adatte a sfondi scuri così da rendere il logotipo adatto a più situazioni, oltre a varianti per il colore di base



Logotipo



Mock up

Creazione di mockup così da controllare l'efficacia reale del logo, utilizzando strumenti quali photoshop e blender. Gli esempi includono esempi di biglietti da visita in posizioni differenti e due esempi di cartellonistica

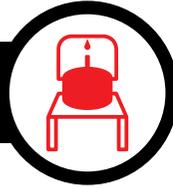
Photoshop



Blender



Progetto Pastichair

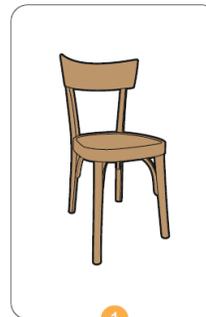
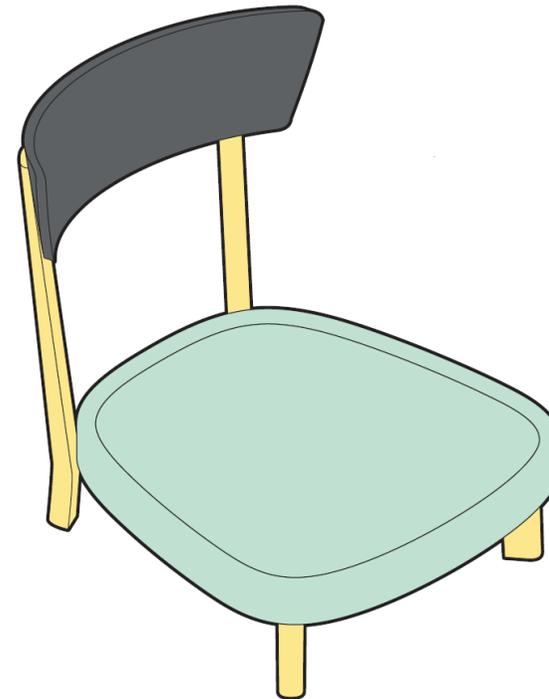


Prodotto

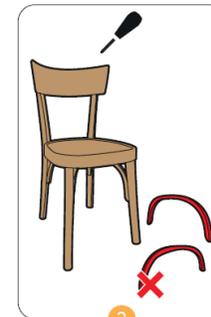
Dovendo creare un prodotto il quale deve essere ricreabile da sedie diverse. Abbiamo deciso di renderla un appoggio espositivo così da richiedere un numero minimo di trasformazioni le quali sono facili da riprodurre, oltre che cercar di sfruttare un elemento estetico "rustico" della sedia stessa.

Per la prima fase della produzione scomporre e rimpicciolire la sedia, rimuovendo elementi come i supporti al sedile e tagliando le gambe

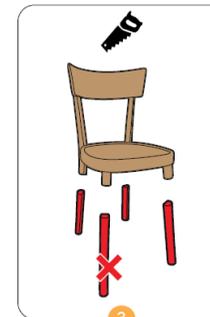
Per la seconda viene levigata la sedia così da rimuovere smalti, macchie e altre problematiche che avrebbero potuto intralciare la produzione. La sedia viene poi verniciata, dando un colore pastello al sedile e gambe, mentre sullo schienale viene stesa una vernice lavagna così che questo possa essere utilizzato per segnare info sui prodotti esposti



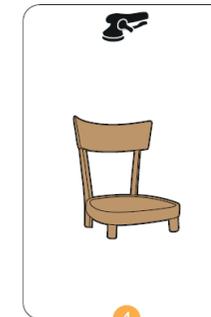
1 Sedia originale



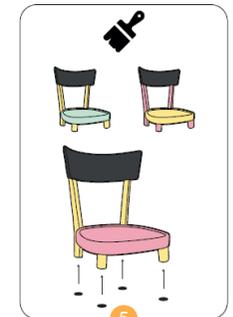
2 Disassemblaggio



3 Taglio gambe

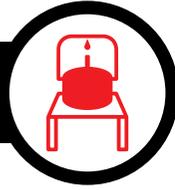


4 Levigatura



5 Verniciatura

Progetto Pastichair

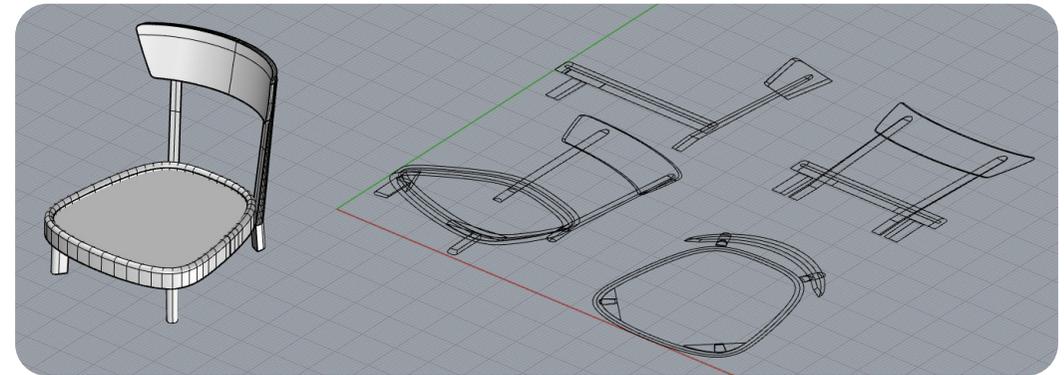


Modellazione e mockup

Per poter esporre al meglio il nostro lavoro abbiamo creato un mockup il quale rappresenterebbe come il prodotto dovrebbe funzionare se creato realmente.

Io mi sono personalmente occupato di creare il modello 3D della sedia su Rhinoceros 6. Dopo averlo realizzato, ho usato il modello per creare velocemente le viste tecniche usate per la presentazione.

Dopo ho esportato il modello da Rhinoceros a Blender, utilizzandolo per creare vari mockup fino a quello finale. Ho usato un mix di 3d e fotografie 2d inserite nel progetto, molte della quali modificate con photoshop.



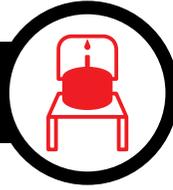
Modellazione in Rhinoceros



Prove di rendering iniziali



Progetto Pastichair



Modellazione e mockup

Il mockup finale è stato realizzato in blender per poi essere modificato con photoshop e photolemur



Animazione



Brief

Ci è stato dato il compito di creare un video animato di 45 secondi avendo come protagonista un prodotto di packaging pre selezionato, attraverso lo strumento video e con le tecniche di animazione virtuale quali Blender, ambientata in contesto reale o frutto di un'invenzione, rendendo in particolare i motivi per cui è ecologicamente sostenibile. Il packaging assegnato è il contenitore per pizze del ristorante Bella e Brava di Venezia, il quale utilizza materiali 100% biodegradabili tra cui le alghe della lacuna locale per le etichette, oltre che una breve analisi del prodotto in sè

Concept

Abbiamo realizzato un video nel quale viene vista una versione stilizzata del ciclo di vita del packaging, evidenziando come questo ritorni nell'ambiente dal quale è stato preso. Il tutto è stato realizzato in Blender con più tecniche di animazione

Abbiamo inoltre prodotto una breve analisi delle caratteristiche portanti del prodotto

Link al video e all'analisi:

<https://youtu.be/XISbVPQjxHk>

<https://bit.ly/2VHTeFK>

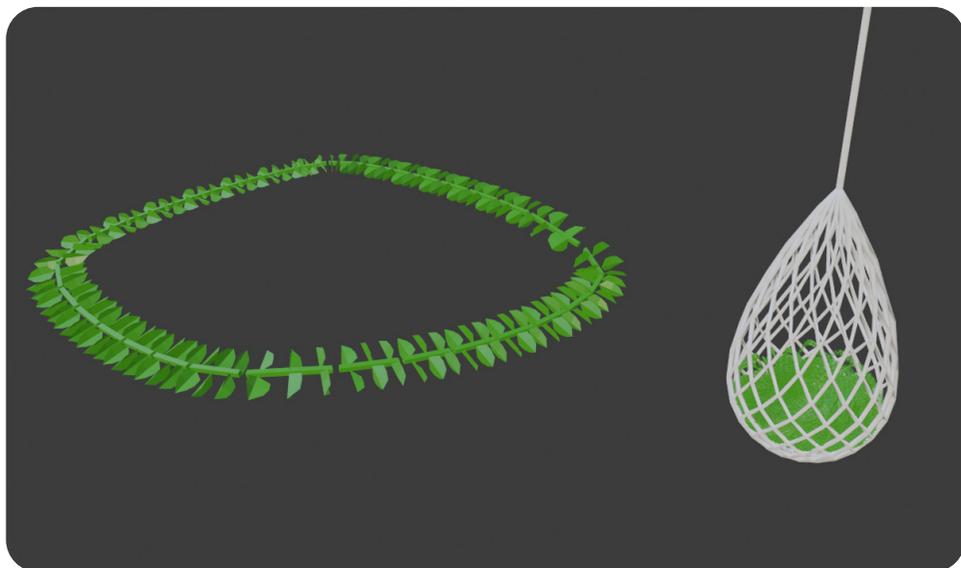


Animazione

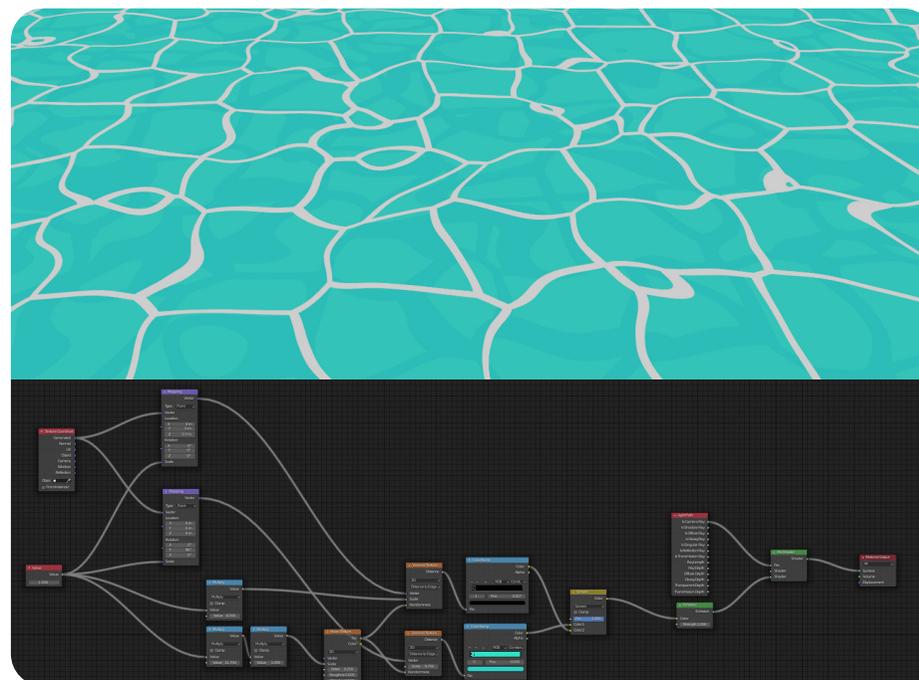


Modellazione e texturing

Il mio ruolo principale durante il progetto è stato di modellare e texturizzare elementi all'interno del progetto, oltre che il rigging di alcuni modelli quali le gru. Ho principalmente utilizzato materiali generati proceduralmente invece che immagini per le texture

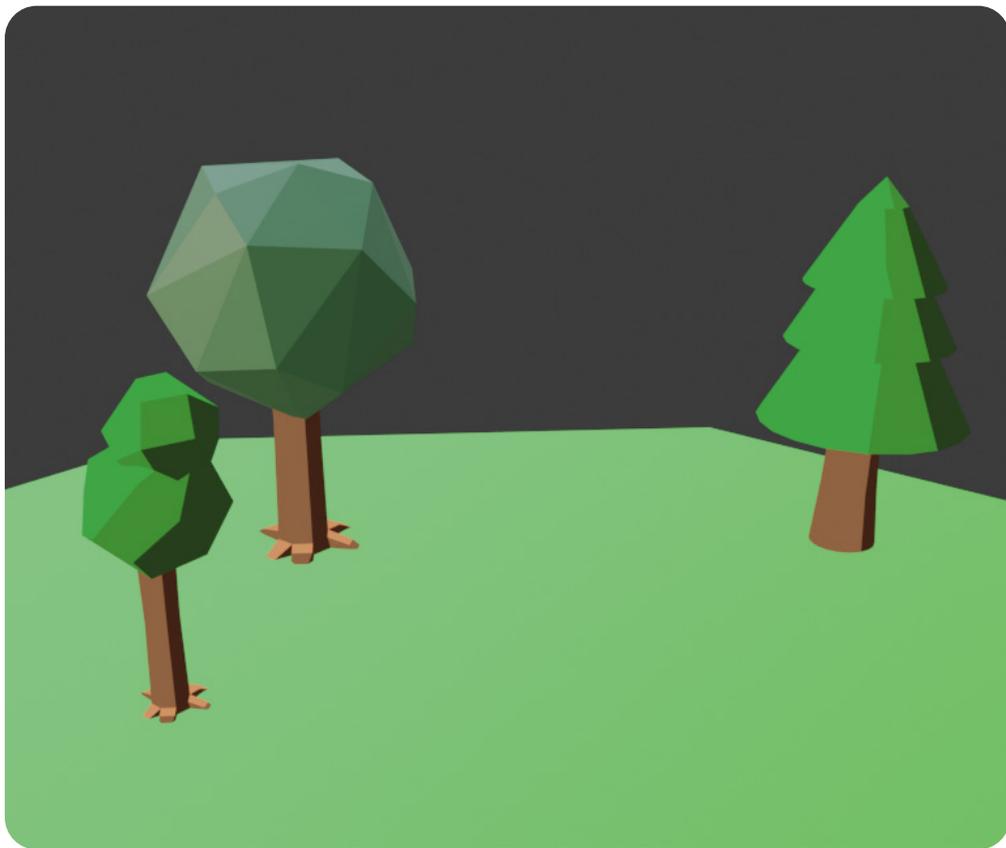


Sia la rete che le alghe all'interno sono generate e non modellate a mano



Texture del mare generata da nodi

Animazione



Modelli di base di alberi presenti nel video



Modello del negozio e della torre di San Marco, parzialmente creati da me

Personal space



Brief

Per un progetto di social design, ci è stato dato il compito di creare un ipotetico progetto riguardante un tema sociale circoscritto a Torino. Abbiamo deciso di dedicarci al tema delle neuro divergenze nelle scuole, in particolare l'autismo

Concept

In seguito a un'approfondita ricerca la quale include interviste a persone autistiche e professionisti nel campo dell'educazione, abbiamo creato un'attività la quale punta a facilitare l'interazione fra bambini, in particolare fra bambini autistici e non. Cerchiamo di favorire l'interazione e l'educazione attraverso un'attività ludica, rispettando le esigenze di tutti il gioco utilizza il disegno come mezzo di espressione, facendo collaborare i bambini e permettendo loro di raccontare se stessi, creando così un collage, frutto della partecipazione di tutti quanti. Oltre l'attività in sé c'è anche un componente riguardante l'utilizzo dei social, i quali vogliamo sfruttare come strumenti per coinvolgere i genitori stessi



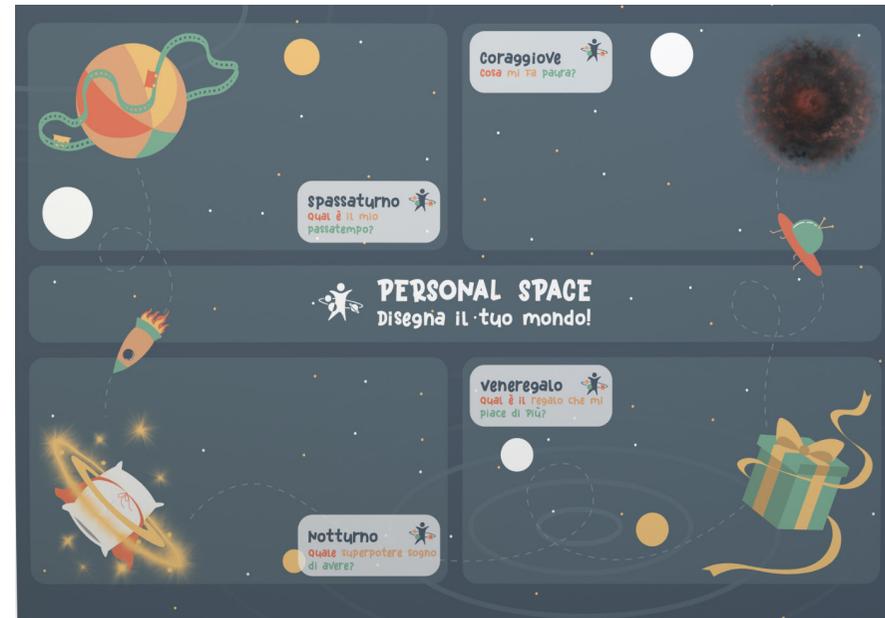
Personal space



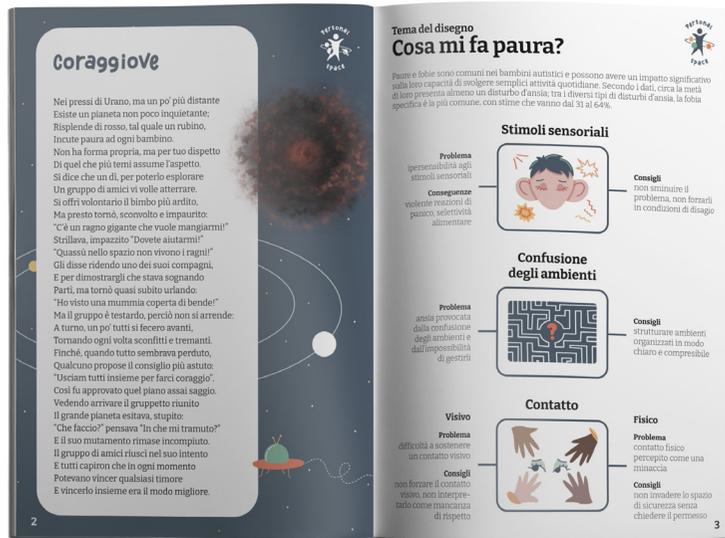
Il gioco

Il gioco consiste nello sfruttare il contesto di una storia o filastrocca narrata dal tutore presente così da spingere i bambini a collegare un tema emotivo (Le proprie paure, i propri sogni...) al proprio disegni o a delle carte preparate in precedenza le quali possono aiutare i bambini più chiusi a esprimere comunque una propria opinione.

A ogni storia corrisponde una sezione di un cartellone, al quale i bambini firseranno i proprio disegni ad attività terminata



Sopra il cartellone su cui i bambini appenderanno i propri disegni, con a sinistra un mockup post attività e una sezione del manuale creato per gli educatori che gestiranno l'attività con i bambini



Personal space



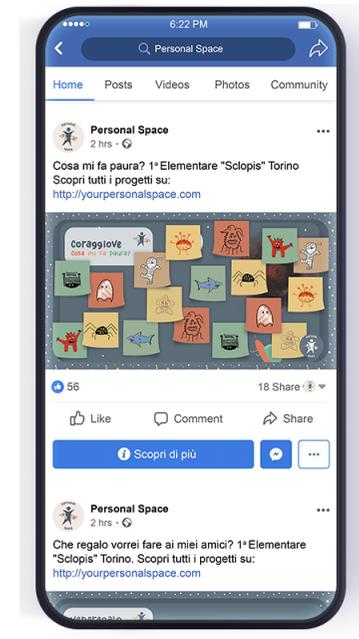
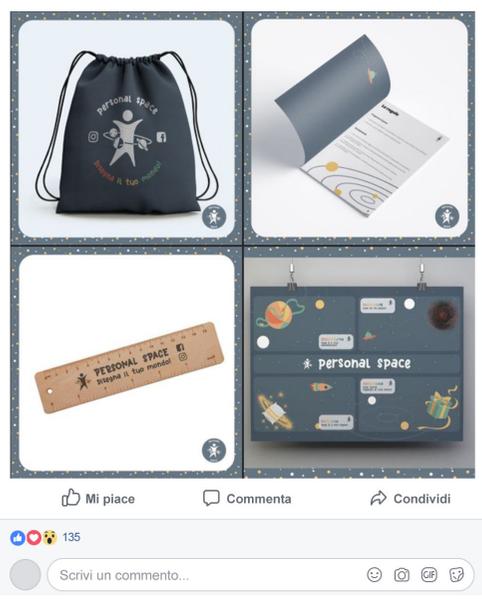
Sito e social

Io mi sono occupato singolarmente dell'ideazione della parte social del progetto e parzialmente dei mockup riguardanti un possibile sito, in cui si possono vedere le attività dell'organizzazione ed sarebbe possibile proporre le proprie storie per le attività future del progetto



Personal space
Ieri alle 19:33 · 🌐

Personal Space è un'attività che si pone l'obiettivo di favorire collaborazione tra bambini, permettendo loro di esprimersi liberamente ed imparare ad accettare differenze quali la neurodiversità

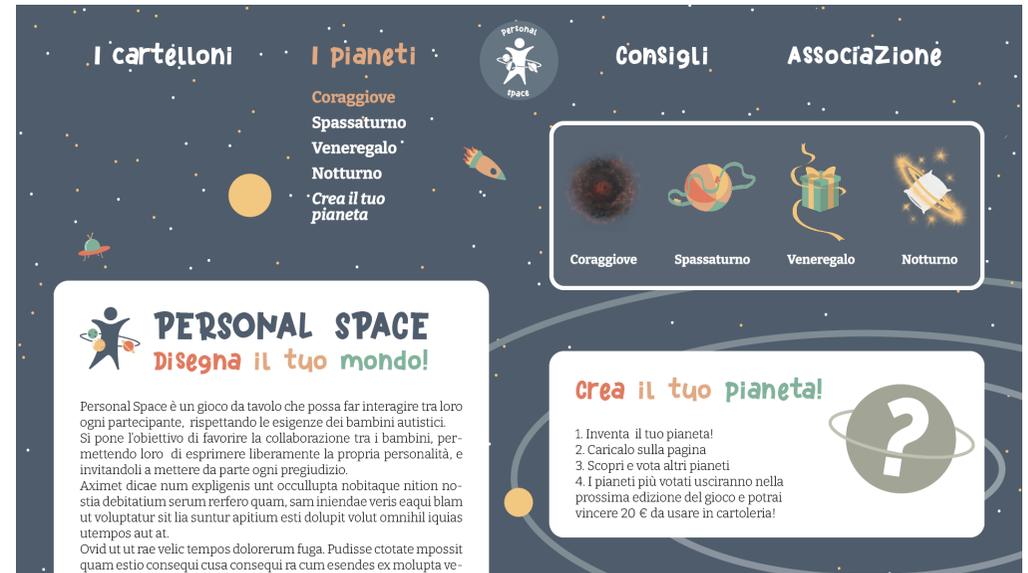


Personal space



Sito e social

Mockup di come il sito potrebbe essere realizzato, così da proporre un portale dove persone esterne al progetto possono informarsi liberamente



Personal space



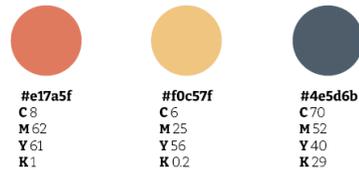
Brand guidelines

Verso la fine del progetto abbiamo anche realizzato un libretto per le linee guida del marchio, realizzato principalmente da me, così da dare impostazioni per la produzione del materiale creato



SITO WEB Abbiamo sviluppato una pagina contenente informazione, formazione e consigli sulla tematica, con una sezione dedicata al gioco da tavolo e all'associazione di riferimento. Creazione dell'attività "crea il tuo pianeta" un metodo per rendere attiva la partecipazione degli utenti stessi, spingendoli a immaginare il loro gioco da tavolo e dandogli così la possibilità di contribuire al progetto.

Font
KidSpace 48 pt
Bitter Bold 24-30 pt
Bitter light 24 pt



#e1a981
 C 8
 M 62
 Y 61
 K 1

#f0c57f
 C 6
 M 25
 Y 56
 K 0.2

#4e5d6b
 C 70
 M 52
 Y 40
 K 29

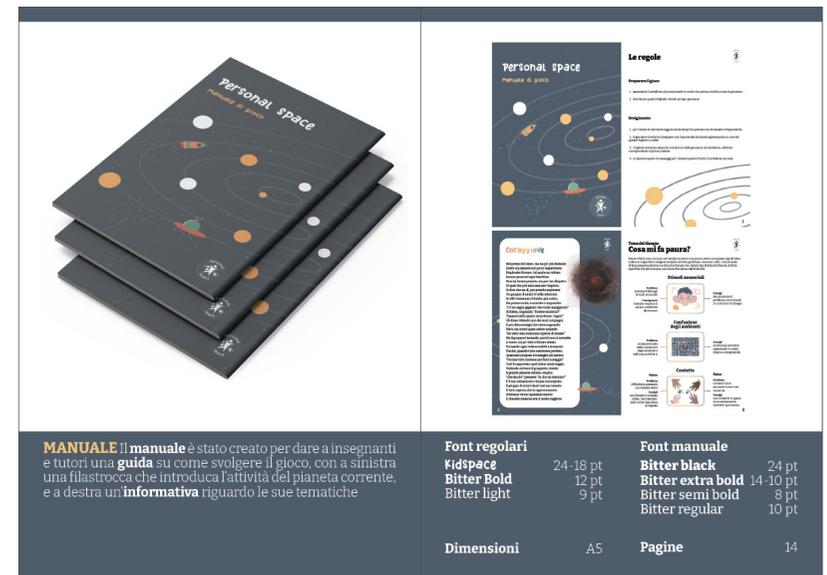


#1a981
 C 11
 M 38
 Y 50
 K 2

#81b29a
 C 55
 M 14
 Y 45
 K 1

LOGOTIPO I temi che ricorrono all'interno dell'immagine coordinata, e all'interno del progetto nel suo insieme, sono l'universo e l'esplorazione, simboleggiati dai tre pianeti che ruotano attorno alla figura stilizzata di un bambino, ossia il vero protagonista del nostro progetto.

ICOLORI La scelta della palette si basa sulle categorie alle quali è rivolto il gioco, in particolare un target di bambini, autistici e non. Abbiamo quindi deciso di adottare dei colori che risultassero vivaci e attraenti ma al contempo siamo andati a smorzare il grado di saturazione data la possibile sensibilità del principale target del nostro progetto. Come risultato quindi abbiamo ottenuto una combinazione di colori giocosa che al contempo non invade la vista.



MANUALE Il manuale è stato creato per dare ai insegnanti e tutori una guida su come svolgere il gioco, con a sinistra una filastrocca che introduce l'attività del pianeta corrente, e a destra un'informativa riguardo le sue tematiche

Font regolari
KidSpace 24-18 pt
Bitter Bold 12 pt
Bitter light 9 pt

Font manuale
Bitter black 24 pt
Bitter extra bold 14-10 pt
Bitter semi bold 8 pt
Bitter regular 10 pt

Dimensioni A5

Pagine 14

Grazie per l'attenzione

dangeloandrea2000@gmail.com

+39 334 9724306