Dossier de Direction artistique
Aide au montage du dossier

Son contenu

Ajustez le contenu en fonction de votre projet et de la pertinence de vos concepts. Ne pas surcharger d'images le dossier, restez concis mais surtout pertinent. Les concepts sont là pour appuyer / confirmer vos idées et pour aider l'équipe de production à travailler. Imaginez cette bible graphique comme un outil de travail pour tous ceux qui vont l'utiliser. N'hésitez pas à faire relire ce document par des personnes extérieures au projet pour confirmer que tout est bien compréhensible et ne nécessite pas d'explications supplémentaires.

Il faut qu'à la fin de la lecture du document on soit capable de comprendre tous les acteurs / enjeux / décors / couleurs / matières / changements d'états / etc. et qu'on puisse se projeter dans votre ambiance.

Rappels des catégories
(à ajuster selon vos projets)

Histoire de l'art : Si vous travaillez sur une époque particulière avec son/ses propres styles artistiques, donner des références, et dites ce que vous retenez dans votre jeu.

Traité graphique : Le style graphique final utilisé pour votre jeu, ainsi que le style des proportions anatomiques: Réaliste? Cartoon? PixelArt / DigitalPainting ? Est-ce que vous vous donnez une contrainte de couleurs? Une contrainte de peinture / rendu ? etc.

Environnements : Donnez des concepts des décors, surtout s'ils deviennent une feature de gameplay / énigmes ? etc. Environnements extérieur / intérieur, exemples de vos LevelDesign. Comment utilisez- vous la parallax?

Personnages : Donnez les concepts de vos personnages et de leurs équipements. Bien référencer les couleurs et matériaux utilisés (palettes de couleurs). Détailler les sujets importants : par ex: le personnage utilise un sac à dos qui se déplie d'une façon particulière > le montrer par des concepts.

Props : Donnez les concepts et/ou références des objets clés et de ceux qui vont habiller vos décors. Dire s' ils sont articulés et comment? leurs fonctions? matériaux? lumières? etc.

VFX : Donnez des concepts de vos VFX. Est-ce qu'il y a des effets de lumière / particules etc.

Ambiances / Keyframes : Quelles sont les ambiances du jeu? Cycles jour / nuit? Est-ce que ça se passe dans la neige et que tout est froid et blanc? Donnez des références/concepts d'ambiances.

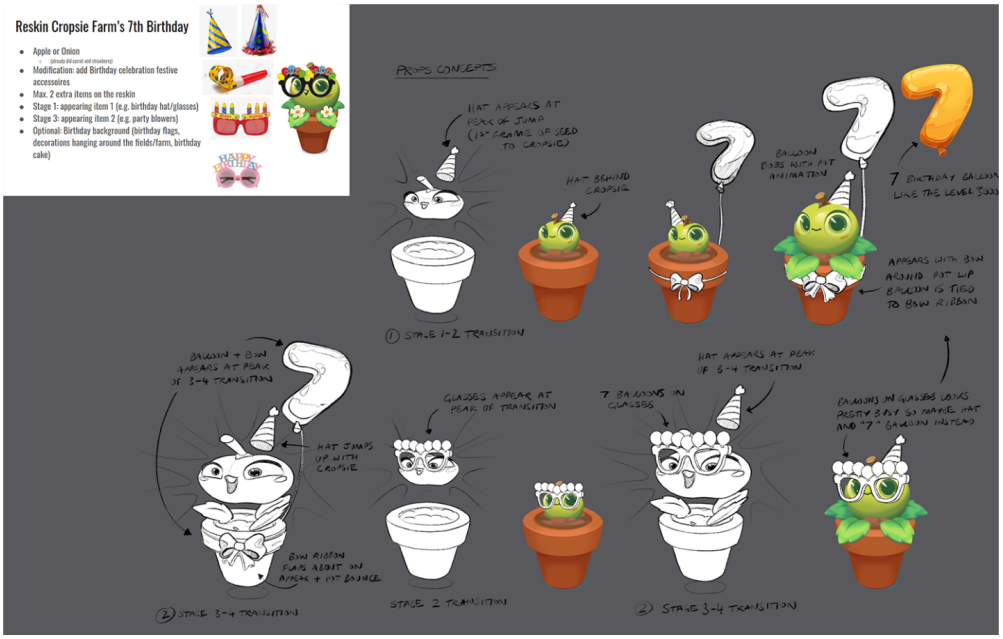
UI: Donnez vos concepts de l'interface. Comment est elle articulée, comment se marie-t-elle avec la gameView, a-t-elle une particularité? Comment est-elle animée? Son nuancier de couleurs, a-t-elle un rendu particulier ou des VFX?

Notes

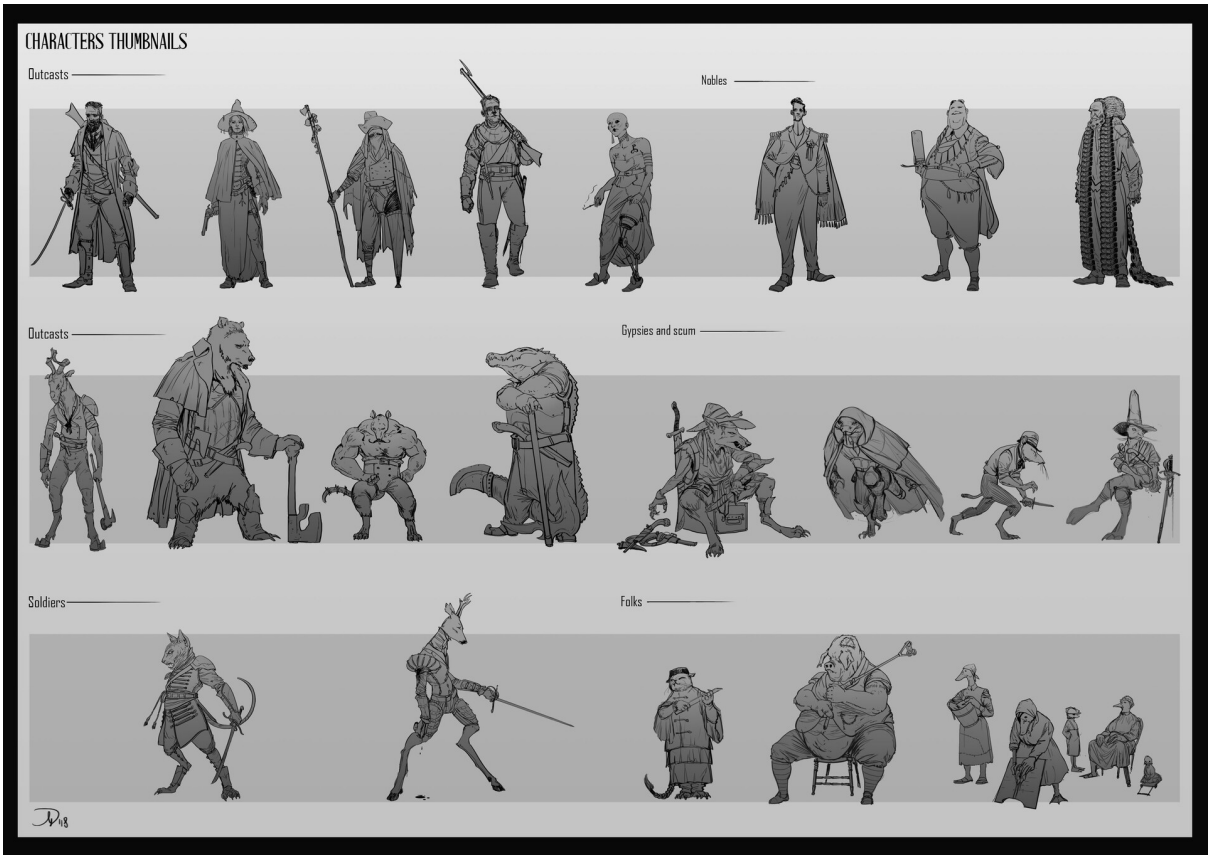
- Référencez les tailles / proportions (Props / personnages / Env etc.).
- Utilisez des petits storyboard si besoin pour expliquer un déroulé / fonctionnement.
- Utilisez des palettes spécifiques de couleurs pour normer le travail.
- Ne pas pousser trop loin le rendu des concepts. Ils doivent être réalisés rapidement pour guider la compréhension et l'exécution.
- N'oubliez pas d'avoir une mise en page cohérente et lisible.
- Montrer le point de vue caméra (2D platformer) avec des mise en scène / screenshots.

Exemples

Liens : [Concepts](#) | [PixelArtGuru](#) | [Concepts](#) | [NeonAbyss](#) | [Ambiances](#) | [Interface](#) | [Rough/Keyframe](#) | [Concepts](#)



auto
REPAIR
27
APTER
17


CHARACTERS' THUMBNAILS
Outcasts
Nobles
Outcasts
Gypsies and scum
Soldiers
Folks