



42GUI

Jouons à 42!

dilaouid dilaouid@student.42.fr
kicausse kicausse@student.42.fr

Résumé: Créez un aperçu de jeu vidéo avec la suite Adobe!

Table des matières

I	Préambule	2
II	Introduction	3
III	Objectifs	4
IV	Consignes générales	5
V	Partie obligatoire	6
	V.0.1 En manque d'inspiration	6
	V.0.2 Exemple d'un rendu correct	8
VI	Partie bonus	9

Chapitre I

Préambule

Inspiré des jeux de rôle sur micro-ordinateurs (avec Ultima I en 1980 ou Wizardry en 1981), le premier opus Dragon Quest est considéré comme le premier jeu du genre sur console de jeux vidéo. En tant que premier jeu japonais du genre, il est source d'une influence artistique que l'on surnomme J-RPG pour les jeux de rôles japonais.

Ce même jeu a fait naître une autre série toute aussi populaire au Japon, Final Fantasy. Une série qui, à ses débuts, prenait référence sur la série Dragon Quest (au moins dans la forme comme l'utilisation de chiffre romain pour les titres) mais qui a su se démarquer par une prise de risque artistique et commerciale par la suite.

Dragon Quest a aussi inspiré d'autres séries toutes aussi populaires telle que Pokémon, Digimon et Dokapon par la mécanique de recrutement et d'élevage de monstre. En effet dans Dragon Quest V sortie en 1992, il était déjà possible de capturer des monstres et de les faire évoluer, le principe même de Pokémon dont le premier jeu est sorti en 1996.

Source : [Wikipedia](#)

Chapitre II

Introduction

La pédagogie de 42 est faite pour ressembler à un jeu vidéo : xp, holy graph, coalitions

...

Et chacun à sa vision particulière du monde vidéoludique. Certains préfèrent les RPG, d'autre les FPS, ou encore les jeux de plateformes. Ce projet a pour vocation de vous faire réaliser (seulement visuellement) VOTRE jeu vidéo 42. Bien entendu, il ne sera pas jouable (un jour, peut-être!), mais votre rendu devra faire croire que c'est une capture d'un jeu vidéo, et non un d'un travail de **motion design**.

Vous pouvez réaliser ce projet en groupe ou seul. Si vous le faites à plusieurs, privilégiez un camarade qui a fait une piscine Photoshop ou Illustrator (Les Photoshop-istes seraient ravis de voir leurs rush00 prendre vie!) .

Chapitre III

Objectifs

Dans ce projet où vous êtes encouragés à travailler en groupe, vous apprendrez à bien gérer vos compositions pour les rendre facilement éditables, vous retravaillerez quelques notions de **keyframing** (éventuellement **motion tracking** selon le format que vous choisissez) et vous travaillerez sur la conception d'une charte graphique cohérente.

Nous portons une grande importance au fait que vous réalisiez un rendu beau et crédible : il faut que les interactions joueur/jeu soient non seulement visibles mais aussi que votre **GUI** (Graphical User Interface) soit animé en fonction des interactions réalisées par le "joueur".

Chapitre IV

Consignes générales

Le logiciel à utiliser est After Effects (Photoshop, Premiere Pro et Illustrator optionnels) disponible(s) sur le MSC.

- Le fichier de rendu doit être nommé "xlogin-42gui.aep" (xlogin étant le login du chef de groupe) et doit contenir le projet 42GUI. Vous ne devez pas rendre vos sources, uniquement ce fichier. Les éventuelles dépendances vers d'autres fichiers importés dans le projet seront rétablies au moment de la correction, sur le poste du corrigé.
- Nous donnons une attention particulière à l'organisation du projet. Dans votre fichier .aep, vous devez créer des répertoires pour classer vos éléments. Tous les éléments doivent être dans un répertoire. Les compositions dans un répertoire "compositions", les précompositions dans un répertoire "précompositions", et les sources dans un répertoire "sources".
- Tous les éléments que vous récupérerez sur internet doivent être d'une qualité correcte (non-pixélisée).



Pour des soucis de droits, il est interdit de filmer des rushes à l'extérieur de l'établissement où de tierces personnes seraient filmé à leurs insus.



Pensez à encoder votre rendu avant vos corrections !!

Chapitre V

Partie obligatoire

Vous l'aurez compris tout au long du sujet : vous devez créer un GUI (Graphical User Interface) de jeu-vidéo avec **After Effects** et d'autres logiciels de la suite Adobe en rendant hommage à 42.

V.0.1 En manque d'inspiration

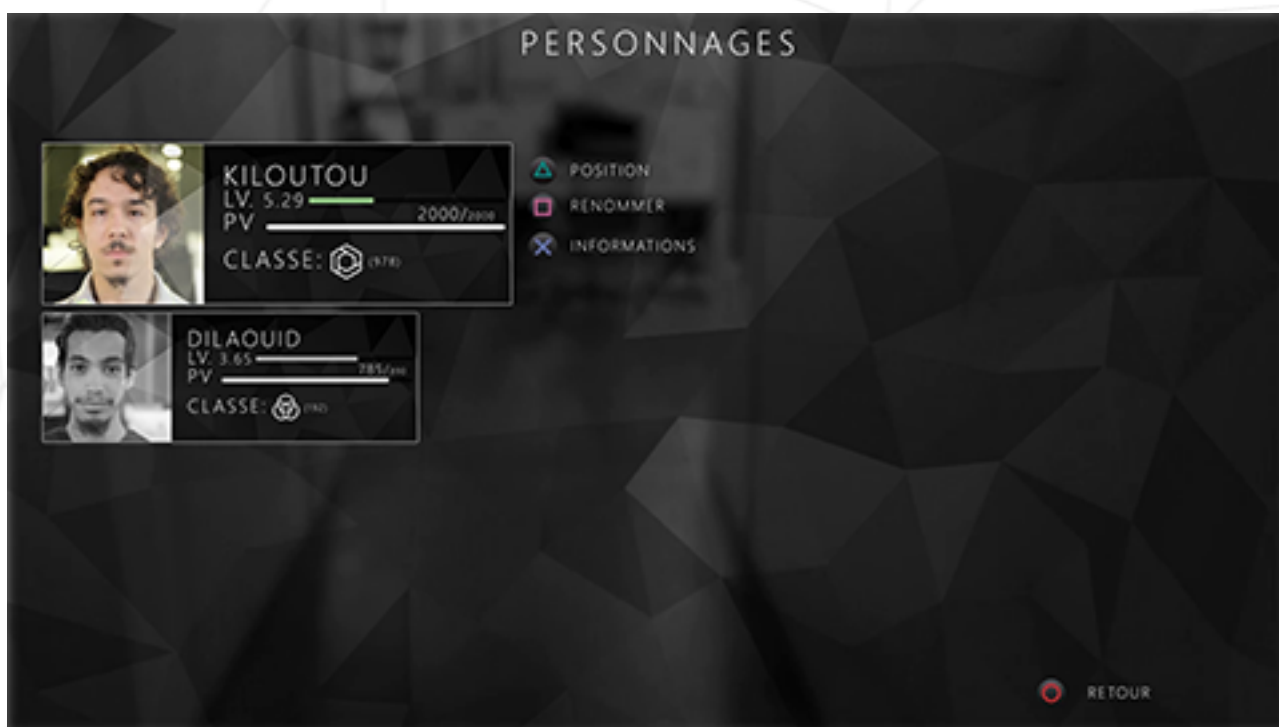
Si vous êtes en manque d'inspirations, voici quelques exemples de ce que vous pouvez réaliser :



Un Holy Graph, mais version Dragon Quest 11



Un écran de sélection de personnages d'un jeu de combat, ici Tekken 7



Un screenshot de notre travail, un onglet "personnages" du menu principal. La vidéo entière est disponible sur tv.42.fr

V.0.2 Exemple d'un rendu correct

- Le jeu vidéo doit être une référence à l'esprit duoquadragintien (42). Le projet ne s'appelle pas 42GUI pour rien :)
- Présence de son qui ne sature pas et qui est synchro avec l'image si nécessaire
- Il est obligatoire d'y insérer des interactions joueur/jeu
- Pensez à bien faire une charte graphique cohérente
- Réalisez au moins deux écrans différents



Un onglet d'un menu est considéré comme un écran



Vous êtes autorisés à visionner des tutoriaux sur internet (tant que ce n'est pas du plagiat complet) . Néanmoins, utiliser un template est prohibé. Même si ce n'est que pour un seul écran ou une seule option, utiliser un template est considéré comme de la triche.

Chapitre VI

Partie bonus

Vous avez bien bossé mais vous désirez aller plus loin ? Dans ce cas ajoutez une phase de gameplay à votre jeu. Soyez original et lâchez votre créativité ! Mais prenez en compte que cette partie bonus peut-être plus difficile à réaliser que la partie obligatoire selon le format que vous avez choisi ! (Bonne chance pour ajouter un gameplay de FPS à votre 42GUI ;))