



Piscine Adobe Photoshop

Rush

Janina janina@42.fr
42 Staff pedago@staff.42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du rush de la piscine Photoshop

Table des matières

I	Préambule	2
II	Introduction	3
III	Objectifs	4
IV	Consignes générales	5
V	Partie 1 : Un titre, un logotype	6
VI	Partie 2 : Deux visuels promotionnels	7
VII	Partie 3 : Un mini site web	9
VIII	Partie 4 : L'Univers de votre jeu	10
IX	Rendu et peer-évaluation	12

Chapitre I

Préambule

Pour le préambule de ce rush je ne vous donnerai pas la recette du pâté en croûte, en revanche vous aurez une liste d'adresses où aller piocher toutes les ressources qui vous seront nécessaire pour ce week-end de rush.

Des images et de l'inspiration :

- [Behance](#)
- [Abduzeedo](#)
- [Dribbble](#)
- [Deviantart](#)
- et enfin vous aurez un large choix sur google images également.

Des images libres de droit cette fois :

- [Skuawk](#)
- [Un moteur d'image png](#)
- [VisualHunt](#)

De la typo à gogo :

- [FontSquirrel](#)
- Friday Fresh Free Font sur [Abduzeedo](#)
- [Dafont](#)

Il en existe plein d'autres, à vous de chercher !

Chapitre II

Introduction

Les journées de piscine qui viennent de s'écouler vous ont permis de découvrir, de vous familiariser avec Photoshop ou même de vous perfectionner si vous aviez déjà toucher un peu au logiciel. Ce week-end de rush va être l'occasion pour vous de mettre en pratique tout le savoir et la technique acquis ces derniers jours, mais aussi de travailler sur un vrai brief créa, avec un ensemble de supports à produire.

La finalité de ce rush est de créer un univers global, avec son identité, ses personnages, ses décors, son ambiance etc... et tout ceci autour de la thématiques du jeu vidéo.

Vous devrez décliner l'univers que vous aurez choisi de créer sur un ensemble de supports imposés.

J'en entends déjà paniquer, mais je sais pas dessiner, je suis pas graphiste etc... On se rassure, je l'ai déjà dit au début de cette piscine l'objectif ça n'était pas de faire de vous des designer. Vous n'êtes peut-être pas capable de dessiner un personnage en revanche vous êtes tout à fait capable maintenant d'en trouver un sur internet et de le détourer proprement pour le mettre en situation dans un nouveau décor. Néanmoins cette piscine a peut-être éveillé chez vous une certaine sensibilité et un certain sens créatif, c'est l'occasion de l'exploiter à fond pendant ce rush.

Chapitre III

Objectifs

Le maître mot de ce week-end sera la cohérence. C'est tout ce qui fait la force et la qualité d'une bonne charte graphique. S'il est important que toutes vos créas racontent une histoire (et ça fait d'autant plus sens dans le domaine du jeu vidéo), il faut aussi qu'elles soient cohérentes pour que l'univers que vous avez décidé de créer puisse faire sens.

Chapitre IV

Consignes générales

Pour travailler, vous aurez à disposition les images que j'ai sélectionnées dans le dossier res du rush ainsi que les url fournies dans le préambule de ce sujet. Vous êtes complètement libres sur le choix de vos visuels, vous pouvez même dessiner, faire de la photo bref c'est vous qui voyez avec les contraintes et le temps dont vous disposez. Vous êtes également libres quant au choix de la plateforme de votre jeu : jeu console, jeu pour mobile, c'est vous qui voyez, pensez juste à adapter vos formats en fonction des éléments que vous aurez à créer.

Chapitre V

Partie 1 : Un titre, un logotype

	Exercice : 01
Partie 1 : Un titre, un logotype	
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Taille du document : 1024*768px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous réaliserez un titrage/logo pour votre jeu.
- Vous êtes libre quant au choix de votre typo, à condition qu'elle soit en cohérence avec l'univers de votre jeu.
- Vous utiliserez au moins deux styles de calques sur votre texte.



FIGURE V.1 – Le logo du jeu Rayman Legends

Chapitre VI

Partie 2 : Deux visuels promotionnels

	Exercice : 02
Partie 2 : Deux visuels promotionnels	
Dossier de rendu : <i>ex02/</i>	
Taille du document : C'est à vous de déterminer le format de votre fichier en fonction du format que vous aurez choisi. La seule contrainte est de choisir un format pour l'impression.	
Resolution du document : 300dpi	
Mode colorimétrique : CMYK	
Fonctions interdites : Aucune	

Deux visuels promotionnels du jeu. Cela peut être :

- Une affiche (presse magazine, 4x3 métro, affiche autobus etc)
- La jaquette de la boîte du jeu
- etc...
- Peu importe le support que vous choisirez, la sortie devra être nécessairement pour du print. Attention donc à votre profil colorimétrique.



FIGURE VI.1 – Un visuel promotionnel pour Rayman Legends



FIGURE VI.2 – Un visuel promotionnel pour Rayman Legends

Chapitre VII

Partie 3 : Un mini site web

	Exercice : 03
Partie 3 : Un mini site web	
Dossier de rendu : <i>ex03/</i>	
Taille du document : Minimum 3 plans de travail en 1920*1080px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous déclinerez trois pages au minimum. A vous de choisir le contenu que vous souhaitez mettre en avant sur ces différentes pages.

Chapitre VIII

Partie 4 : L'Univers de votre jeu

	Exercice : 04
Partie 4 : L'Univers de votre jeu	
Dossier de rendu : <i>ex04/</i>	
Taille du document : C'est à vous de déterminer le format de vos maquettes en fonction du type de plateforme que vous aurez choisi pour votre jeu.	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

Vous proposerez différentes maquettes de votre jeu (au moins 4), cela peut-être

- Un visuel du gameplay
- Le menu de votre jeu
- Une page de chargement
- L'inventaire d'un personnage
- Bref vous avez le choix, vous proposerez trois vues différentes au minimum.



FIGURE VIII.1 – Un écran du jeu Rayman Legends

Chapitre IX

Rendu et peer-évaluation

Rendez votre travail sur votre dépôt GiT comme d'habitude. Seul le travail présent sur votre dépôt sera évalué en soutenance.