

epsaa

ATELIER FAB-GAME

ATELIER N°1 SEPTEMBRE / OCTOBRE

FORMAT 6 sessions de 2 heures

SESSION 1 2 à 3 groupes de 10 étudiants.es différents.es

- Présentation du Projet
- **INTRODUCTION** au Gamig (références de JeuxVidéos, Trailers, Images...)
- **INTRODUCTION** au PixelArt
- **INTRODUCTION** à Piskel (Logiciel Gratuit de création de PixelArt)
- EXERCICE PARTIQUE : Création d'un personnage dans Piskel

SESSION 2

- Méthologie de Recherche d'Images de référence (Bibliothèque, GoogleImages, Pinterest, ArtStation...)
- Création d'un Espace de Travail Collectif et Partageable (googleDrive ou Discord)
- **INTRODUCTION** au ConceptArt

- **INTRODUCTION** à la 3D avec MagicaVoxel
- **INTRODUCTION** à la 3D avec Blender

EXERCICE PARTIQUE : Création d'un personnage en 3D

SESSION 3

- **INTRODUCTION** à Unity
- **INTRODUCTION** à la création d'assets
- **INTRODUCTION** au LevelDesign

EXERCICE PARTIQUE : Créoion d'une Map

- **INTRODUCTION** à l'UI
- PRATIQUE

SESSION 4

- **INTRODUCTION** à l'Animation et au Rigging
- **INTRODUCTION** à Mixamo
- **INTRODUCTION** au GameDesign

SESSION 5

- Suivi de Projet
- PRATIQUE

- PROTPAGE ET TEST DU JEU

- BONUS : Création d'un manuel d'utilisation et d'une jacquette

SESSION 6

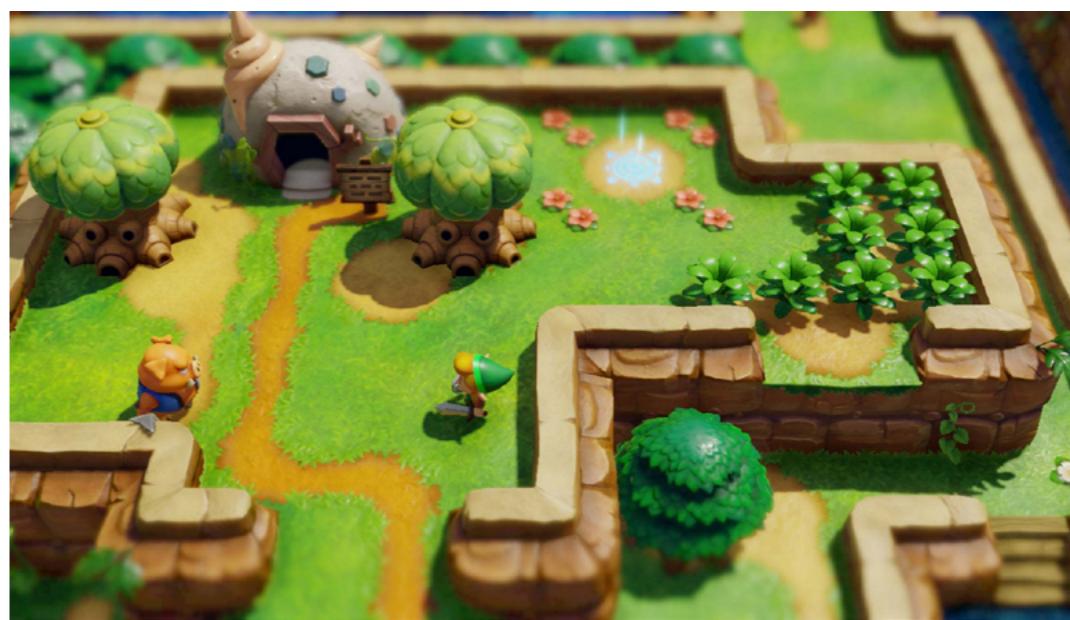
- Mise en commun et tour de table
- Finition
- EXPORT DU JEU
- TEST DU JEU

1 JEU
Jouable / Partageable

10 ÉTUDIANTS.ES
12 HEURES

| SESSION 1 | SESSION 2 | SESSION 3 | SESSION 4 | SESSION 5 | SESSION 6 |
|-------------------|-------------------|-------------------|----------------|-----------------|-----------------|
| 14 Septembre 2023 | 21 Septembre 2023 | 28 Septembre 2023 | 5 Octobre 2023 | 12 Octobre 2023 | 19 Octobre 2023 |

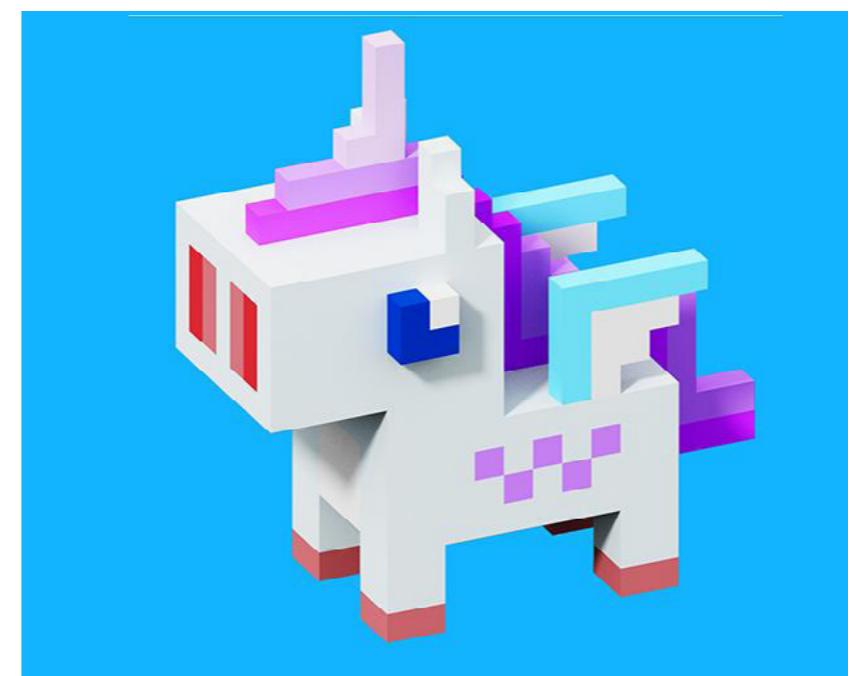
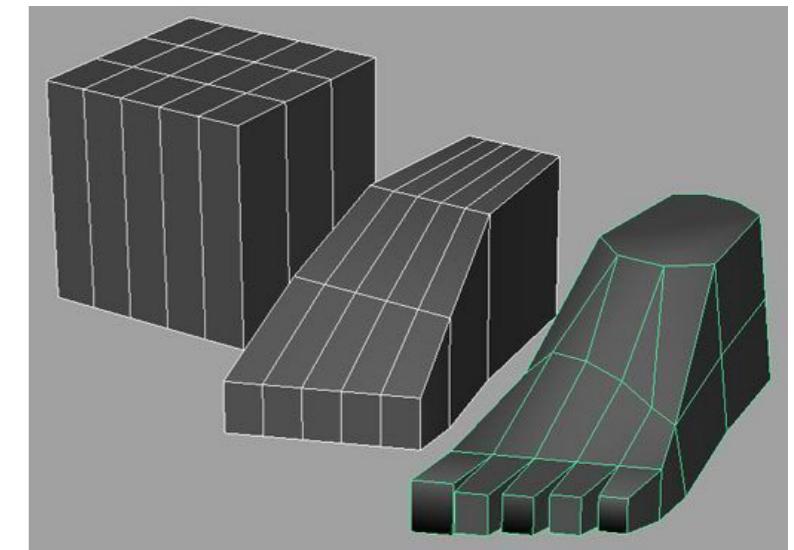
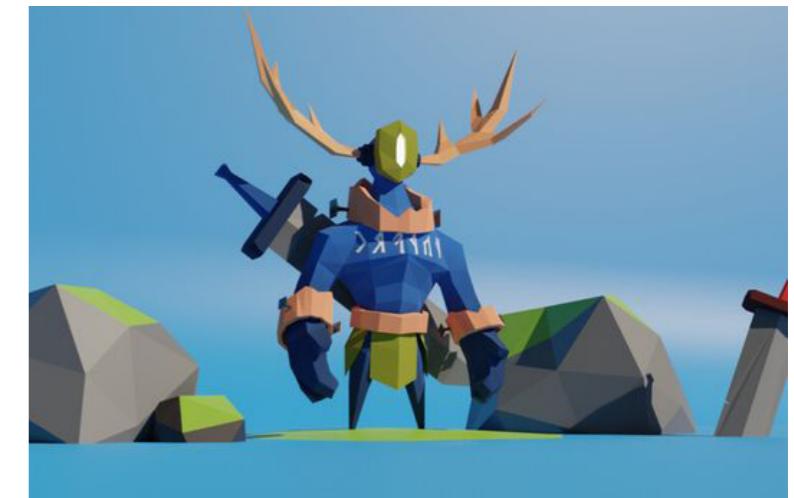
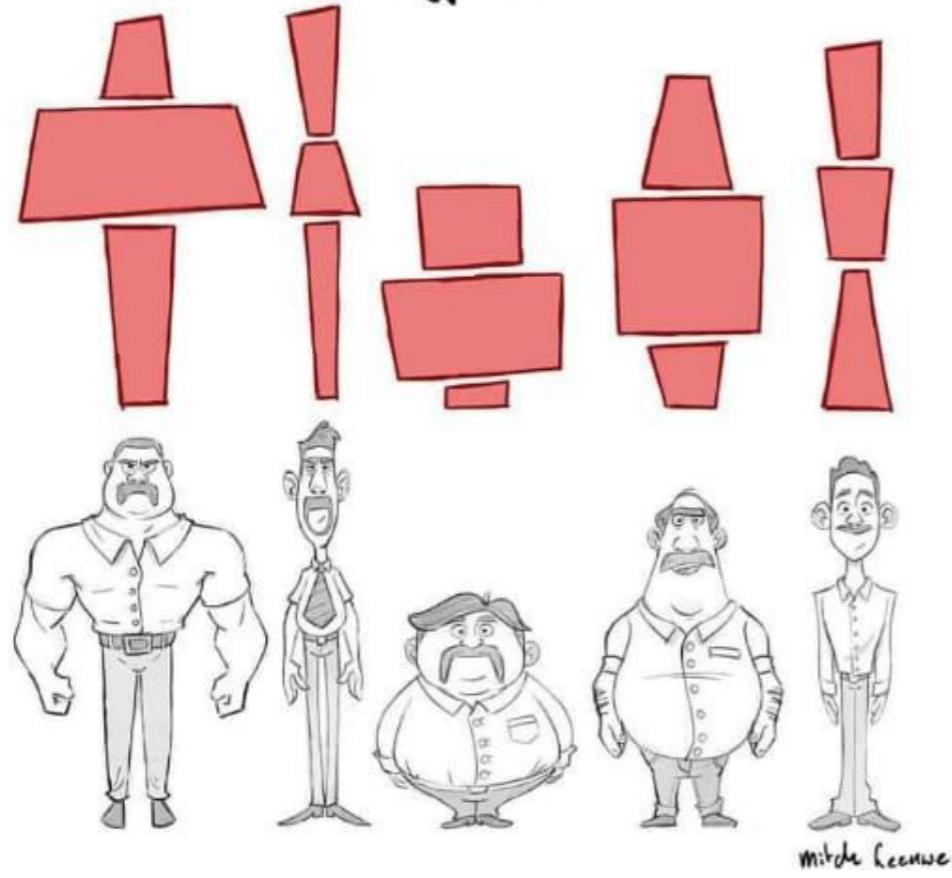
DUNGEON CRAWLER

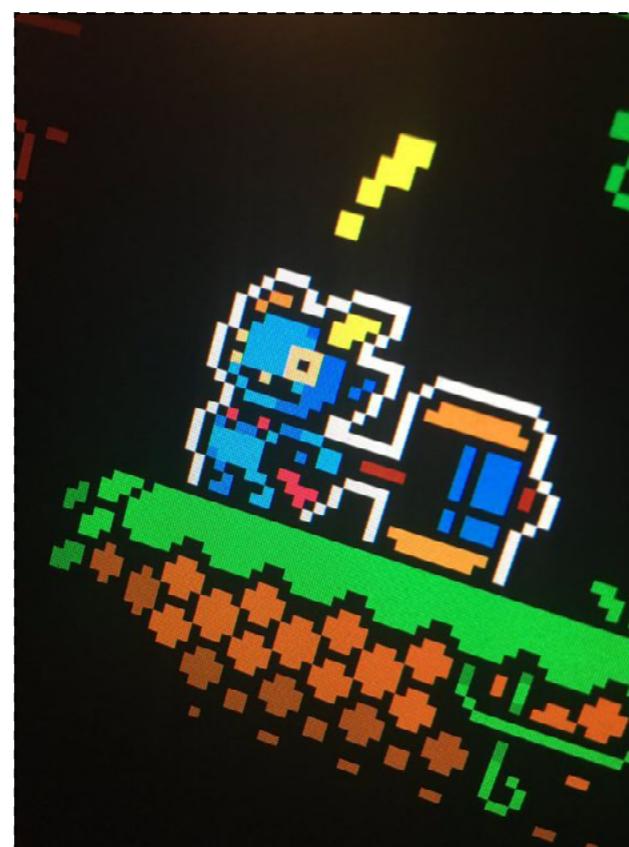
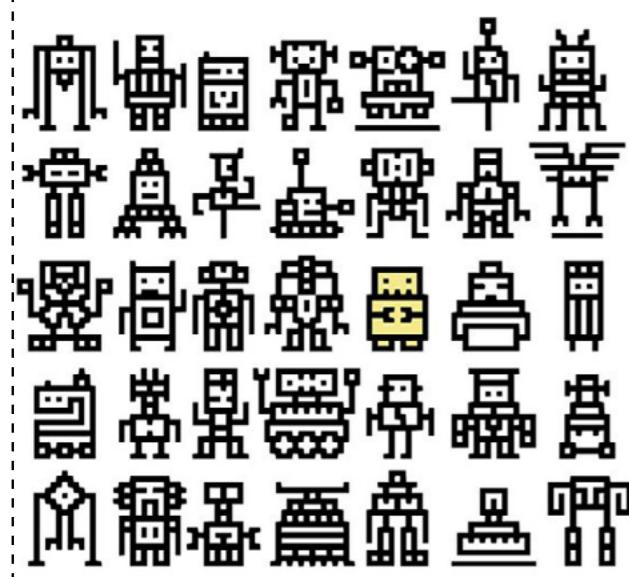


**ZELDA
LIKE**

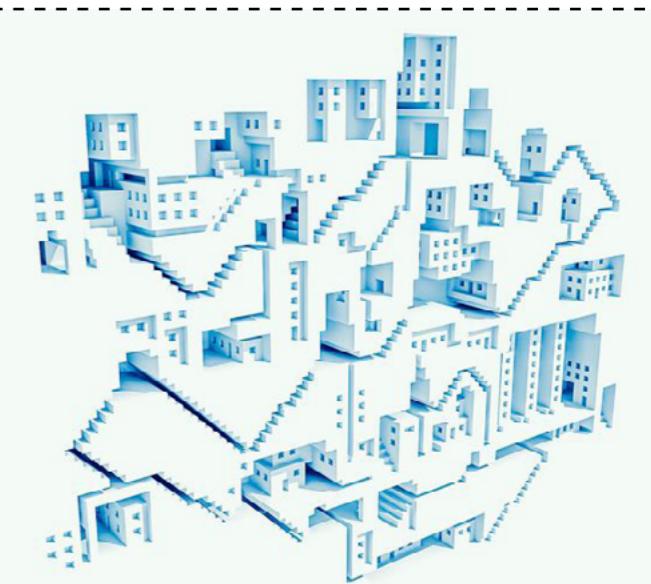
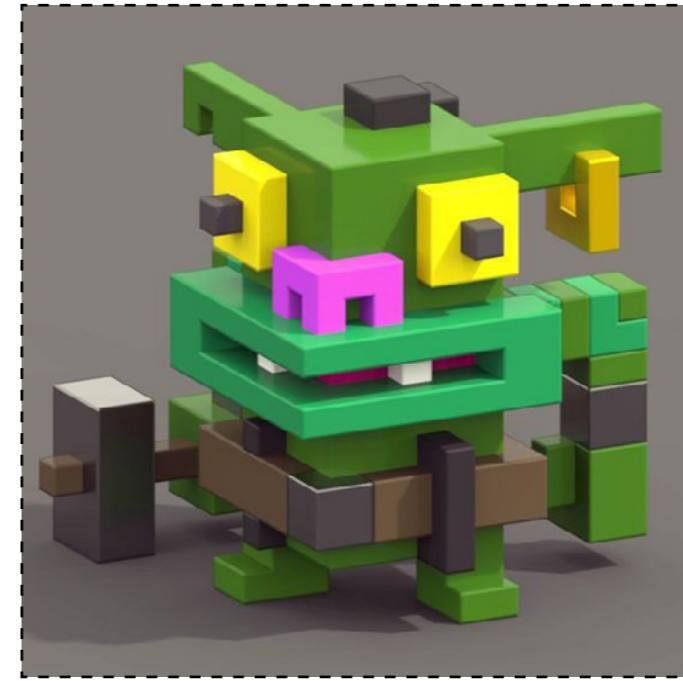
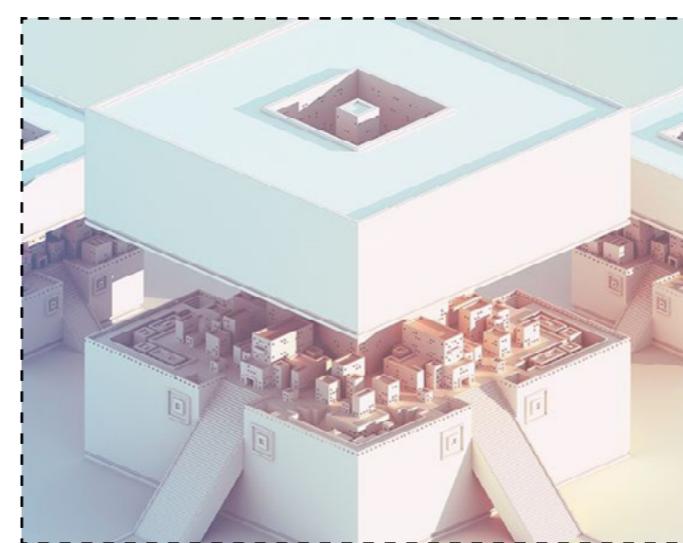
TOP DOWN : Point de vue de haut
Déplacement : gauche droite haut bas
Portes à Déverrouiller
Coffres
Secrets
Mini système de Combat
Enemis et Mini-Boss
Exploration
Aventure
Mystère
Contemplatif
Map / Mini Monde

try using contrast in shapes
to create different characters





2D



3D