

METHODOLOGIE DE RECHERCHE

Lorsque l'on a besoin de rechercher quelque chose, il vaut mieux **mettre en place une méthodologie** afin d'être efficace et de trouver l'objet de la recherche.

Tout d'abord il faut choisir un outil nous permettant d'effectuer la recherche : **téléphone portable avec internet, ordinateur, application / Réseaux Sociaux, livre / bibliothèque ...**

Il faut ensuite **définir l'objet de la recherche avec des termes spécifiques** si c'est une recherche **via une base de données ou internet**. Il faut être le plus précis possible. Dans notre domaine, on va **privilégier une recherche de termes majoritairement en Anglais**, nous obtiendrons beaucoup **plus de résultats qu'avec le Français**.

Ensuite il faut se **créer un espace pour stocker ces informations**. Si c'est une information textuelle, rien de mieux qu'un **cahier ou un outil de traitement de texte**. Si c'est une image on peut **créer un dossier et télécharger les images**. Certains sites / applications proposent de **créer des collections** (Pinterest, Artstation). On peut aussi s'abonner à des comptes sur les réseaux sociaux (Twitter, Instagram).

Vous pouvez aussi **réaliser une carte mentale** de vos idées et éléments de recherches (version papier ou avec Draw.io ou encore une application comme Mural mêlant image et texte par exemple). Avoir une **représentation visuelle** de vos recherches vous permettra d'avoir une **meilleure vision d'ensemble** de votre projet et **communiquer et de faire comprendre vos idées** à d'éventuels collaborateurs.trices. Vous pouvez aussi **créer des planches tendances** (Mood-Board) pour **rassembler et mettre en vis-à-vis les images** qui vous inspirent.

CONCEPT ART

Les Concepts Art sont des **illustrations** créées pour **rendre compte d'une idée, une ambiance, d'un style graphique** ou pour montrer la **manière dont peut fonctionner un objet**. Les Concepts Art sont très utilisés dans les milieux du Cinéma, de l'Animation, du Jeu Vidéo ...
Les Concepts Art servent souvent de **base avant de réaliser** une modélisation par exemple ou un décor physique pour le Cinéma.



SESSION 2

- Méthologie de Recherche d'Images
 - Création d'un Espace de Travail
 - **INTRODUCTION** au ConceptArt
 - **INTRODUCTION** à la 3D avec MagicaVoxel
- EXERCICE PARTIQUE : Création d'assets avec PISKELL APP

epsaa

ATELIER FAB-GAME

16 novembre 2023

MODÉLISATION 3D

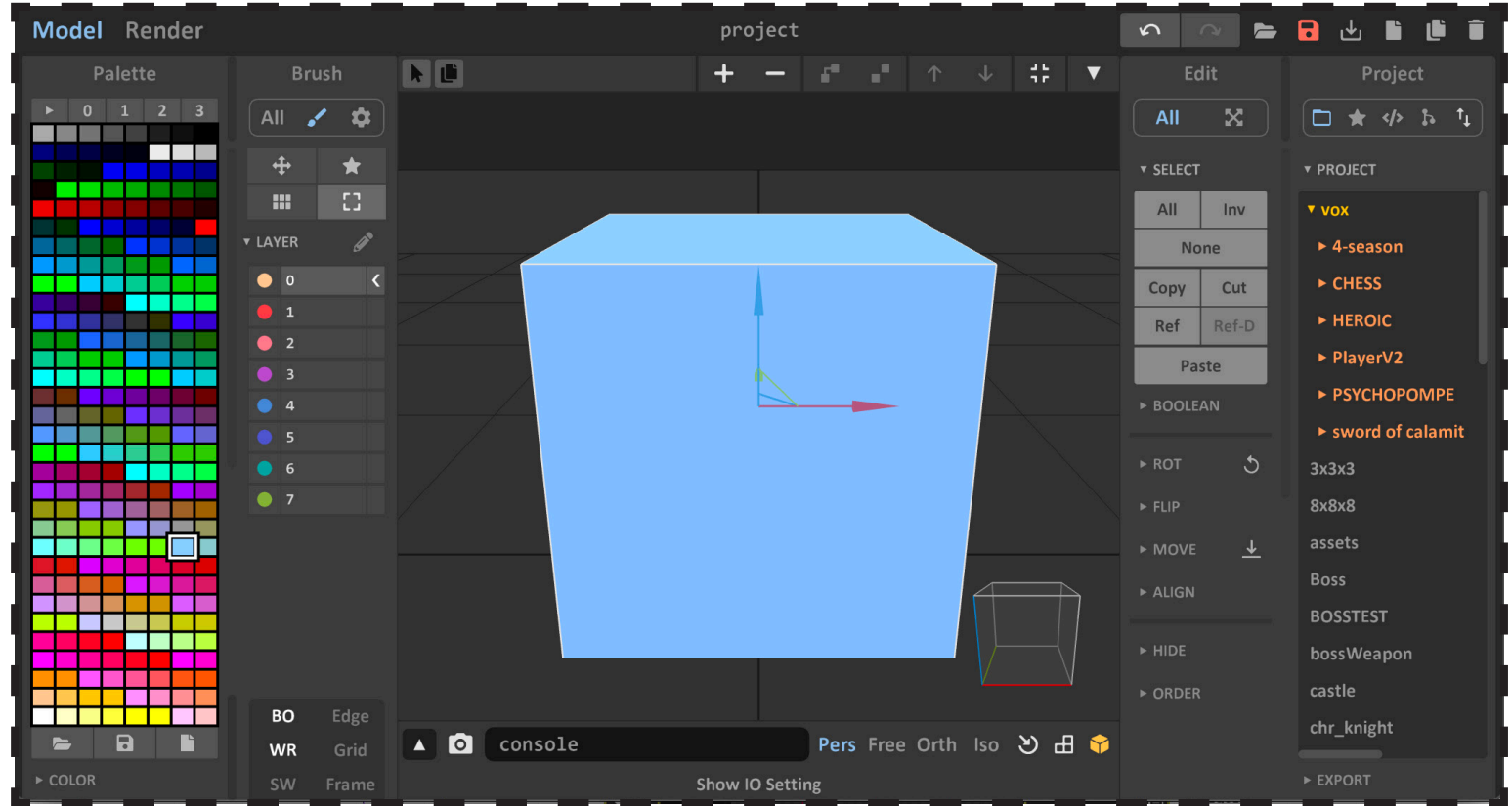
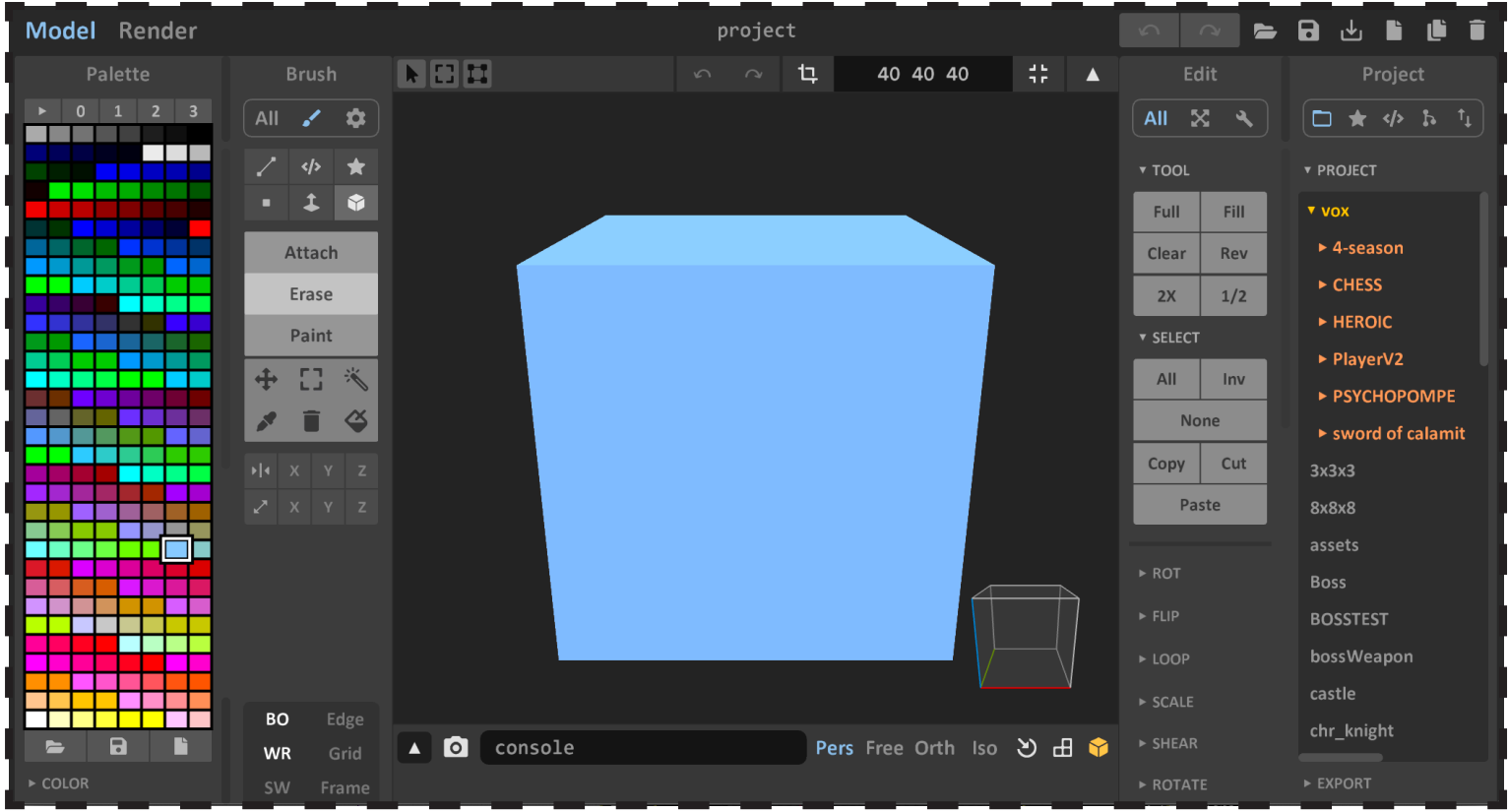
La Modélisation 3D est une **méthode de création d'objet en trois dimensions** via un logiciel numérique. Pour notre cours nous verrons deux manières de faire de la modélisation : le **VoxelArt avec MagicaVoxel** («empilement» de cube dont l'ensemble crée un modèle 3D) et la **modélisation «classique» avec Blender**.



MODE EDIT

TAB

MODE OBJET



BRUSH TYPE



ACTION TYPE



MOVE / SELECT /
SELECT COLOR /
PAINT



SAVE / NEW / DUPLICATE



VIEW MODE



OBJECT SETTINGS



EXPORT



MAGICA VOXEL

<https://github.com/ephtracy/ephtracy.github.io/releases/tag/0.99.6>

RAPPEL RÔLES

DIRECTEUR ARTISTIQUE : MEDHI / RENFORT ANGELO

Rôle :

Veillez à ce que les concepts artistes soient dans la bonne direction, leurs préciser les personnages et l'ambiance.

Précisez l'UI au UI Designer.euse (point de vie (coeur) ou barre de vie, barre de vie au dessus des ennemis ?, dégâts visibles ?,etc)

Expliquer le monde et la manière dont les zones sont connectées (Donjons entrées sorties / connexions, checkPoints / BoneFire, upgrade Vie / Estus, ambiance, mythologie du lieu / artefacts / connaissances)

LEVEL DESIGNER.EUSE : RAYAN / RENFORT ORANE

Rôle : Conceptualiser et Construire un monde / des donjons. Donner des sensations au joueur (sentiments d'être perdu, tension). Jouer sur le rythme entre les différents moments de combat. Raconter l'histoire du monde avec une architecture ou des objets. Vous devez aussi parler avec les Concept Artistes Décors et Props

UI DESIGNER : ANGELO /

Rôle : À partir des directions données par les DA vont devoir réfléchir et créer des éléments graphiques.

CONCEPT ART DECORS : LOUISON /

CONCEPT ART PROPS : LISA /

CONCEPT ART CHARADESIGNER : YSABEAU / SONIA / HELLIOU / ORANE

Rôle : suivre les directives des DA. Commencer par une recherche d'images ou par un concept art : Croquis ou Concept plus poussé. Ensuite une fois validé avec tout le monde, Production / Création de perso / décors / props.

TYPE DE JEU

ACTION / ROGUE LITE

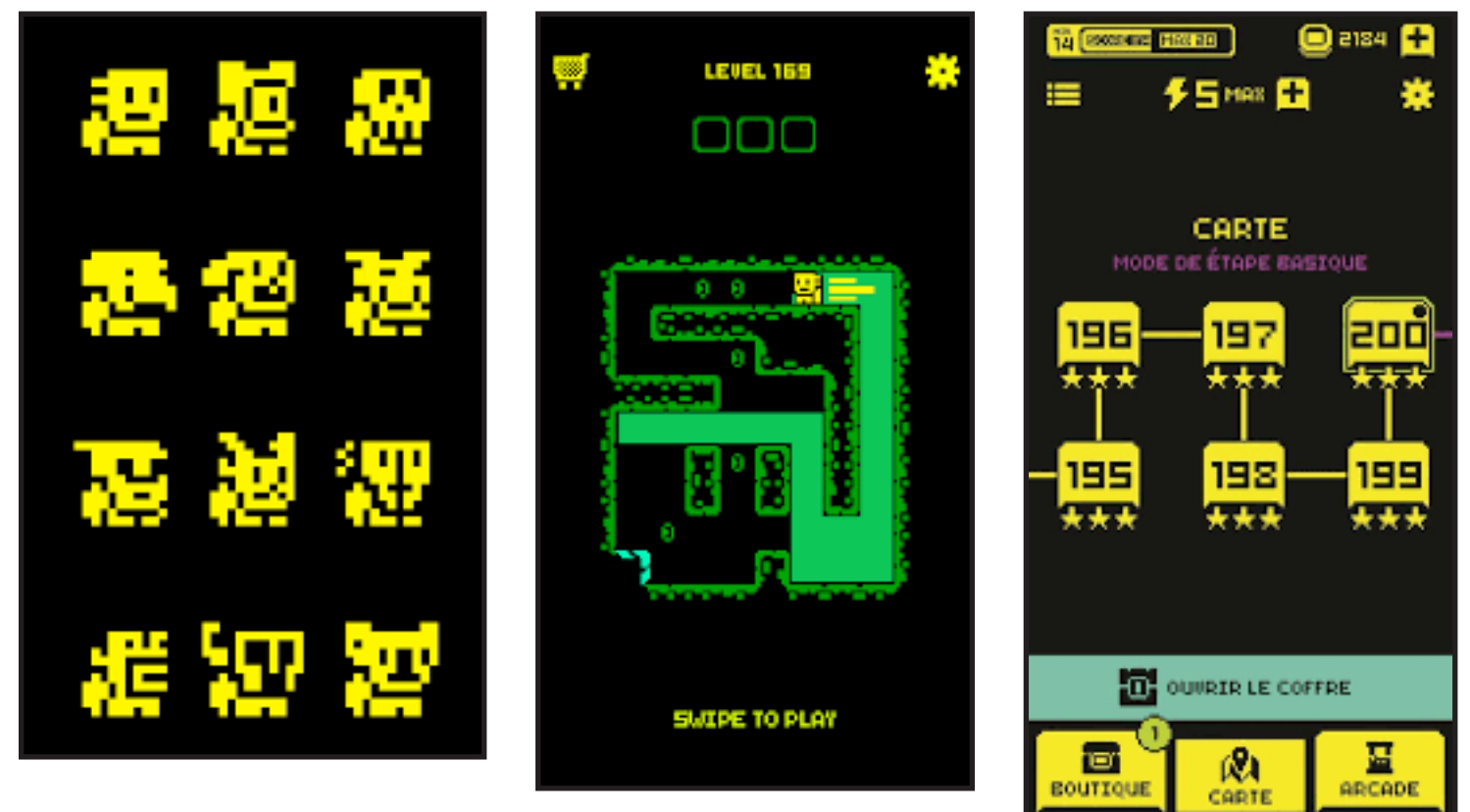
Le joueur évolue dans un réseau de stations de métro parisiennes touchées par une invasion de zombie.

Le joueur devra enchaîner les arènes et affronter des boss. Il devra choisir son chemin entre différentes directions et embranchements de lignes

S'il meurt, le personnage revient au début de l'aventure tout en gardant une monnaie (obtenue en affrontant un boss), lui permettant de débloquer certaines améliorations facilitant son avancé dans l'aventure

ESTHETIQUE

8 bit coloré (ref principal : TOMB OF THE MASK)



OBJECTIFS

CHARACTERS

Player

Enemis melee LIGNE 1
Enemis sniper LIGNE 1
Enemis bomb LIGNE 1
Boss LIGNE 1

Enemis melee LIGNE 2
Enemis sniper LIGNE 2
Enemis bomb LIGNE 2
Boss LIGNE 2

Enemis melee LIGNE 3
Enemis sniper LIGNE 3
Enemis bomb LIGNE 3
oss LIGNE 3

DECORS

Décors / BackGround LIGNE 1
Décors / BackGround LIGNE 2
Décors / BackGround LIGNE 3

PROPS

Métro
Poubelle
Affiche
Distributeur

UI DESIGN

Bar de vie Player
Map Metro
Icône / Signalétique

LEVEL DESIGN

Arènes classiques x 5
Arènes Boss LIGNE 1
Arènes Boss LIGNE 2
Arènes Boss LIGNE 3

