

# RAPPEL RÔLES

**DIRECTEUR.TRICES ARTISTIQUES : SALOMÉ / RAFAEL** (*en bonus mais sur le LV : Mathilde / Yanis*)

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 (cœur) 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 : MATHILDE / YANIS**

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.EUSE: LOUISE / ONA**

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

**CONCEPT ART DECORS : ANTOINE / SALOMÉ / RAFAEL**

**CONCEPT ART PROPS : NATHALIE / NINO**

**CONCEPT ART CHARADESIGNER : NINON / ANELIZA**

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.

## SESSION 3

- Rappel des rôles  
- Créations de Concept Art  
- Créations d'Assets  
- INTRODUCTION AU LEVEL DESIGN  
- Conception de la Map

epsaa

ATELIER FAB-GAME

# 28 septembre 2023

## VOXEL / BLENDER

**DIRECTEUR.TRICES ARTISTIQUES + LES AUTRES**

Définir si vous allez partir sur une 3D lowpoly sur Blender ou bien sur une 3D en Voxel sur Magica Voxel.

Si vous choisissez Blender mais que c'est trop difficile alors il faut passer sur MagicaVoxel.

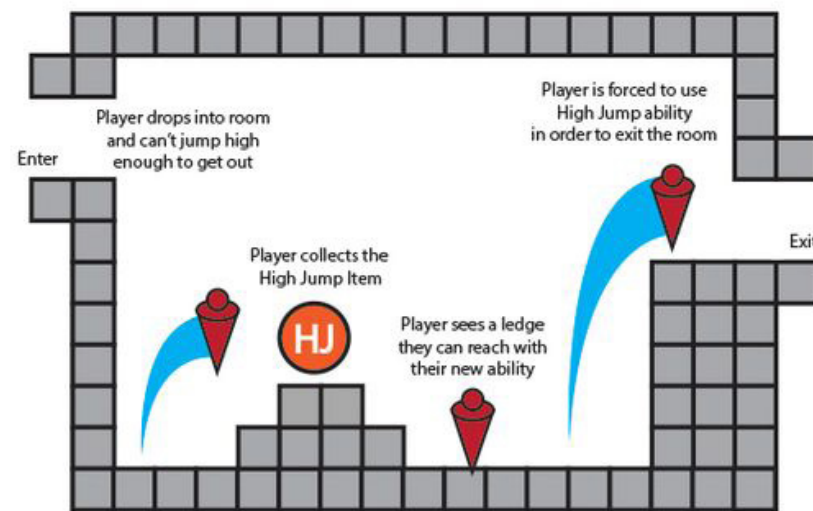
# LEVEL DESIGN

Un Level Design doit être efficace.  
Au départ il n'y a que des formes  
primitives en 3D donnant l'idée du  
niveau, des proportions, des interac-  
tions etc...

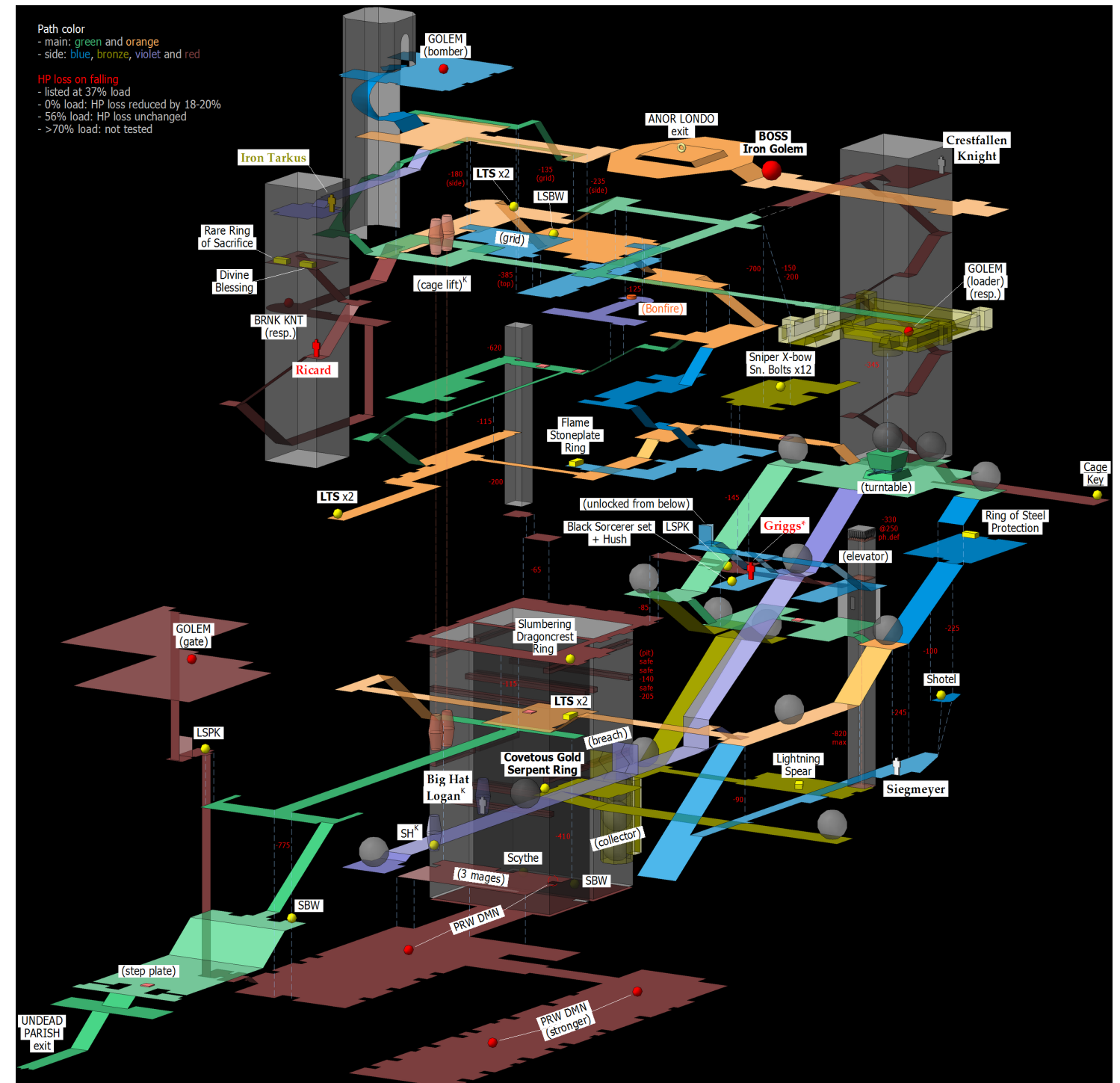
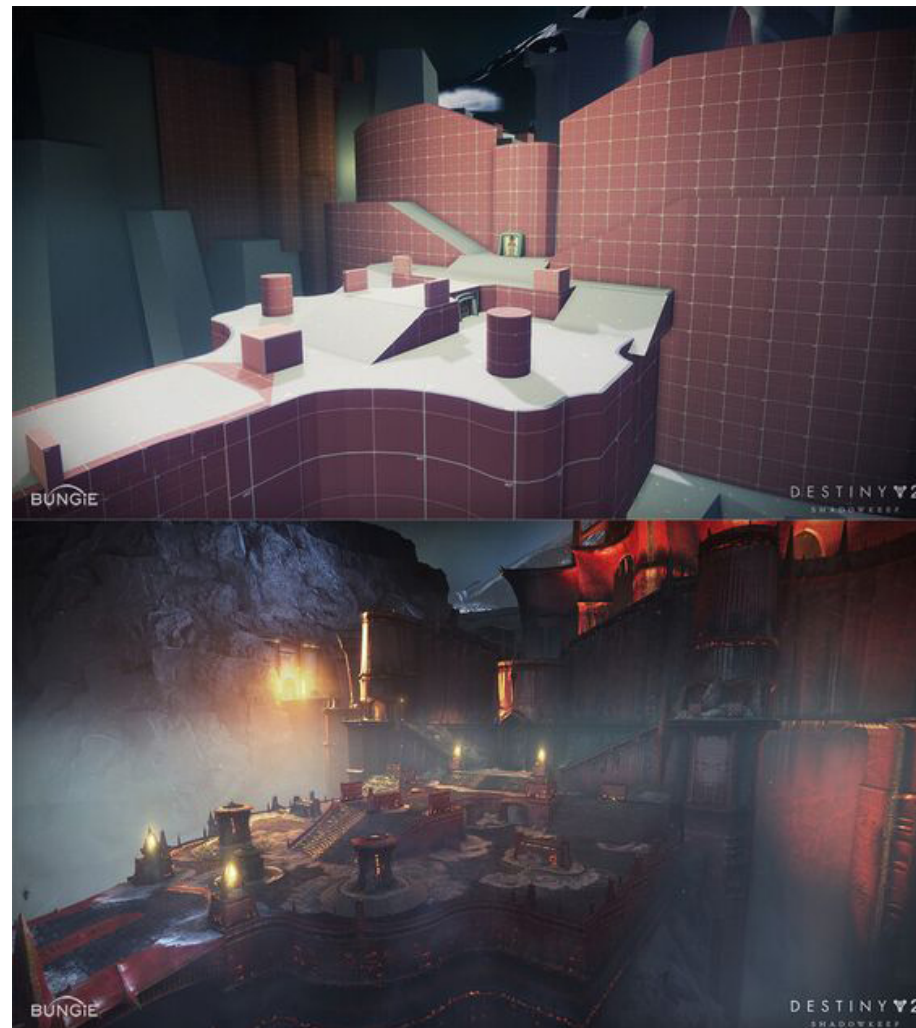
De plus, le level design raconte l'histoire de votre jeu, à travers l'architecture, les personnages que l'on croise et peut-être que l'on recroise. Il faut donner l'illusion que ce monde pourrait exister

L'outil pour prototyper rapidement et tester est PRO BUILDER (démonstrateur à venir sur UNITY).

Penser à la difficulté !!!



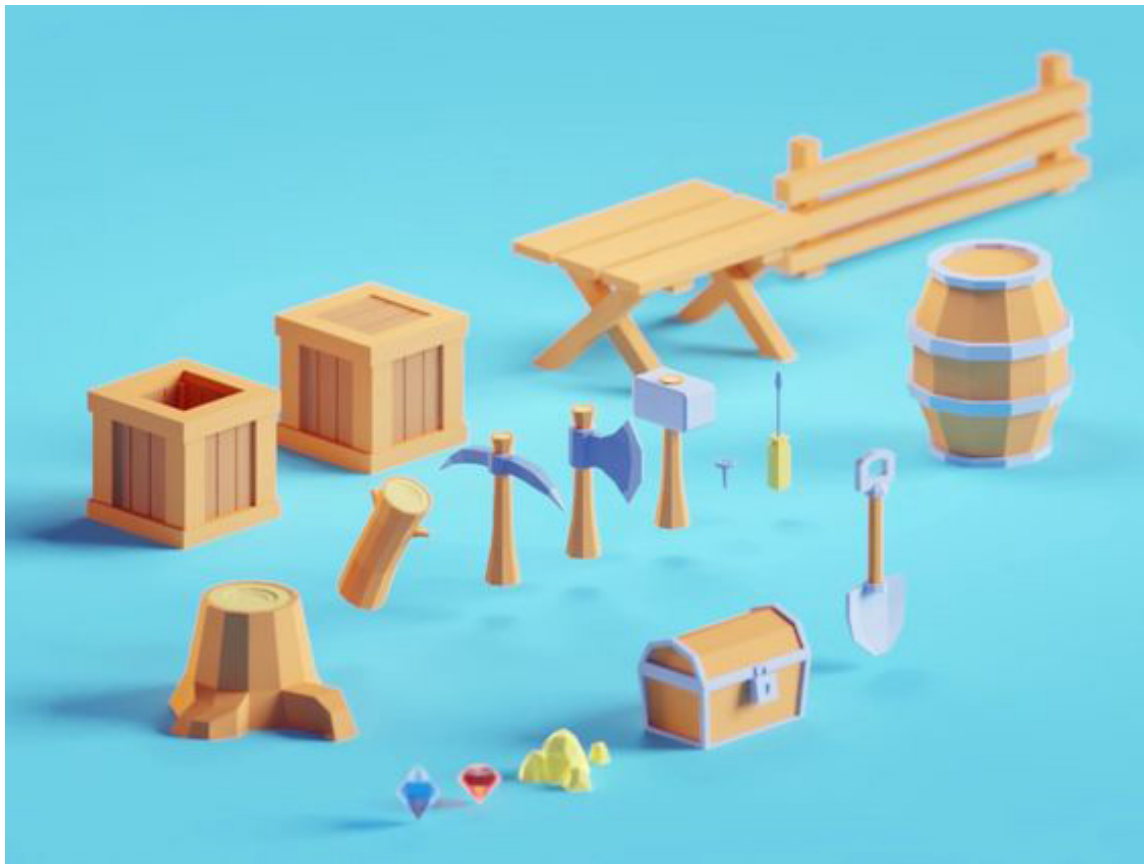
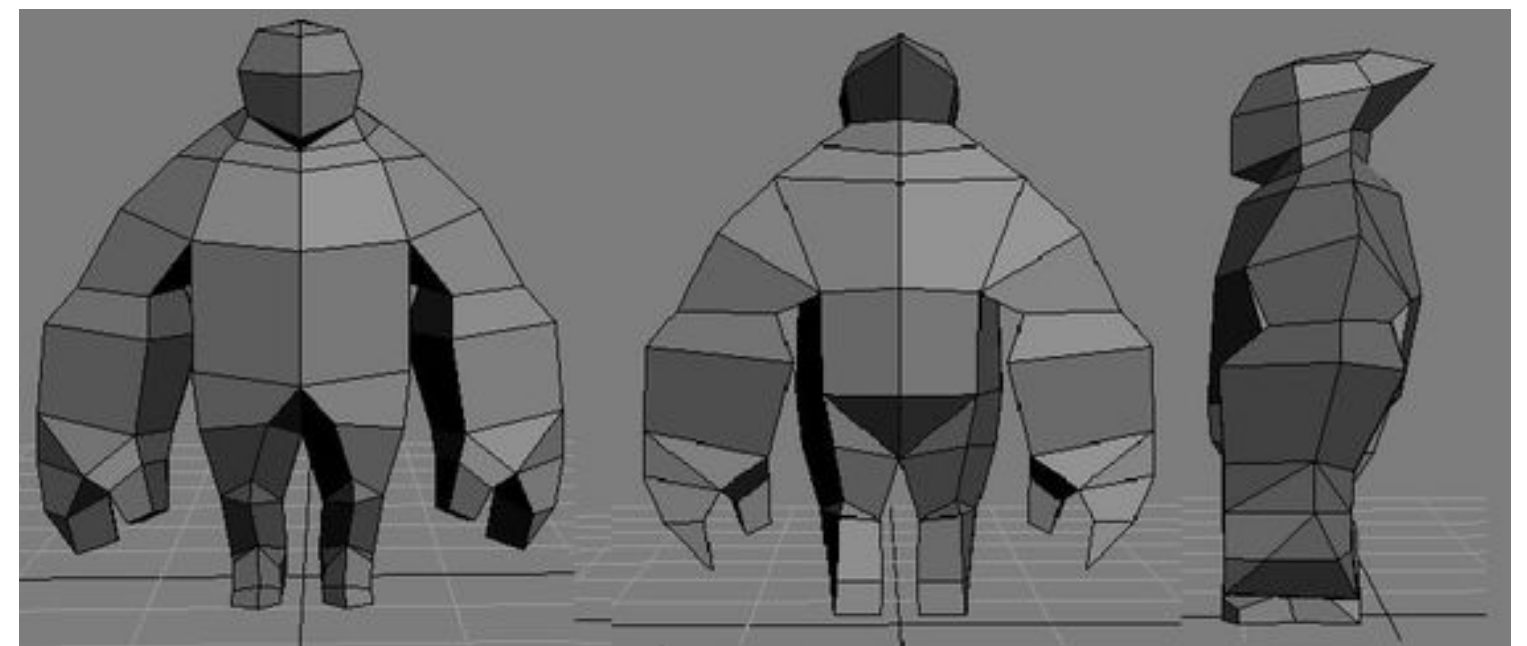
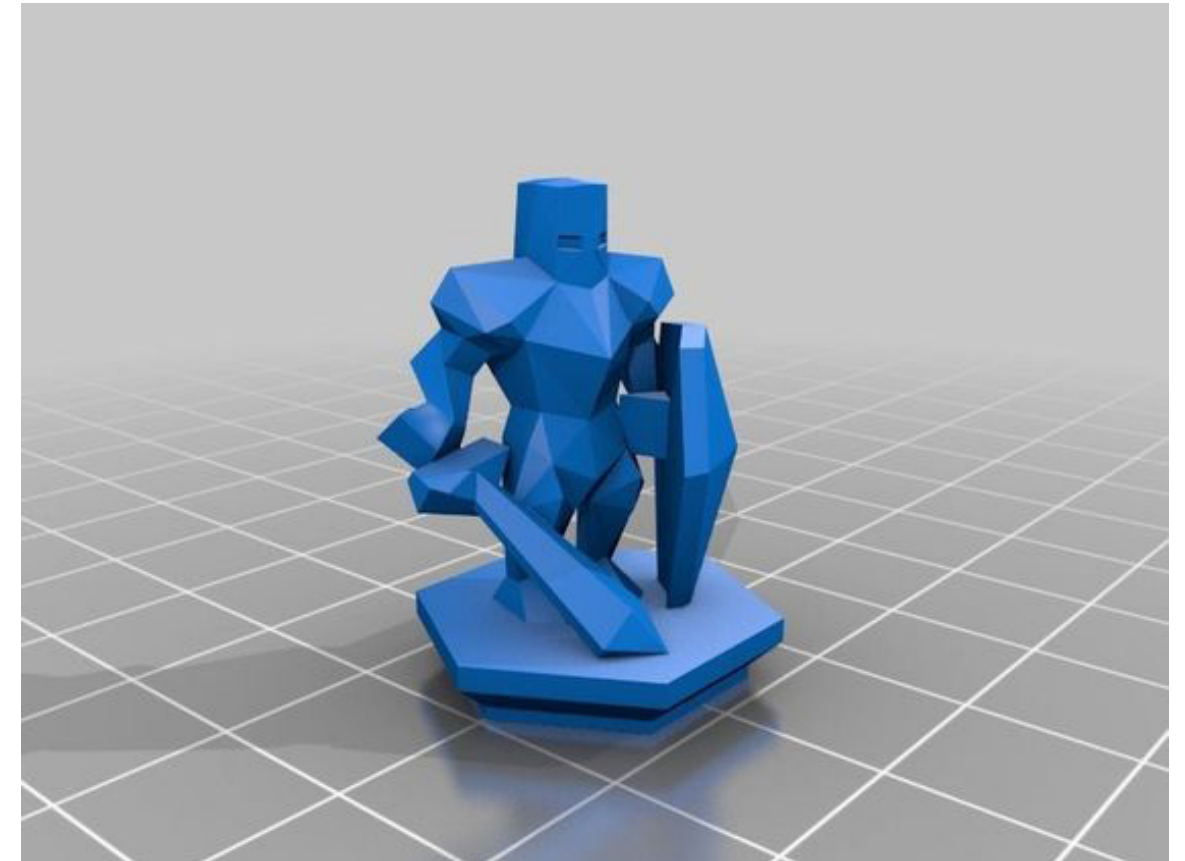
LEVEL DESIGN ++  
HOLLOW KNIGHT





# CHARADESIGN

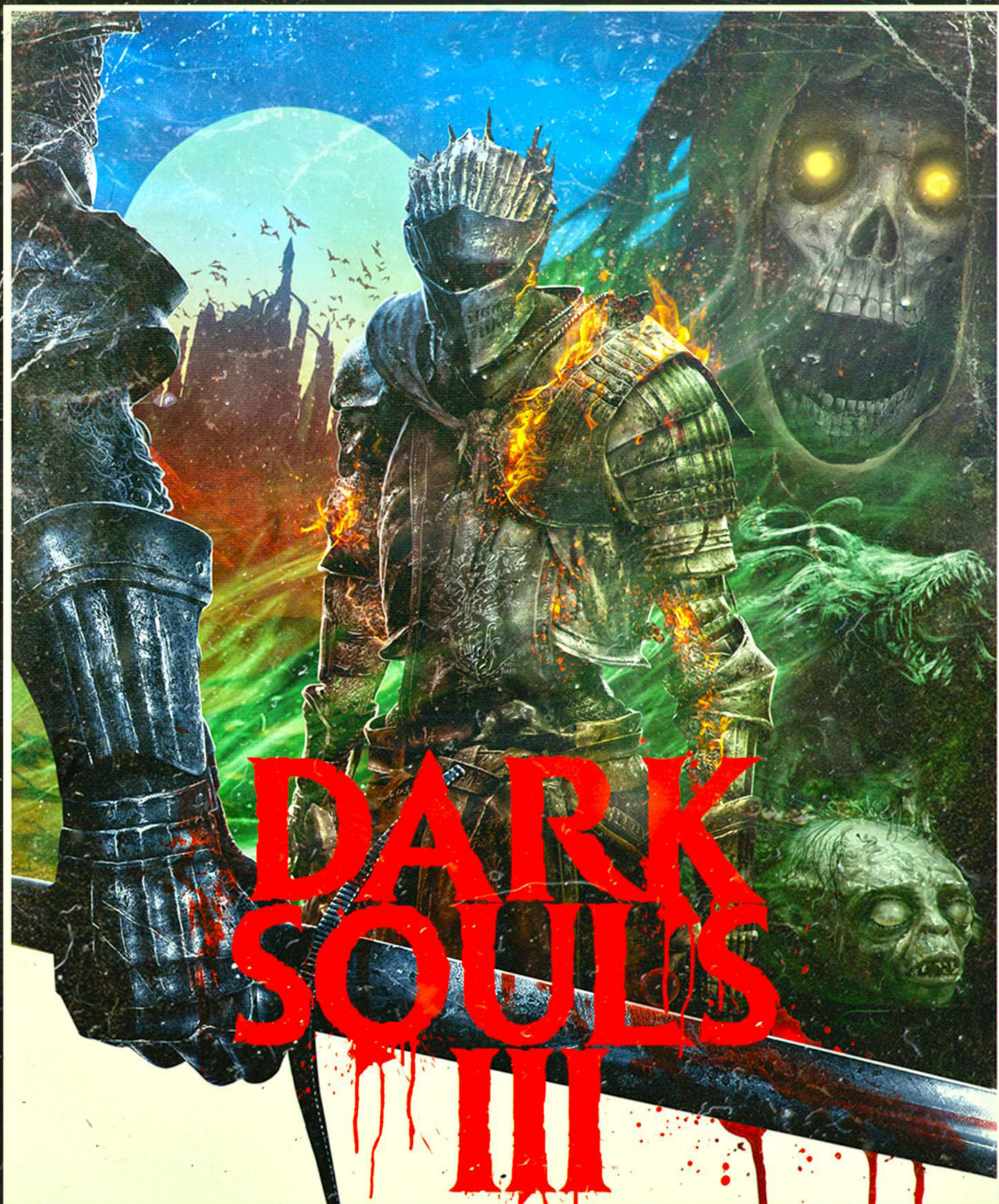
Pour les personnages, une forme simple en lowpoly peut-être très efficace si quelque détail évocateur nous permettent d'imaginer ce que serait le personnage dans notre réalité. Pas besoin de faire beaucoup de détail : le joueur ne s'y attardera pas forcément.



Créer des assets qui viennent alimenter le LevelDesign ou remplacer certaines parties. Le props peut avoir une ou deux déclinaisons pour donner l'impression de diversité.

## PROPS / DECORS





CRAZY WORLD PICTURES PRESENTS

ARNAUD "DANCER OF THE RHÔNE VALLEY" STAEBLER - VALENTIN "CENTIPEDE SNEAKERHEAD" MEYER

- RACHID "ARABIAS OF THE ABYSS" BELRHITI - CHRIS "LORD OF TINDER" ALTIPARMAKIS

JETT HACK NICK SLICE SHANE CHOP HEATH BUMP BILLY LEE JAMES BLAST DAVID RICHARD

CARL OSBORN AMES BLAST NICK MALONE ROBYN RICK OLIVIA DE JANEIRO

EDITED BY DUSTY STACK ASSISTANT DIRECTOR MICHELLE MCTALL WRITTEN AND DIRECTED BY JOHN BECK