Carpentier Jean-François

Integration 3D Tp02

1. La scène est RadioactiveCity (2e Niveau)

LeLaboratoire (1ier niveau)

1. La thématique à été choisi en ajustant les couleurs du skybox. J’ai trouvé intéressant l’effet vert qui m’a fait penser à la radio activité. Effectivement, le thème de ce niveau est la radioactivité suite a un projectile hautement radioactif a percuté le sol et a laissé échapper son contenu rendant la ville avec une brume vert et une ambiance verte nocive. Le public cible est les adolescents en montant.
2. J’ai modifié la pigmentation de la peau pour matcher l’effet secondaire de la scène à l’exposition à la radioactivité (Filtre Vert, Yeux Rouge, taches vertes sur le visage, mains et pieds) et déformé légèrement le visage. Le but c’est de voir les dégâts que fait la radioactivité sur le personnage mais pas trop.
3. J’ai rajouté deux lampes à l’avant de la maison qui illumine l’entrée avec une lumière terni par l’aura vert à côté de la maison. Rien de plus.
4. L’émetteur se nomme Missile. Il fait un bruit de radioactivité lorsqu’on se rapproche de ce dernier.
5. L’objet de quête se nomme Soudeuse. Il va permettre de colmater la fuite du missile émettant la radioactivité. J’y ai mis une lumière bleue pour sortir de l’ambiance vert et indiquer son endroit. Il se trouve à la maison de Julien (je lui ai demandé)(je lui ai mis une composante audio temporaire pour une musique courte que j’ai fait en conception, je trouvais ça amusant comme clin d’œil)