

Direction Artistique

Star Regulus Tech

Direction Artistique

RAPPEL:

Ce document n'est pas fixe et qui sera évolutif durant la création de ce projet. Néanmoins, il va nous servir dans un premier temps comme base. Du coup, il faut garder à l'esprit que les éléments qui vont être analysés, ne sont pas à prendre au 1^{er} degré mais faire un assemblage de ces éléments comme un puzzle pour se faire une petite d'idée avant d'avoir plus de concept et de modèle 3D.

SOMMAIRE

- Moodboard - Personnage

- Proportion/ Style- Design <Perso>
- Couleur <Perso>
- Qualité / Technique <Perso>

- Moodboard - Environnement

- Proportion/ Style <Enviro>
- Couleur <Enviro>
- Qualité / Technique <Enviro>

MOODBOARD DES PERSONNAGES HUMAINS



MOTS CLÉS:

- Époque du 19^o siècle
- Réalisme - Stylisé
- Couleur: Teinte Mucha
- Lieu: Occitanie;
Sud de la France



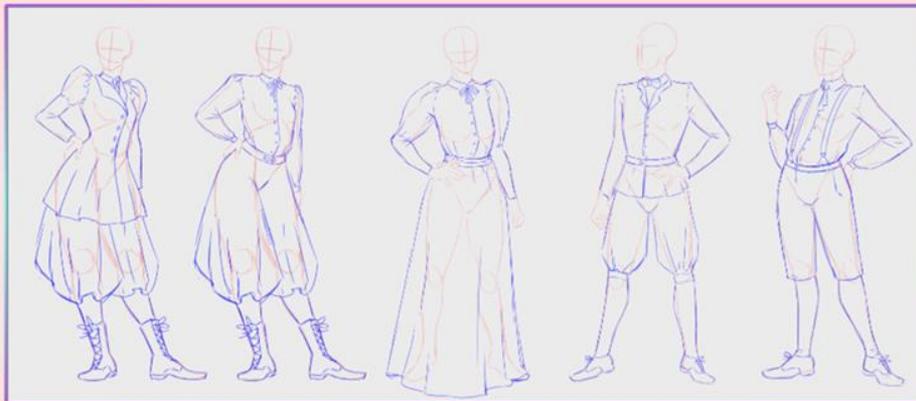
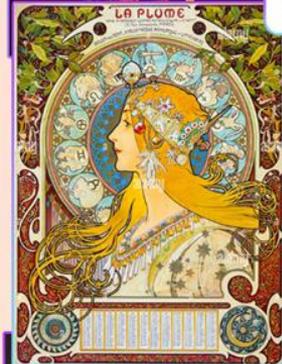
PROPORTION / STYLE-DESIGN



QUALITÉ



COULEUR



INFORMATION:

- Grâce aux tenues vestimentaires mais aussi à l'exploitation du style des arts nouveaux, le rendu des personnages doit permettre d'identifier au premier coup d'œil:
 - l'époque du jeu => 19^{ème} siècle;
 - le lieu => l'Occitanie, dans le Sud de la France.
- La silhouette doit montrer une orientation qui diffère du réalisme. Le style Mucha doit également être reflété:
 - à travers dans une vision stylisée, tout en évitant d'atteindre un effet cartoon;
 - à travers une revisite en revisitant les ses teintes de couleurs qui doivent refléter le style Mucha mais en évitant d'atteindre un effet cartoon.



PROPORTION / STYLE-DESIGN

Style de représentation du 19^e siècle



Style de stylisation



INFORMATION:

- La base du réalisme est attendue sur:
 - les proportions de l'anatomie humaine d'un(e) européen;
 - le style vestimentaire.Ces bases doivent respecter l'époque du 19^e siècle.

- Pour styliser le réalisme, nous allons modifier:

- les traits de l'anatomie humaine;
- les vêtements.

Ces modifications doivent être maîtrisées, sans exagérer l'effet de stylisation pour éviter les dérives et les effets cartoonisés.

Proportion humaine

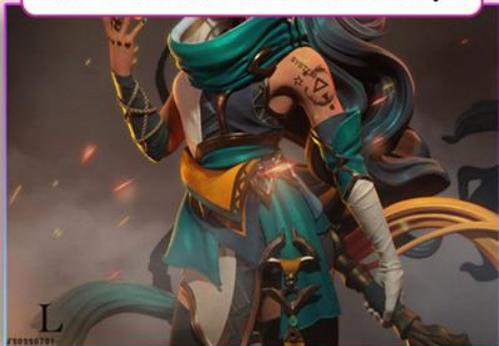


Représentation du style vestimentaire



COULEUR

Teinte de couleur sur des vêtements 3D stylisé



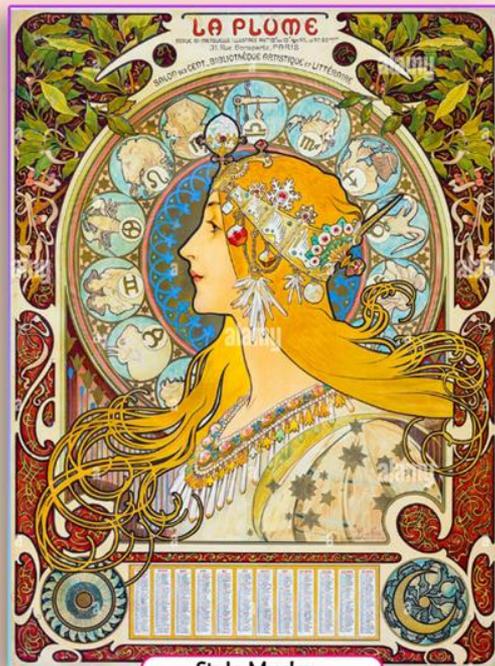
Jeu de couleur sur différent matériaux avec un travail de dégradé



INFORMATION:

La teinte des couleurs va être dans un style Mucha.

- Techniquement; cette teinte va permettre d'apporter des adaptations:
 - pour que l'on puisse s'adapter sur des ambiances différentes;
 - sur notre style de modélisation.
- Visuellement; De plus, cette teinte nous permet d'exploiter:
 - les dégradés;
 - les points de lumières pour raviver les couleurs en donnant un ton solaire et méditerranéen.



Style Mucha

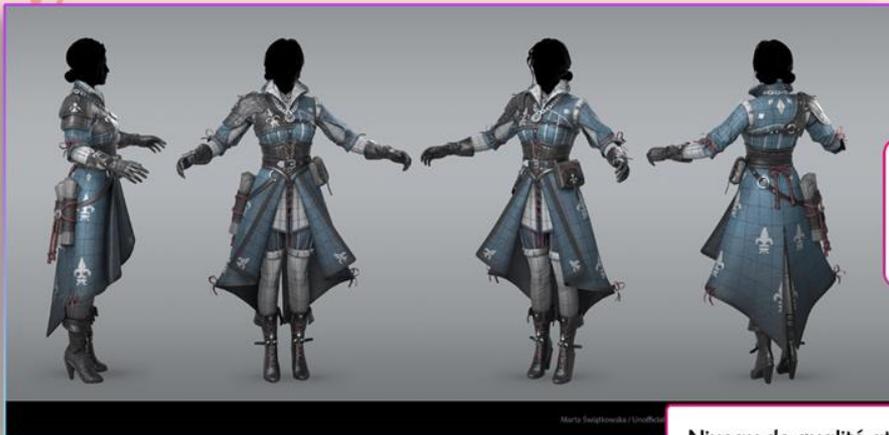
Style Mucha sur un élément 3D
Réalisme - Stylisé



Qualité / Technique

INFORMATION:

- Le niveau de qualité est façon à allier la 3D et la texture pour atteindre les objectifs pour améliorer l'optimisation et de respecter dans une moyenne un certain nombre de polygone pour le jeu vidéo:
5000 à 8000 polygones pour les personnages



Niveau de qualité attendu

- Travail d'optimisation pour l'adaptation pour un jeu en alliant:
- les techniques de modélisations - Retopology (Highpoly->Lowpoly)
 - les techniques de textures - Bake



MOODBOARD DE L'ENVIRONNEMENT

MOTS CLÉS:

- Époque du 19^osiècle
- Réaliste - Stylisé
- Art Nouveau
- Couleur: Teinte Mucha
- Lieu: Occitanie; Sud de la France



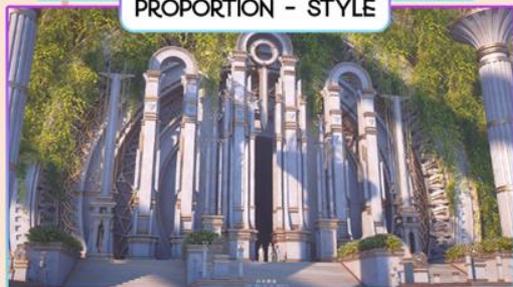
QUALITÉ



COULEUR



PROPORTION - STYLE



INFORMATION:

- Grâce à l'architecture mais aussi à l'exploitation du style des arts nouveaux, le rendu des habitations doit permettre d'identifier au premier coup d'œil:
 - l'époque du jeu => 19^{ème} siècle;
 - le lieu => l'Occitanie, dans le Sud de la France;
- L'exploitation du style Art nouveau.
- L'architecture doit montrer une orientation qui diffère du réalisme. Le style Art nouveau et Mucha doivent également être reflétés:
 - à travers dans une vision stylisée, tout en évitant d'atteindre un effet cartoon,
 - à travers une revisite en revisitant l'usage de ses teintes de couleurs qui doivent refléter le style Mucha mais en évitant d'atteindre un effet cartoon.

PROPORTION - STYLE

INFORMATION:

- La base du réalisme est attendue sur:
 - les proportions de l'architecture par rapport aux habitations;
 - les formes par rapports aux styles des arts nouveaux;
 - les certains éléments doivent respecter l'époque du 19 ème siècle (certains emplois, certains moyens de locomotion, certaines habitations, ect...).

- Pour styliser le réalisme, nous allons modifier:
 - les traits de l'architecture;
 - certains design de quelques habitations pour exploiter
 - les couleurs avec la teinte Mucha (les habiations, les props et le climat).les Arts nouveaux que ce soit de l'exterieur ou de l'interieur. Ces modifications doivent être maîtrisées, sans exagérer l'effet de stylisation pour éviter les dérives et les effets cartoonisés.



Représentation de proportions en 3D



Représentation du style des habitation de l'époque



Exploitation du style Art nouveau avec des tons Mucha



Style Art Nouveau



COULEUR

INFORMATION:

La teinte des couleurs va être dans un style Mucha.

• Techniquement, cette teinte va permettre d'apporter des adaptations:

- pour que l'on puisse s'adapter sur des ambiances différentes et sur le climat;
- sur notre style de modélisation.

• Visuellement, cette teinte nous permet d'exploiter:

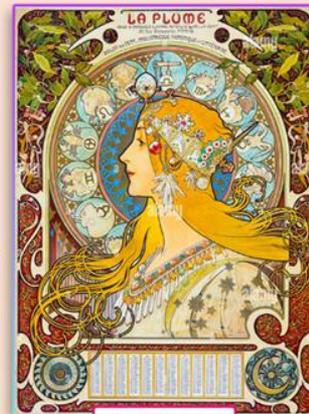
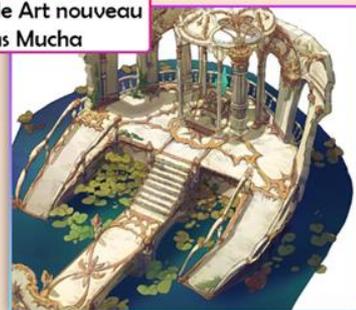
- les dégradés;
- les points de lumières pour raviver les couleurs en donnant un ton solaire et méditerranéen.



Représentation de couleur sur un l'élément en 3D stylisé



Exploitation du style Art nouveau avec des tons Mucha



Style Mucha

Qualité / Technique

INFORMATION:

- Le niveau de qualité est façon à allié la 3D et la texture pour atteindre les objectifs pour améliorer l'optimisation et de respecter dans une moyenne un certain nombre de polygone pour le jeu vidéo:
 - les props decor sans interaction: max \approx 700;
 - les props decor avec interaction: max \approx 1000;
 - les bâtiments sans interaction: max \approx 800;
 - les bâtiments avec interaction: max \approx 3000;
 - les bâtiments avec interaction + Props \approx 10 000.

Travail d'optimisation pour l'adaptation pour un jeu en alliant:

- les techniques de modélisations - Retopology (Highpoly->Lowpoly);
- les techniques modulaires;
- les techniques de textures - Bake.



Niveau de qualité attendu