

NAND433 CRÉATION AVANCÉE D'ENVIRONNEMENTS RENDUS EN TEMPS RÉEL

Le corps de ce cours se concentrera sur les **bases théoriques, artistiques et méthodologiques de la création avancée d'environnements** en temps réel.

La matière sera divisée en **deux parties**; une théorique, où nous aborderons les **concepts artistiques qui vous permettront d'avoir une plus grande maîtrise sur vos environnements**, et une partie pratique, où vous apprendrez à **organiser une scène et y appliquer les concepts vus en cours** (modalités à discuter lors des cours).



(travail perso)

Nous parlerons beaucoup des **grands concepts théoriques des arts dits "classiques"**, en passant en revue les concepts **fondamentaux de l'architecture, du design d'intérieur, de la composition photographique, théorie de la couleur, paysagisme, etc.** Nous dresserons ainsi des parallèles avec l'industrie du jeu vidéo et verrons comment renforcer vos visuels en inspirant vos méthodologies des grands arts classiques.

L'exercice de la création d'une petite scène vous apprendra à **organiser vos productions et optimiser votre temps, autant que vos visuels, en composant vos plans, à la manière d'un photographe/architecte/peintre.**



(travail d'un groupe de la promo précédente)

Nous travaillerons ensemble comment créer des **"moodboards"** et autres **techniques de planning/scripting** afin de vous aider dans la production de scènes complexes, en suivant une méthodologie structurée.



(travail d'un groupe de la promo précédente)

Nous renforcerons la **création des blocking de vos scènes en suivant les grands concepts fondamentaux de l'architecture/urbanisme/paysagisme**, et apprendrons à maîtriser l'espace virtuel de vos environnements pour faire ressentir des émotions à vos joueurs à travers vos compositions spatiales. Lors de cette étape nous aborderons également les **bases de l'utilisation de l'outil de landscape de Unreal**.



(travail d'un groupe de la promo précédente)

Au cours de différentes classes, nous explorerons les meilleurs moyens de créer des **misés en scènes et storytelling dans vos environnements**. En nous basant sur des connaissances **théoriques de design d'intérieur et mise en scène cinématographique**. Nous verrons également les bases de la **théorie de la lumière et de la couleur**, pour vous aider à **mieux éclairer vos scènes et rendre vos visuels plus impactants**.



(travail d'un groupe de la promo précédente)

Nous retournons ensuite vers les **fondamentaux du paysagisme et la création de scènes organiques** en nous basant encore une fois sur les connaissances d'autres corps de métiers qui ont maîtrisé cette discipline depuis bien longtemps, afin de vous apprendre à organiser vos environnements naturels. Nous serons ainsi amenés à voir ensemble comment **sublimer vos landscapes**, en abordant la **création d'un "matériel layer blend"**, et **l'utilisation de Gaea pour generer differents masques et heightmaps** qui vous permettront de pousser vos environnements organiques encore plus loin.

Si le temps le permet, nous survolerons comment élaborer et utiliser des **outils procéduraux pour peupler vos landscapes** avec différents assets (roches, arbres etc), à **l'aide de Houdini et/ou PCG**.

Vers la fin de la session nous nous concentrerons principalement sur des feedbacks et retour aux fondamentaux. **Il vous sera possible de m'envoyer des demandes de feedbacks en tout temps, aussi bien sur vos scènes, que vos projets de fin d'études, pour vous aider à créer de belles pièces pour vos portfolios.**

J'espère vous voir nombreux à mon cours 😊

Antoine Lambert