



'Let's Play Greener!'-2017-1-FR01-KA219-037298

Apprendre avec le Jeu Vidéo

Learning with Video Games

Învățând cu jocuri video

Imparare con i videogiochi

Module 8 : La direction créative	1
L'histoire du jeu	2
Les tableaux de référence	2
Les outils créatifs	3
Module 8: Creative Direction	4
The history of the game	4
The reference tables	5
Creative tools	6
Module 8: Direcția creativă	7
Istoria jocului	7
Tabelul de referință	7
Instrumente de creație	8
Module 8: La direzione creativa	9
La storia del gioco	9
Le tabelle di riferimento	10
Gli strumenti creativi	11

Module 8 : La direction créative

La direction créative couvre tout ce qui concerne la narration, les graphismes et le son du jeu. Plusieurs groupes travaillent à la définir et même s'ils pratiquent des techniques différentes, ils doivent s'accorder sur l'ambiance générale à donner au jeu et sur les émotions à induire chez le joueur. Dans ce module, nous allons voir comment obtenir un résultat cohérent à la rencontre entre plusieurs disciplines. Je vais vous parler de tableaux d'influence, de recherche

de références et de concepts arts. Quand on en vient à l'aspect créatif d'un jeu, toutes les méthodes sont bonnes, mais vous allez voir que le travail en équipe impose quelques repères communs.

L'histoire du jeu

Tous les jeux vidéo racontent une histoire à leur façon. Même Pong renvoie clairement à l'imaginaire du tennis et met en scène un match avec son suspens et ses rebondissements. Souvent, la narration vient servir le game design, mais parfois c'est l'histoire qui arrive la première. Dans tous les cas, l'écriture du synopsis – un ou deux paragraphes suffisent – est une étape importante du développement d'un jeu vidéo. Il a un effet galvanisant sur l'équipe comme si, enfin ! Elle savait ce que les graphismes, les sons, le game design et le développement, tous ensemble, allaient accomplir. L'histoire n'a pas besoin d'être développée sur des pages et des pages, ni d'être d'une grande complexité. Le but est d'avoir une idée du ton et de la dynamique du récit. Qui est le héros ? Quelle est sa place dans ce monde ? Quel problème doit-il réparer ? A-t-il des alliés et des ennemis dans sa quête ? Une fois que vous aurez les réponses à ces questions, l'univers dans lequel se déroule le récit doit être précisé. Est-il plutôt sombre et corrompu ? Est-il fait de guimauves et d'arc-en-ciel ? Est-il épique, comique ou quelque part entre les deux ? Quel genre d'émotion fait-il ressentir aux joueurs ? Pour vous aider dans la définition de ces différents points, je vous invite à rassembler un maximum d'exemples concrets pour illustrer le fond de votre pensée. C'est ce qu'on appelle des références. Par exemple, vouloir un jeu d'aventure, un peu piquant et chargé de mystère, c'est un peu abstrait. Par contre, vouloir un jeu qui rassemble l'humour de Spiderman et la quête de relique sacré d'Indiana Jones dans un monde avec l'esthétique de Picasso, ça donne des idées un peu plus précises. Reste à savoir si c'est une bonne idée ! Ce qui est un autre sujet.

Les tableaux de référence

La base étant fixée, chacun des groupes de créatif va pouvoir œuvrer à définir la direction artistique dans ses moindres détails. Pour cela, ils vont principalement faire des recherches en ligne, d'images s'ils sont graphistes, de sons s'ils sont sound designer, de récits et d'univers s'ils sont auteurs. Ils vont collecter dans leur réserve personnelle tout ce qui les inspire. Archéologie et cubisme sont des thèmes très forts qui devraient les aider dans leur recherche. A dire vrai, sans indications, cette étape peut devenir très difficile et ne jamais en finir. Avec toutes ces références, vous pourrez constituer une sorte de patchwork, un photomontage qui

se rapproche autant que possible du style recherché pour le jeu. En y ajoutant la musique et la narration, vous pouvez même réaliser un trailer de présentation de votre concept. C'est un bon moyen de vérifier auprès d'un public test si l'univers créatif fonctionne.

Une fois d'accord sur la direction à suivre, il reste à passer à l'action. En prenant l'exemple d'un jeu de plateforme, l'écran de jeu est constitué du décor, des plateformes, des obstacles et du personnage joueur. Chacun de ces éléments devra d'abord être esquissé sur papier jusqu'à obtenir un résultat qui traduit les intentions narratives. C'est ce qu'on appelle des concepts. Ensuite, ils sont déclinés sur ordinateur, au propre, pour être ajouté dans le moteur de jeu. On parle d'assets. Au minimum, il faut un décor et une musique d'ambiance différents par niveau. Souvent, les plateformes et les obstacles aussi varient d'un niveau à l'autre. Pour le personnage, il faut des animations qui le représentent en train de marcher, de sauter, de s'accroupir, accompagnés des effets sonores correspondants. Elles sont composées de plusieurs assets qui s'enchaînent pour créer l'illusion du mouvement.

Les outils créatifs

Parmi les outils nécessaires à la création graphique, le papier arrive en premier. Il permet de définir le résultat attendu en quelques coups de crayons. Avec de la couleur, c'est encore mieux. Une fois l'idée suffisamment précise, je vous invite à passer au format numérique. En la matière, la liste des outils disponibles est longue, je vais donc tenter de faire court. Krita et Piskel pour la 2D ainsi que Blender pour la 3D ont l'avantage d'être open source. Sketchup en 3D est plus facile d'accès que Blender et il reste gratuit. Vous trouverez des logiciels en ligne, sur tablettes et smartphone, sur PC. Dans votre recherche, faites bien attention à ce que l'export puisse se faire aux formats .png et .jpg pour la 2D et .dea et .fbx pour la 3D. Comme pour les moteurs de jeu, assurez-vous que la communauté qui soutient ces logiciels est active. Avec de l'aide et de tutoriel, c'est mieux !

Côté création audio, mieux vaut réfléchir avec un instrument entre les mains. Si vous avez la chance d'avoir un clavier, instrument neutre et modulaire par excellence, tant mieux ! A défaut, des applications sur smartphone et tablette font très bien l'affaire. Je pense notamment à Garageband qui est gratuit sur iOS et à Walk Band sous Android. Ces deux applications permettent de composer avec l'instrument de son choix (piano, batterie, guitare, etc) puis d'arranger les pistes pour créer sa musique. Pour les effets sonores du type bruits de pas ou BIP des boutons de navigation, il existe des banques de son très complètes qui pourraient bien vous sauver la vie. Ou alors, vous pouvez tout créer à la main avec un micro et un

éditeur de son ! C'est comme vous voulez. Vos créations audio doivent être au format .WAV pour être intégrés sans soucis au moteur de jeu.

Le plus dur quand vous travaillez sur la direction créative, c'est d'accorder graphisme, audio et narration pour obtenir un tout cohérent. Pourtant, cette cohérence est primordiale pour que le joueur adhère à votre univers et retienne son message. Veillez donc à bien faire communiquer les membres de votre équipe créative. Pour finir avec une bonne nouvelle, pour certains d'entre vous, à tout moment vous pouvez choisir d'utiliser des assets gratuits, libres de droit et disponible après une simple recherche en ligne. C'est un choix qui peut réduire considérablement le temps de développement pour se concentrer sur les aspects qui vous importent.

Module 8: Creative Direction

Creative direction covers everything related to the narrative, graphics and sound of the game. Several groups are working to define it and even if they practice different techniques, they must agree on the general atmosphere to give to the game and on the emotions to induce in the player. In this module, we will see how to obtain a coherent result at the meeting between several disciplines. I will talk to you about influence charts, reference research and concept arts. When it comes to the creative aspect of a game, all methods are good, but you will see that teamwork imposes some common points of reference.

The history of the game

All video games tell a story in their own way. Even Pong clearly reflects the imagination of tennis and staged a game with its suspense and twists and turns. Often, the narrative serves the game design, but sometimes the story comes first. In any case, writing the synopsis - one or two paragraphs are enough - is an important step in the development of a video game. It has a galvanizing effect on the team as if, at last! She knew what graphics, sounds, game design and development, all together, would accomplish. The story does not need to be developed on pages and pages, nor does it need to be very complex. The aim is to get an idea of the tone and dynamics of the story. Who is the hero? What is his place in this world? What problem does he have to fix? Does he have allies and enemies in his quest?

Once you have the answers to these questions, the universe in which the story takes place must be clarified. Is it rather dark and corrupt? Is it made of marshmallows and rainbows? Is it epic, comic or somewhere in between? What kind of emotion does it make players feel? To help you define these different points, I invite you to gather as many concrete examples as possible to illustrate the substance of your thinking. This is what we call references. For example, wanting an adventure game, a little spicy and full of mystery, is a little abstract. On the other hand, wanting a game that brings together Spiderman's humour and Indiana Jones' quest for a sacred relic in a world with Picasso's aesthetics gives you a little more precise ideas. The question is, is this a good idea? Which is another subject.

The reference tables

With the foundation set, each of the creative groups will be able to work to define the artistic direction in its smallest details. To do this, they will mainly do online research, images if they are graphic designers, sounds if they are sound designers, stories and universes if they are authors. They will collect in their personal reserve everything that inspires them.

Archaeology and cubism are very strong themes that should help them in their research. To be honest, without indications, this step can become very difficult and never end. With all these references, you can create a kind of patchwork, a photomontage that comes as close as possible to the style required for the game. By adding music and narration, you can even create a trailer to present your concept. This is a good way to check with a test audience to see if the creative universe is working.

Once agreement has been reached on the direction to follow, action remains to be taken. Taking the example of a platform game, the game screen consists of the set, platforms, obstacles and the player character. Each of these elements should first be sketched on paper until a result is obtained that reflects the narrative intentions. These are called concepts. Then, they are declined on computer, literally, to be added in the game engine. We are talking about assets. At a minimum, you need a different set and background music for each level. Often, platforms and obstacles also vary from one level to another. For the character, you need animations that represent him walking, jumping, squatting, accompanied by the corresponding sound effects. They are composed of several assets that are linked together to create the illusion of movement.

Creative tools

Among the tools required for graphic creation, paper comes first. It allows you to define the expected result in a few strokes of the pencils. With color, it's even better. Once the idea is clear enough, I invite you to switch to digital format. In this respect, the list of available tools is long, so I will try to keep it short. Krita and Piskel for 2D and Blender for 3D have the advantage of being open source. Sketchup in 3D is easier to access than Blender and it remains free. You will find software online, on tablets and smartphones, on PC. In your search, make sure that the export can be done in the formats.png and.jpg for 2D and.dea and.fbx for 3D. As with game engines, make sure that the community that supports these software is active. With help and tutorials, it's better!

As for audio creation, it is better to think with an instrument in your hands. If you are lucky enough to have a keyboard, neutral and modular instrument par excellence, so much the better! Otherwise, applications on smartphones and tablets will do very well. I am thinking in particular of Garageband which is free on iOs and Walk Band under Android. These two applications allow you to compose with the instrument of your choice (piano, drums, guitar, etc.) and then arrange the tracks to create your music. For sound effects such as footsteps or beeping navigation buttons, there are very complete sound banks that could well save your life. Or you can create everything by hand with a microphone and a sound editor! It's up to you. Your audio creations must be in.WAV format to be seamlessly integrated into the game engine.

The hardest part of working on creative direction is to combine graphics, audio and narrative to create a coherent whole. However, this consistency is essential for the player to adhere to your universe and retain his message. Make sure that your creative team members communicate well. To finish with some good news, for some of you, at any time you can choose to use free, royalty-free assets available after a simple online search. This is a choice that can significantly reduce development time to focus on the aspects that matter to you.



Modulul 8. Direcția creativă

Direcția creativă include narațiunea, grafica și sunetul jocului. Mai multe persoane lucrează pentru a o defini și chiar dacă folosesc tehnici diferite, trebuie să fie de acord asupra atmosferei generale dată jocului și asupra emoțiilor pe care le induc jucătorului.

În acest modul, vom vedea cum să obținem un rezultat coerent atunci când mai multe discipline se întâlnesc. Vorbim despre graficele de influență, vom căuta referințe și concepte artistice. Veți vedea că munca în echipă impune anumite puncte comune de referință.

Istoria jocului

Toate jocurile video spun o poveste în felul lor. Chiar și Pong se referă în mod clar la fantezia tenisului și la etapele unui meci cu suspans și întorsături. În timpul dezvoltării, scrierea sinopsisului este un pas important. Ea îndrumă graficienii și designerii de sunet.

Povestea nu trebuie dezvoltată pe multe pagini și nici nu trebuie să fie de o mare complexitate. Scopul este să vă faceți o idee despre tonul și dinamica poveștii. Cine este eroul? Care este locul lui în această lume? Ce problemă ar trebui să rezolve? Are aliați și dușmani în misiunea sa?

În ceea ce privește lumea jocurilor, ar trebui să vă întrebați: este mai degrabă întunecată și coruptă? Este făcut din bezele și curcubeu? Este ceva epic, comic sau undeva între ele? Ce fel de emoție simt jucătorii? Pentru a ilustra ideile tale, că invităm să adunați ceea ce numim referințe.

De exemplu, a-ți dori un joc de aventură, încărcat de mister și umor, este puțin abstract. Pe de altă parte, dorind un joc care să îmbine umorul lui Spiderman și căutarea lui Indiana Jones pentru o relicvă sacră într-o lume cu estetica lui Picasso, vă oferă idei mai precise. Rămâne de văzut dacă este o idee bună! Ceea ce este un alt subiect.

Tabelul de referință

Baza fiind stabilită, fiecare grup de creație va putea lucra pentru a defini direcția artistică în cele mai mici detalii. Pentru aceasta, ei vor continua să colecteze tot ceea ce îi inspiră. Teme precum arheologia și cubismul ar trebui să îi ghideze.

Cu toate aceste referințe, puteți construi un fel de patchwork, un fotomontaj cât mai aproape de stilul căutat pentru joc. Adăugând muzică și narațiuni, puteți chiar să faceți o prezentare a trailerului universului dvs. și să faceți un test în public să vedeți dacă funcționează.

Urmând această direcție artistică, fiecare dintre elementele vizuale și sonore ale jocului va putea fi schițat, apoi lucrat până la obținerea unui rezultat care ilustrează corect intențiile narative. Acestea se numesc concepte de artă. Ele explorează mai multe căi posibile până când se face o alegere. Apoi, cel ales este introdus în joci.

Pentru aceste resurse, trebuie să existe cel puțin un decor și o muzică de fundal diferită pentru fiecare nivel de joc. Pentru personajul principal, trebuie să existe și animații care să-l reprezinte plimbându-se, sărind, ghemuindu-se, însoțite de efecte sonore corespunzătoare. Toate aceste elemente oferă jocului tău iluzia de realitate.

Instrumentele de creație

Dintre instrumentele necesare designului grafic, hârtia și creionul vin pe primul loc. Odată ce ideea este suficient de precisă, vă invit să treceți la formatul digital. Lista instrumentelor disponibile este lungă, așa că vom încerca să o scurtăm. Krita și Piskel pentru 2D, precum și Blender pentru 3D au avantajul de a fi open source.

Sketchup-ul în 3D este mai accesibil decât Blender și rămâne gratuit. Veți găsi software-ul online, pe mobil, pe computer. În timpul căutării dvs., aveți grijă ca exportul să fie realizat în formate .png și .jpg pentru 2D și .dae și .fbx pentru 3D. În ceea ce privește motoarele de joc, sunt de preferat instrumentele acceptate de o comunitate numeroasă.

În ceea ce privește creația audio, este mai bine să vă gândiți să folosiți un instrument. Dacă aveți norocul să aveți un instrument cu clape, care este neutru și modular prin excelență, cu atât mai bine! În caz contrar, Garageband din iOS și Walk Band din Android sunt gratuite. Aceste două aplicații vă permit să compuneți cu instrumentul ales, apoi să aranjați piesele pentru a crea muzica originală.

Pentru efecte sonore, cum ar fi pașii sau butoanele de navigare BIP, există bănci de sunet foarte complete care v-ar putea salva. Sau, puteți crea totul de mână cu un microfon și un editor de sunet! Cum doriți. Creațiile dvs. audio trebuie să fie în format .WAV pentru a fi integrate perfect în motorul jocului.

Partea cea mai grea atunci când lucrați pe direcția creativă este să potriviți grafica, sunetele și narațiunea pentru a obține ceva coerent. Cu toate acestea, această coerență este esențială

pentru ca jucătorul să adere la lumea creată și să-i rețină mesajul. Asigurați-vă că membrii echipei dvs. creative comunică bine.

Pentru a încheia cu o veste bună, pentru unii dintre dumneavoastră, puteți alege oricând să utilizați aplicații gratuite, fără drepturi de autor și disponibile printr-o o simplă căutare online. Este o alegere care poate reduce dramatic timpul de dezvoltare pentru a te concentra asupra lucrurilor care contează pentru tine.



Modulo 8. La direzione creativa

La direzione creativa copre tutto ciò che riguarda la narrazione, la grafica e il suono del gioco. Diversi gruppi stanno lavorando per definirlo praticando tecniche diverse, accordandosi sull'atmosfera generale da dare al gioco e sulle emozioni da far provare al giocatore. In questo modulo, vedremo come ottenere un risultato coerente nell'incontro tra diverse discipline. Vi parlerò di grafici di influenza, ricerche di riferimento e concept arts. Quando si tratta dell'aspetto creativo di un gioco, tutti i metodi sono buoni, ma vedrete che il lavoro di squadra impone alcuni punti di riferimento comuni.

La storia del videogioco

Tutti i videogiochi raccontano una storia a modo loro. Anche Pong riflettendo chiaramente sull'immaginazione del tennis ha messo in scena un gioco con la sua suspense e i suoi colpi di scena. Spesso, la narrazione serve per il design del gioco, ma a volte la storia viene prima di tutto. In ogni caso, scrivere un riepilogo - bastano uno o due paragrafi - è un passo importante nello sviluppo di un videogioco. Ha un effetto entusiasmante sulla squadra come se, finalmente! Sapeva cosa avrebbe realizzato la grafica, i suoni, la progettazione e lo sviluppo del gioco, tutti insieme.

La storia non ha bisogno di essere sviluppata su pagine e pagine, né deve essere molto complessa. L'obiettivo è quello di farsi un'idea del tono e della dinamica della storia. Chi è l'eroe? Qual è il suo posto in questo mondo? Che problema deve risolvere? Ha alleati e nemici nella sua ricerca? Una volta che avete le risposte a queste domande, l'universo in cui si svolge la storia deve essere chiarito. È piuttosto buio e corrotto? È fatta di marshmallows e arcobaleni? È epico, comico o una via di mezzo? Che tipo di emozione fa provare ai giocatori? Per aiutarvi

a definire questi diversi punti, vi invito a raccogliere quanti più esempi concreti possibili per illustrare quello che c'è nel vostro pensiero.

Questo è ciò che chiamiamo riferimenti. Ad esempio, volere un gioco d'avventura, un po' piccante e pieno di mistero, è un po' astratto. D'altra parte, volere un gioco che unisca l'umorismo di Spiderman e la ricerca di Indiana Jones di una reliquia sacra in un mondo con l'estetica di Picasso ti dà idee un po' più precise. La domanda è: è una buona idea? Questo è un altro argomento.

Le tabelle di riferimento

Con il set di fondazione, ogni gruppo creativo sarà in grado di lavorare per definire la direzione artistica nei minimi dettagli. Per fare questo, serviranno principalmente ricerche online, immagini se sono grafici, suoni se sono sound designer, storie e universi se sono autori. Raccoglieranno nella loro riserva personale tutto ciò che li ispira. L'archeologia e il cubismo sono temi molto forti che dovrebbero aiutarli nella loro ricerca. Ad essere onesti, senza indicazioni, questo passo può diventare molto difficile e non finire mai. Con tutti questi riferimenti, è possibile creare una sorta di patchwork, un fotomontaggio che si avvicina il più possibile allo stile richiesto per il gioco.

Aggiungendo musica e narrazione, puoi anche creare un trailer per presentare il tuo concept. Questo è un buon modo per verificare con un pubblico di prova per vedere se l'universo creativo funziona.

Una volta raggiunto l'accordo sulla direzione da seguire, deve ancora essere intrapresa un'azione. Prendendo l'esempio di un gioco di piattaforma, la schermata di gioco consiste nel set, piattaforme, ostacoli e il personaggio del giocatore. Ognuno di questi elementi dovrebbe prima essere abbozzato su carta fino ad ottenere un risultato che rifletta le intenzioni narrative. Questi sono chiamati concetti. Poi, essi sono messi sul computer e aggiunti nel motore del gioco. Stiamo parlando di attività. Come minimo, è necessario un set diverso e musica di sottofondo per ogni livello. Spesso anche le piattaforme e gli ostacoli variano da un livello all'altro. Per il personaggio, sono necessarie animazioni che lo rappresentano camminare, saltare, accovacciarsi, accompagnato da corrispondenti effetti sonori. Essi sono composti da diversi elementi che sono collegati tra loro per creare l'illusione del movimento.

Gli strumenti creativi

Tra gli strumenti necessari per la creazione grafica, la carta viene prima di tutto. Permette di definire il risultato atteso con pochi tratti di matita. Con il colore, è ancora meglio. Una volta che l'idea è abbastanza chiara, vi invito a passare al formato digitale. A questo proposito, l'elenco degli strumenti disponibili è lunga, quindi cercherò di farla breve. Krita e Piskel per il 2D e Blender per il 3D hanno il vantaggio di essere open source. Lo schizzo in 3D si accede più facilmente di Blender e rimane libero. Troverete software online, su tablet e smartphone, su PC. Nella vostra ricerca, assicuratevi che l'esportazione possa essere effettuata nei formati.png e.jpg per 2D e.dea e.fbx per 3D. Come per i motori di gioco, assicuratevi che la comunità che supporta questi software sia attiva. Con l'aiuto di un tutorial, è meglio!

Per quanto riguarda la creazione audio, è meglio pensare con uno strumento in mano. Se avete la fortuna di avere una tastiera, strumento neutro e modulare per eccellenza, tanto meglio! Altrimenti, le applicazioni su smartphone e tablet andranno molto bene. Penso in particolare a Garageband che è gratuito su iOS e Walk Band per Android. Queste due applicazioni ti permettono di comporre con uno strumento a tua scelta (pianoforte, batteria, chitarra, ecc.) e arrangiare i brani per creare la tua musica. Per gli effetti sonori come i passi o pulsanti di navigazione con segnale acustico, ci sono anche suoni molto complete che potrebbero salvarvi la vita. Oppure potete creare tutto a mano con un microfono e un editor del suono! Dipende da voi. Le tue creazioni audio devono essere in formato WAV per essere perfettamente integrate nel motore di gioco.

La parte più difficile del lavoro di direzione creativa è quella di combinare la grafica, l'audio e la narrazione per creare un insieme coerente. Tuttavia, questa coerenza è essenziale affinché il giocatore aderisca al vostro universo e conservi il suo messaggio. Assicuratevi che i membri del tuo team creativo comunichino bene. Per finire con qualche buona notizia, per alcuni di voi, in qualsiasi momento è possibile scegliere di utilizzare gratuitamente l'attività senza diritti d'autore disponibili dopo una semplice ricerca online. Questa è una scelta che può ridurre significativamente i tempi di sviluppo per concentrarsi sugli aspetti che ti interessano.

"This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."