

Jeu vidéo DIY & architectures immersives

Gaël SALEFRANQUE



Année 2022/2023

Cours hebdomadaire

Stages

*Les cours hebdomadaires sont
dispensés du 26/09/2022 au
23/06/2023 (hors périodes
vacances scolaires et jours fériés).*

Lieu :

Site de Pau

Site de Tarbes

Fiche de présentation

- Catégorie : création d'un jeu vidéo
- Période : le 10 et 11 juillet 2023
- Horaires : de 09h à 12h et de 14h à 17h
- Public ciblé : 12 - 18 ans
- Niveau : débutant
- Jauge : 10 personnes

Contenu

1ère journée /

- Discussion sur le jeu vidéo et présentation d'artistes qui travaillent avec le jeu vidéo, de jeux indépendants voire expérimentaux, suivi de l'élaboration d'un croquis d'espace par chaque participant pour la création d'un niveau.
- Création d'un espace en 3D sur Sketchup. Les maquettes devront être terminées d'ici la fin de la séance.

2ème journée /

- Création de textures sur des feuilles de format A4 en peinture et/ou dessin.
- Création des niveaux sur Unity II s'agit simplement de charger le modèle 3D, d'y appliquer des textures scannées depuis les dessins, et d'y ajouter le contrôleur à la première personne. Ensuite, je récupère les niveaux et les compile dans un jeu (le temps d'y ajouter des scripts de changement de niveau), puis nous essayons les niveaux ensemble, tout en discutant des expérimentations de chacun.

À la fin du stage, chacun repart avec une copie du jeu (ceux qui n'ont pas de disque dur me laissent une adresse mail pour que je puisse leur envoyer en Wettransfer).

Méthode pédagogique

Utiliser des outils accessibles, dans leur fonctionnalités les plus simples. Chaque étape de création permet de se concentrer sur un aspect du jeu vidéo. Le résultat, bien que limité à la création d'un espace architectural et à son habillage, peut ouvrir des possibilités d'expérimentation, de sorte à rendre accessible la possibilité d'appréhender le jeu vidéo comme un médium d'expression plastique, et non pas seulement un divertissement.

Objectifs

Concevoir un jeu vidéo dans lequel chaque participant conçoit son propre niveau. Chaque partie du processus amène le participant à réfléchir l'espace comme un ensemble plastique, à l'instar d'une installation en art contemporain, et à adapter son idée aux ressources qui sont à sa disposition. Les ressources logicielles sont accessibles gratuitement, et les outils plastiques simples dans leur approche.

Matériel à prévoir

Un disque dur externe ou clef USB.