

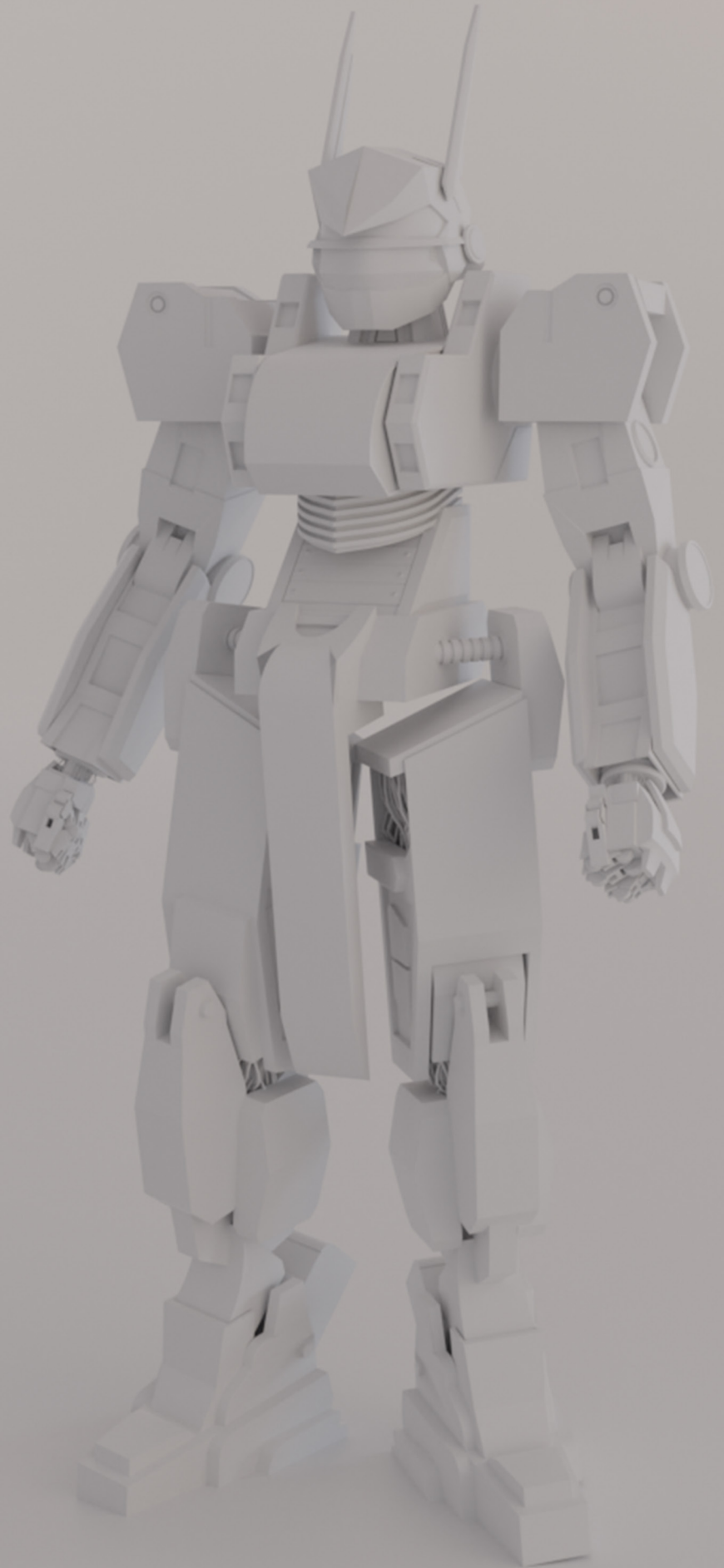
CONCEPT ART

2022

M E C H A

Artbook

Beybou GOMIS
Gabriel ANGUÉ



SOMMAIRE

1- INTRODUCTION	P1
1- Présentation	
2- L'idée	
3- Temps de la production	
4- Logiciel utilisé	
2- RECONNAISSANCE GRAPHIQUE	P2
1- Film Série Animation	
2- Concept Art	
3- Figurines	
4- Études des mechas	
3- LORE UNIVERS	P5
4- CROQUIS	P6
1- Esquisses	
2- Détails de chaque pièce	
3- Assemblage du mecha	
4- Couleurs	
5- Mise au propre	
5- MODÉLISATION 3D	P8
1- Modélisation	
2- Texturation	
3- Squelette	
4- Esquisse d'illustration	
5- Post-production sur Photoshop	
6-CONCLUSION	P10
1-Problème rencontré	

INTRODUCTION

1-PRÉSENTATION

Bonjour ! Nous sommes deux jeunes étudiants actuellement en deuxième année de DUT MMI (métiers du multimédia et de l'internet). Nous sommes passionnés par le graphisme dans toutes ces formes. Pour voir nos autres projets personnels voici nos Portfolios :

Beybou (Gauche) : beybou.fr

Gabriel (Droite) : <https://www.behance.net/gabrielangu?isa0=1>



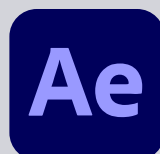
2-L'IDÉE

On adore se donner des défis comme la création d'illustration ou d'affiche. Étant aussi de grand fan de manga et d'univers fictive, on s'est donné le défi de faire un mecha avec aucune connaissance dans ce domaine.

3-TEMPS DE LA PRODUCTION

Avec nos études, ce défi a pris beaucoup de temps à être finalisé, les recherches sur le sujet aussi nous ont pas mal pris de temps, car nous avons aucune connaissance dans l'univers mécha. Si on devait calculer le nombre d'heures passé sur ce projet, ce serait environ entre 50h et 60h.

4-LOGICIEL UTILISÉ



RECONNAISSANCE GRAPHIQUE

1-FILM | SÉRIE | ANIMATION

Tout d'abord, avant de commencer, il faut nous renseigner sur le sujet des mechas, d'après la définition de Wikipedia « Le terme mecha désigne un thème de science-fiction qui met en scène des personnages utilisant ou incarnant des armures robotisées, généralement de forme humanoïde ». Nos premières recherche sur le sujet on été sur les films d'animation.



Pacific Rim



Neon Genesis Evangelion

Nous nous sommes beaucoup inspiré de «Neon Genesis Evangelion» c'est un manga avec des mechas très humanisé on peut retrouver des artwork et des schéma sur Internet avec beaucoup de détail.

Lien utile : shorturl.at/ntES8



Transformers



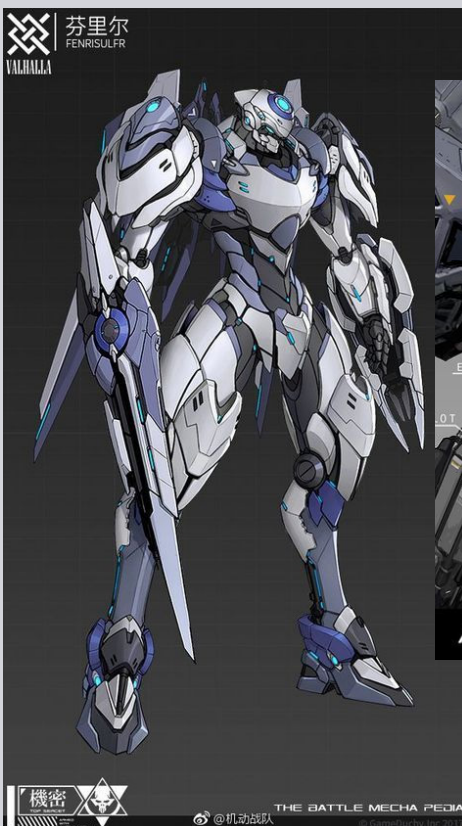
Code Geass

RECONNAISSANCE GRAPHIQUE

2-Concept Art

Internet est une grande source d'inspiration avec beaucoup de créateurs talentueux. Les concept art nous ont beaucoup aidés pour voir les choses récurrentes qui reviennent sur les méchas.

Lien utiles : shorturl.at/wHW36



3-Figurines

Les figurines de mecha sont appelées des « gundam ». Ce sont des figurines à fabriquer morceau par morceau. Grâce aux figurines, nous avons pu voir comment certains mécanismes marchent, nous allons voir en détail plus tard les mécanismes complexes d'un mécha.

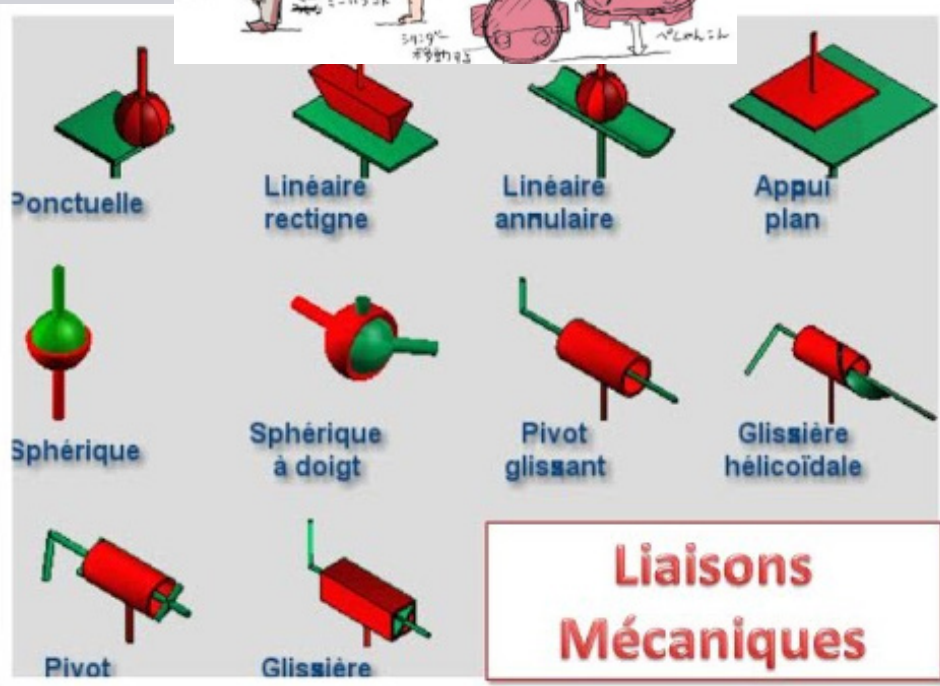
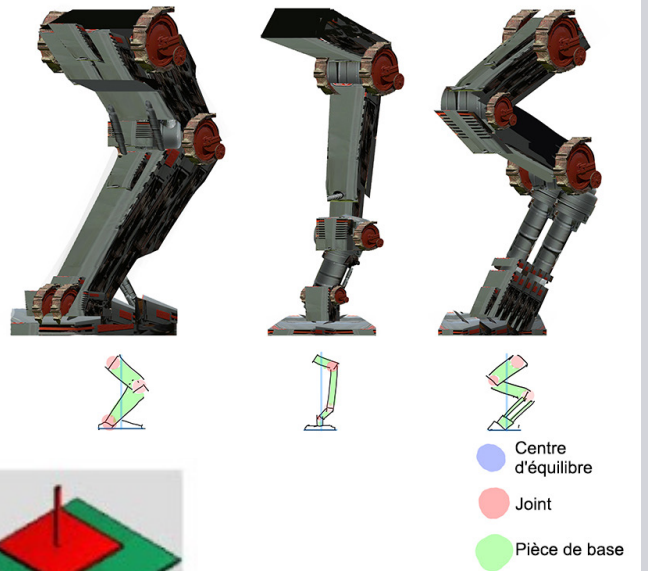
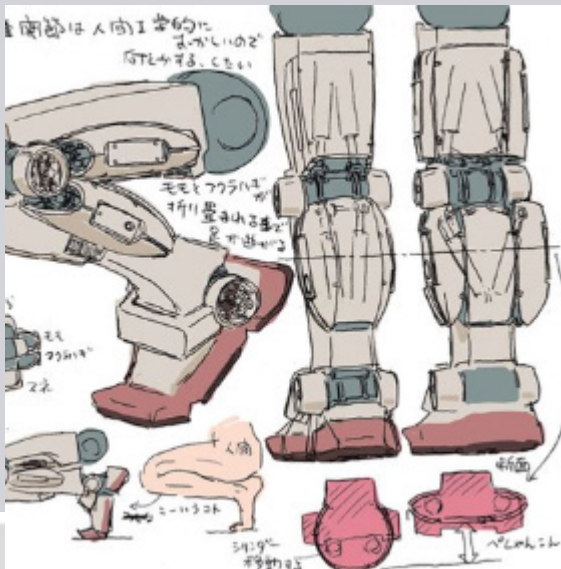


RECONNAISSANCE GRAPHIQUE

4-Etudes des mechas

Cette partie a été assez longue, car nous avons dû voir comment certaines connexions sont faites et comment transférer un muscle humain en un mécanisme de robot. Beybou a fait un Bac STI2D ce qui a aidé pour certaines liaisons.

L'une des vidéos qui nous à le plus aidé pour le fonctionnement des mechas : https://youtu.be/XB2Aq_jllsQ



LORE | UNIVERS

Voici l'histoire du mecha, elle nous permet d'avoir un aperçu de l'atmosphère que nous voulons transmettre dans nos illustrations.

Le Bunny x-22, est le premier prototype de mecha aillant été lancé par l'industrie Albion Il a pour Caractéristique un nucléaire pour faire fonctionner son corps. Son nom vient de ces antennes placées sur son casque. Celles-ci servent à réceptionner les informations envoyées via un satellite ou depuis les bases militaires. En effet, il est un mécha de type drone. Commandé à distance, il représente la première force paramilitaire capable d'affronter les Omnic. Ce modèle de mecha ne verra pas de prédécesseur après lui. Étant trop coûteux en ressources et en énergie. Albion une entreprise spécialisée dans les armes militaires. Ses autres caractéristiques sont ses poings qui émettent des champs magnétiques pour contrer les missiles. Les projecteurs sur ses pieds lui permettent de courir à grande vitesse et de faire de grands sauts de plusieurs mètres.

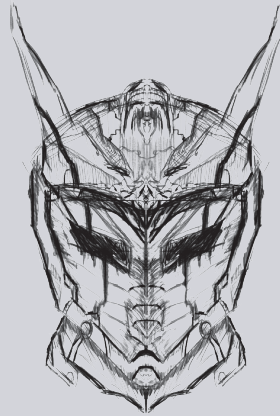


The Last of Us

CROQUIS

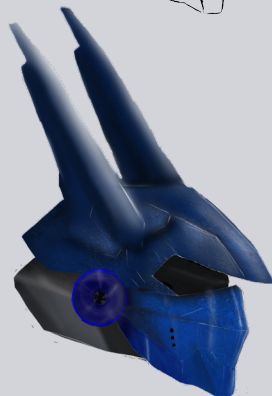
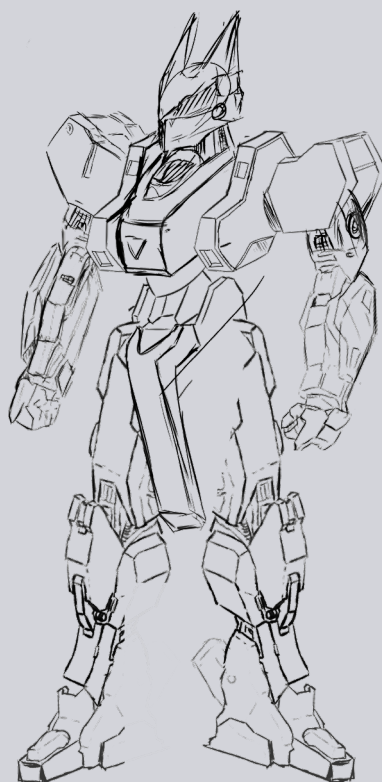
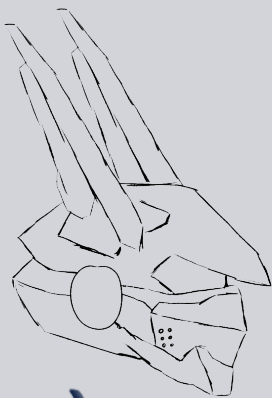
1-ESQUISSES

Nos premières esquisses étaient très chevaleresques, c'est-à-dire que nos esquisses se rapprochait beaucoup d'une armure de chevalier, il nous manquait le côté robot que l'on retrouve sur les mechas ça nous à prix beaucoup de tempos pour trouver une ligne directrice, mais au bout de plusieurs essais nous avons trouvé quelque chose qui nous plaisait. La première chose que nous avons aimée était les antennes sur le casque.



2-DÉTAILS DE CHAQUE PIÈCES

Après nos esquisses, il a fallu commencer à détailler chaque pièce et mécanisme pour comprendre le fonctionnement de chaque et ajouter certains détail pour comprendre l'histoire du mecha comprendre que c'est un mécha combattant.



3-ASSEMBLAGE DU MECHA

Une fois les pièces détaillées, nous avons dû assembler les pièces, car nous avons dessiné les pièces séparément pour avoir un bon aperçu des pièces. Les parties que nous avons le plus détaillé sont les articulations des genoux, car nous avons remarqué que les jambes sont l'une des parties les plus dominante chez les mechas.

CROQUIS

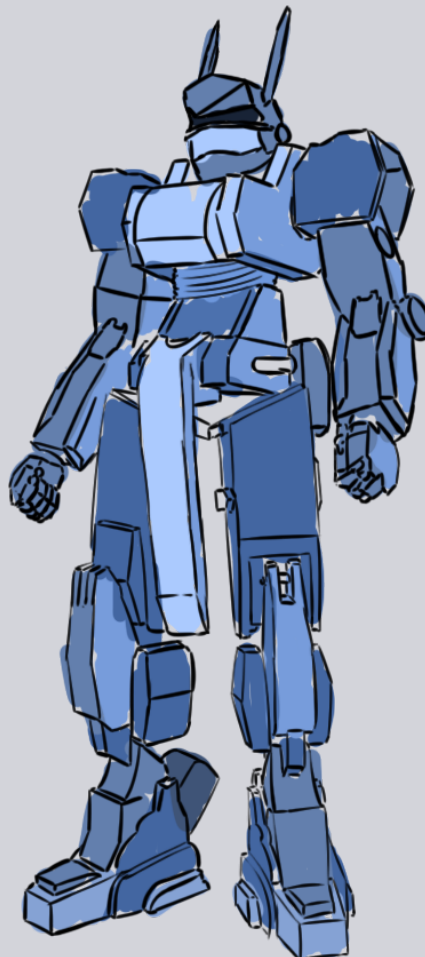
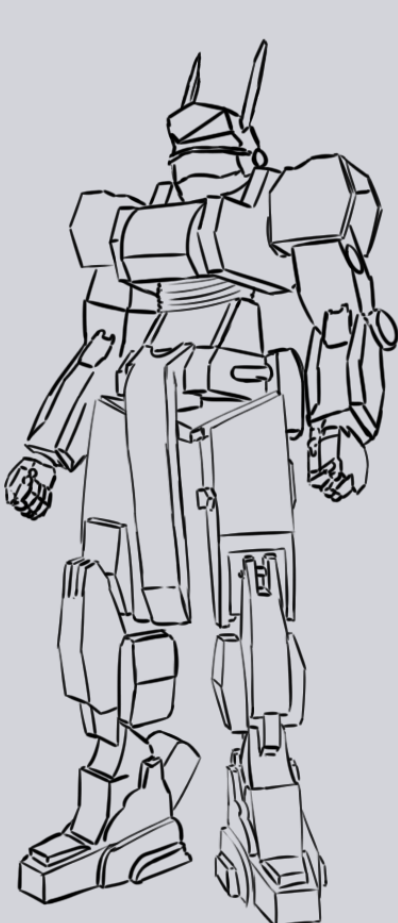
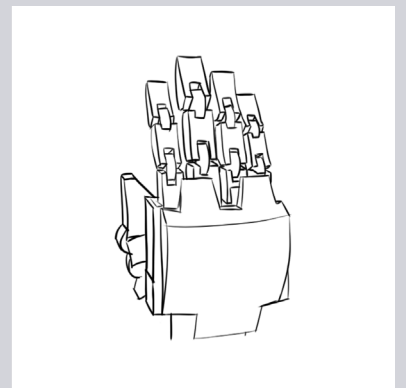
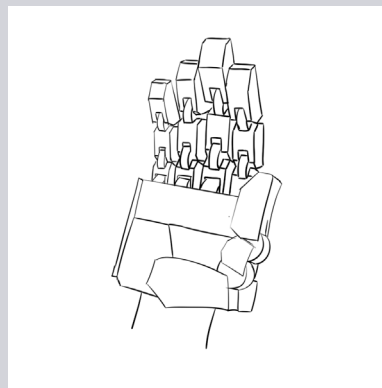
1-COULEURS

Pour les couleurs, nous avons utilisé la psychologie des couleurs, chaque couleur a une signification par exemple, le rouge signifie la passion, le jaune signifie le bonheur, pour nous notre mecha devait donner l'impression de confiance et de sécurité, c'est pourquoi la couleur dominante que nous avons choisie est le bleu.

Lien utile : shorturl.at/owRX6

2-MISE AU PROPRE

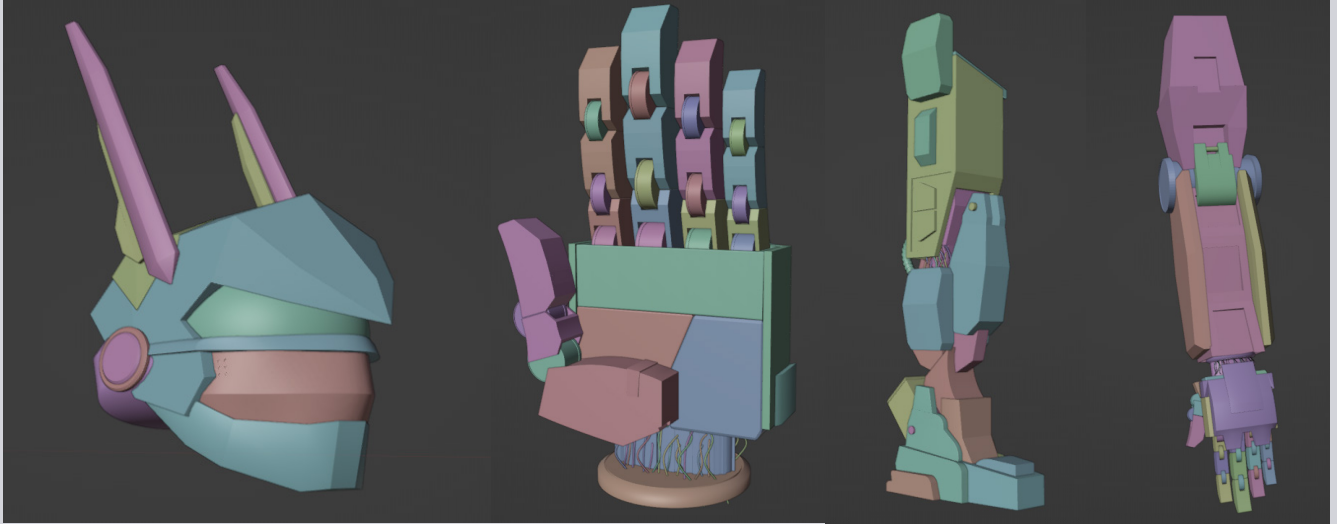
La couleur a été validée, le design du mecha aussi maintenant, il ne reste plus qu'à le mettre au propre pour avoir un bon aperçu de notre projet.



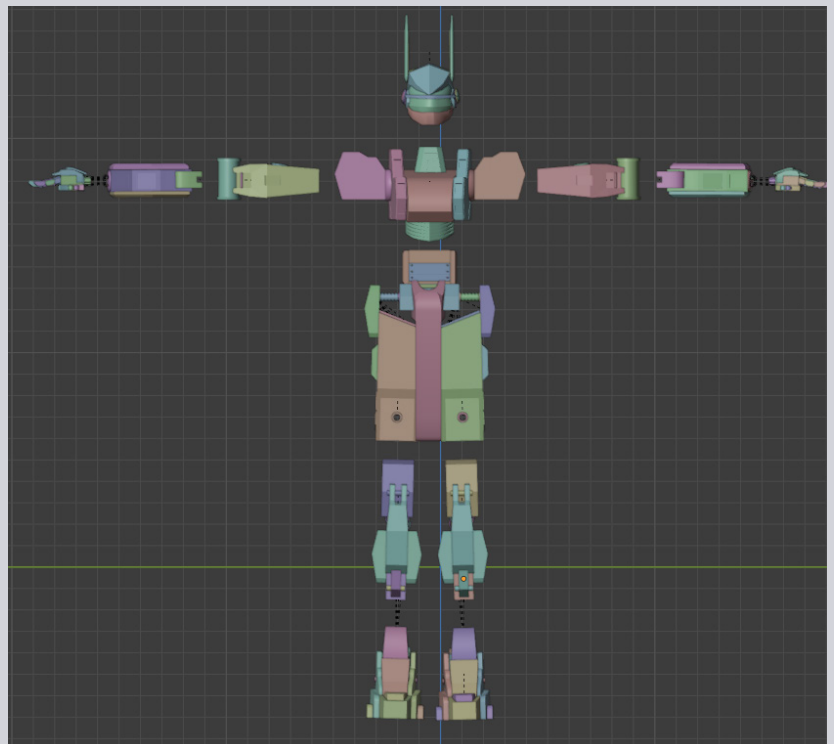
MODELISATION 3D

1-MODELISATION

Pour la modélisation, on a commencé par la tête puis de haut en bas, on a utilisé le logiciel Blender, c'est un logiciel de modélisation 3D gratuit qui a beaucoup de fonctionnalité.



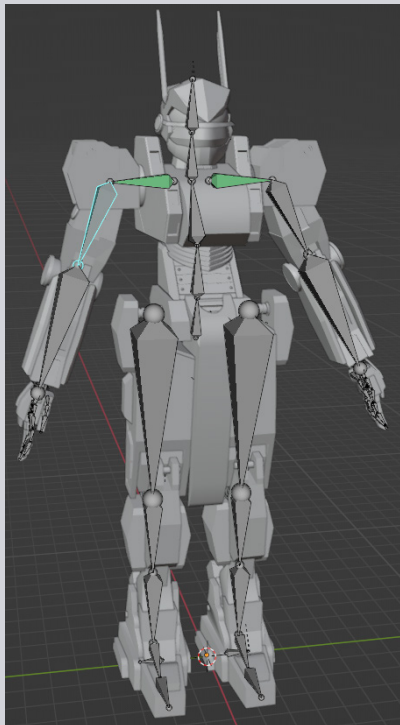
La partie la plus difficile à modéliser a été les mains, car c'est l'une des parties les plus détaillées avec beaucoup de mécanismes. Il nous a suffi de ne faire qu'un coté puis ensuite de faire une symétrie de chaque partie. On a essayé de suivre exactement nos esquisses malgré les compétences en modélisations. L'un des problèmes rencontrés a été la modélisation de la tête, car la forme était assez compliquée à modéliser à cause du crâne et du menton.



MODELISATION

2-TEXTURATION

La Texturation a été faite sur blender, on a dû réfléchir aussi à l'éclairage, c'est-à-dire comment la lumière va réfléchir sur le métal. On a décidé de faire un effet de rouille pour apporter plus d'histoire, de vécu au mecha.



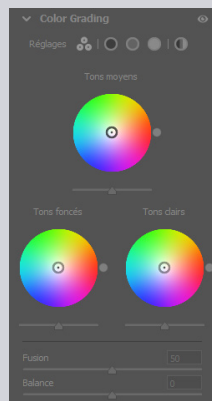
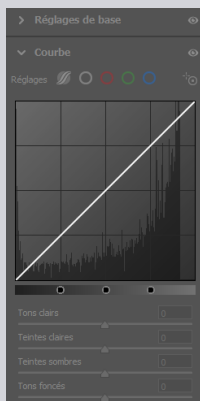
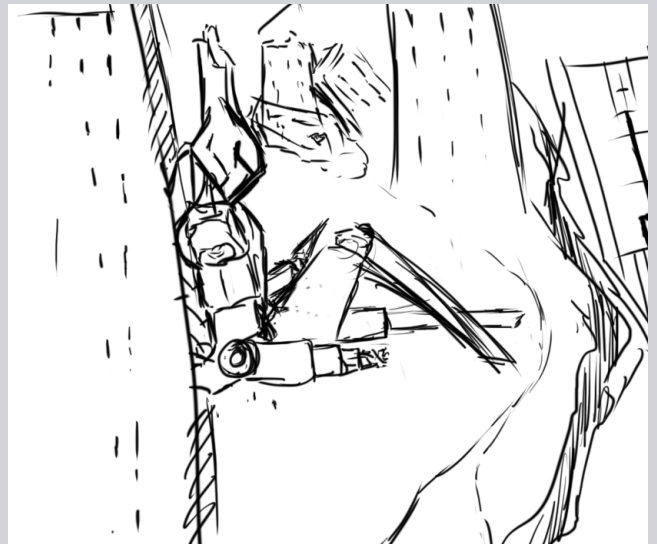
3-SQUELETTE

Les squelettes sont des armatures formés de bone (os) qui servent à animer des formes aussi bien organiques que mécaniques. Une fois le squelette du mecha créé, nous pourrons animer le mécha comme on le veut.

4-ESQUISSES D'ILLUSTRATION

Maintenant, que nous avons le mécha modélisé et animé, il va nous aider pour créer les scènes d'illustrations pour savoir la taille des éléments ainsi que la bonne posture pour le mécha, le plus important est de comprendre que le mecha est le maître de la scène donc il faut faire attention qu'un bâtiment ou autre soit trop au premier plan.

Lien utile: <https://www.youtube.com/watch?v=glmaxCT2DbM>



5-POST-PRODUCTION

La post-production est quelque chose à ne pas négliger cela peut sauver une illustration ou la détruire, c'est pour cela qu'on y a passé pas mal de temps dessus, grave au logiciel Photoshop, on a pu modifier certaines choses telles que la colorimétrie de la scène ou ajouter des détails au pinceau tels que des effets de lumière sur le métal.

Lien utile: <https://www.youtube.com/c/BennyProductions/videos>

CONCLUSION

1-PROBLEME RENCONTRÉ

L'un des problèmes majeurs rencontré a été notre connaissance sur les mécha il à fallu apprendre beaucoup de choses dessus et faire énormément de recherche. Un autre problème a été de dessiner en perspective ce qui est une chose pas évidente.

2-CHOSES APPRISES

Ce défi qui était de créer un mécha sans connaissances nous à aidé à apprendre beaucoup de choses, nous sommes plus intéressé par les mécha nous ne pensions pas que les mechas étaient si complexe et intéressant. La composition du scène, comment mettre un élément en avant. C'était l'un des projets les plus gros et enrichissant.

MERCI D'AVOIR LU !

Les Illustrations sont en dessous :)



ALBION

プテ

INSTANCE

ALTERED

アンダーレイ

鉄子タン思

KOSEI
MATSUDA

BEIBU
YAMAMOTO

GABURIERU
YOSHIDA

それから水、ある日お腹が空いたのにいつもとは違うので、食べ始めてboomになり、
まだお腹が空いているので別の空腹だと自分に言い聞かせました。奇妙な音と私はどこでもそれをします私は菜を取り、
水が私の口に入り、そして私は水の男を発見しました





ALBION

プア

INSTANCE

ALTERED

アンダーレイ

鉄チタン思

KOSEI
MATSUDA

BEIBU
YAMAMOTO

GABURIERU
YOSHIDA

それから水、ある日お腹が空いたのにいつもとは違うので、食べ始めてboomになり、
まだお腹が空いているので別の空腹だと自分に言い聞かせました。奇妙な音と私はどこでもそれをします私は葉を取り、
水が私の口に入り、そして私は水の男を発見しました

ALBION

プテ

INSTANCE

ALTERED

アンダーレイ

鉄子タン思

KOSEI
MATSUDA

BEIBU
YAMAMOTO

GABURIERU
YOSHIDA

それから水、ある日お腹が空いたのにいつもとは違うので、食べ始めてブームになり、
まだお腹が空いているので別の空腹だと自分に言い聞かせました。奇妙な音と私はどこでもそれをします私は葉を取り、
水が私の口に入り、そして私は水の男を発見しました

CONCEPT ART

2022

M E C H A

Artbook

Beybou GOMIS
Gabriel ANGUÉ

