

## Création de l'histoire : description des personnages

|  |   |
|--|---|
| Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves | Création de l'histoire : storyboard   |
| Objectifs d'apprentissage  | Apprendre à développer des personnages pour un jeu vidéo  |
| Matières   | Arts, littérature/lecture, anglaise langue étrangère, écriture  |
| Âge recommandé   | 15 - 18   |
| Matériel nécessaire  | Tutoriel (YouTube par exemple), logiciel  |
| Durée de la séquence   | 45 - 60 minutes   |
| Conseils pour réduire la durée de la séquence                        | Pour raccourcir cette séquence, vous pouvez vous concentrer sur la création d'une ébauche simple du personnage principal. Les autres activités pourraient être assignées comme devoirs à la maison. |
| Conseils pour rendre la séquence plus inclusive                      | Il est important d'inclure des personnages divers (c'est-à-dire des personnages issus de l'immigration).  |
| Activité individuelle ou collective                                  | Activité collective (répartition des élèves en groupes de trois)  |
| Production attendue  | Créer la description des personnages principaux   |
| Compétences développées  | Créativité, coopération et travail d'équipe,  |

|   |   |
|---|---|
|   | planification   |
| Fourchette de prix du jeu                   | Gratuit (Piskel, Gigantic store, Heroforge.com) ou logiciel payant (Unity) (gratuit, >150€) |
| Activités de prolongement / différenciation | Création du dialogue pour les personnages, commencer le design et la phase d'animation      |

## Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

Dans cette séquence, les élèves vont créer leurs propres personnages à l'aide de différents logiciels en ligne. Répartissez vos élèves en groupes de trois. Demandez-leur de discuter et de faire preuve d'imagination lors de la création de leur personnage. Deux des catégories de personnages les plus courantes sont les personnages en 2D et les personnages en 3D. Les élèves peuvent utiliser des tutoriels (gratuits) sur YouTube pour comprendre les principales différences et identifier les logiciels les plus utiles.

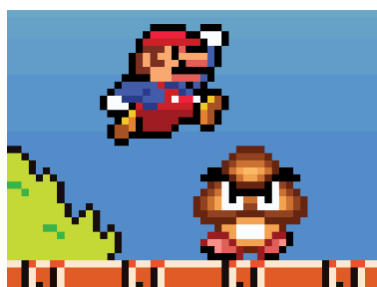
### Logiciels possibles :

1. Piskel (Pixel Art, majoritairement utilisé pour la 2D; gratuit)
2. Unity (2D et 3D; gratuit –150€ par mois)
3. Gigantic store (modèles en 2D et 3D; gratuit)
4. Heroforge.com (modèles 3D; gratuit)

- **Étape 1 : Comprendre la différence entre les personnages 2D et 3D (15 minutes)**

Montrez différents personnages de jeux vidéo à vos élèves pour les inciter à développer leur propre personnage. Mentionnez l'importance des personnages dans les jeux vidéo et montrez comment ils sont développés dans différents jeux.

Demandez également à vos élèves de réfléchir à l'apparence du personnage, à la façon dont il agit avec les autres, à ses interactions avec l'environnement et à ses principales caractéristiques. Le genre et l'atmosphère du jeu sont des éléments clés à prendre en compte pour décider quel personnage pourrait convenir à quel jeu.



Source: <https://dribbble.com/shots/11362822-Super-Mario-Bros-Minimalist-Pixel-Art>

**Personnages en 2D** : les jeux en 2D utilisent des graphismes plats et n'ont pas de géométrie tridimensionnelle. Cela signifie que les personnages sont plats et que l'environnement de fond n'est pas très réaliste (Zoria, 2020). Les mouvements du personnage sont plats et il y a souvent un point de départ et un point d'arrivée, où le personnage doit atteindre l'objectif du jeu (Starloop Studios, 2021). Il est plus facile de créer un personnage

en 2D et ils peuvent être utilisés dans des jeux plus simples. La création de personnages en 2D est souvent appelée « pixel art » (Kotaki), et de nombreux guides de création peuvent être trouvés en ligne.

### Exemple d'un personnage en 2D dans les jeux vidéo :

**Super Mario Bros**: Sorti à l'origine en 1985, Super Mario est l'un des personnages en 2D les plus célèbres. Lorsque la princesse Toadstool est enlevée, seul Mario peut sauver le peuple champignon.



**Personnage en 3D** : Les personnages en 3D sont plus complexes à développer mais ils peuvent se déplacer plus agilement. La 3D représente les trois dimensions : largeur, hauteur et profondeur, et elle crée un environnement plus réaliste pour le personnage (Starloop Studios, 2021).

### Exemple de personnage en 3D dans les jeux vidéo :

Final Fantasy VII : Zack Fair est le personnage principal de l'un des opus de la série, et il est conçu en 3D. Ses caractéristiques sont très claires et il peut se déplacer dans toutes les directions. L'histoire se déroule pendant une guerre et Zack est un soldat qui se voit confier diverses tâches tout au long du jeu. Son but ultime est de gagner contre ses antagonistes.



Source: [https://en.wikipedia.org/wiki/Zack\\_Fair#/media/File:Zack\\_Fair.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Zack_Fair#/media/File:Zack_Fair.png)

- **Étape 2 : Développer le personnage principal (15 minutes)**

Lorsqu'ils développent un personnage de jeu vidéo, les élèves doivent se rappeler que les joueurs veulent vivre une aventure réaliste dans un jeu de manière authentique (Starloop Studios, 2021). Conseillez à vos élèves de tenir compte de la mission principale du personnage lorsqu'ils décident des traits de caractère de ce dernier (Eden, 2020).

Ils peuvent ensuite choisir entre un personnage en 2D ou en 3D. Si le personnage fait des mouvements simples, alors un personnage en 2D devra être utilisé. Si le personnage est plus réaliste et fait des activités plus complexes, un personnage en 3D sera préférable. À ce stade, les élèves doivent prendre en compte les forces et les faiblesses de leur personnage (Arsalan, 2021), les mouvements du personnage et les objets qu'il utilise (Warner, 2019). Par exemple, quelles sont les expressions faciales du personnage ? Le personnage utilise-t-il des armes ?



- **Étape 3 : Les relations avec les autres personnages (10 minutes)**

Il s'agit d'une question clé pour le développement des personnages de jeux vidéo. Les élèves doivent réfléchir à la manière dont leur personnage interagit avec les autres. Sont-ils amicaux ? A-t-il des ennemis ?

Les élèves doivent également réfléchir à la manière dont leur personnage interagira avec le joueur. Le joueur aura-t-il la possibilité de décider de la réaction du personnage ? Certains personnages en 2D, comme Hollow Knight, n'ont aucune relation avec les autres personnages. La seule interaction de Hollow Knight avec son environnement consiste à se déplacer dans le royaume et à vaincre ses ennemis (Team Cherry, 2017).

- **Étape 4 : Décider de l'apparence du personnage (15 minutes)**

Les personnages de jeux vidéo ont du succès lorsqu'ils sont mémorables. Les élèves doivent donner à leur personnage une apparence distincte (Arsalan, 2021). Demandez à vos élèves de tenir compte de la mission du personnage et de choisir leur look en conséquence. Par exemple, un ninja sera habillé d'une manière différente d'un personnage animalier.

## Bibliographie :

Arsalan. (2021). 'Character Designing For Video Games In 2021'. It-s.com. <https://it-s.com/character-designing-for-video-games-in-2021/>

Eden Martin. '2D Vs 3D Games: Differences, Benefits and Costs'. Meliorgames.com. <https://meliorgames.com/game-development/2d-vs-3d-games-differences-benefits-and-costs/>

Hollow Knight. (2017). <https://unity.com/madewith/hollow-knight>

Kotaki Glauber. 'Introduction to Pixel Art for Games'. Raywenderlich.com. <https://www.raywenderlich.com/2888-introduction-to-pixel-art-for-games>

MasterClass. (2020). 'How to Design a Video Game Character'. Masterclass.com. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-game-character#what-makes-a-good-video-game-character>

Starloop Studios. (2021). '3D Vs. 2D: The Eternal Battle to Develop Video Games'. Starloopstudios.com. <https://starloopstudios.com/3d-vs-2d-the-eternal-battle-to-develop-video-games/>

Stegner Ben. (2020). '2D Games vs. 3D Games: What Are the Differences?'

Makwuseof.com. <https://www.makeuseof.com/2d-games-vs-3d-games-differences/>

Warner Robert. (2019). 'The Role of Personality in a Video Game Protagonist'.

Medium.com. <https://medium.com/@rjwarner98/protagonistpersonality-405dba076745>

Zoria Sophie. (2020). '2D vs 3D Games: How Do They Differ for Beginners?'

Medium.datadriveninvestor,.com. <https://medium.datadriveninvestor.com/2d-vs-3d-games-how-do-they-differ-for-beginners-207bd9f6c681>

