

Univers Donjons & Dragons

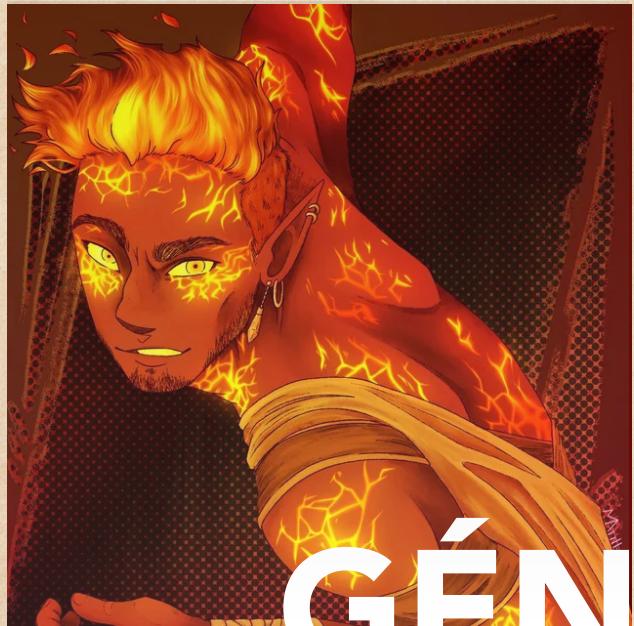
Création d'un personnage 2D & 3D



*«Jouez avec le feu et je vous promets que vous n'aurez plus besoin de jouets.
Trop de cloques sur les mains...»*

Fynril Gourdelait - inspirée d'une histoire vrai(ment stupide)

L'identité de notre personnage



GÉNASI

Certains génasis sont le fruit d'une union entre un mortel et un génie, d'autres ont deux génasis pour parents et quelques rares, qui comptent un génie plus haut dans leur arbre généalogique, manifestent un héritage élémentaire en sommeil depuis des générations.

Personnalité :

En tant que génasi du feu, vous avez hérité de l'humeur instable et de l'esprit vif de l'efrit. Vous avez tendance à être impatient et impulsif.

Influence du passé :

Les génasis n'ont quasiment jamais de contact avec leur parent élémentaire. Les génies ont rarement d'intérêt pour leurs progénitures mortelles, les considérant comme des accidents. Beaucoup ne ressentent absolument rien pour leurs enfants génasis. Certains génasis alors vivent comme des parias, forcés à l'exil à cause de leur apparence inquiétante et leur magie singulière, ou dirigent des barbares humanoïdes et des cultes étranges dans des terres sauvages.

Physique :

Un génasi pourra conserver des traits de son parent mortel (les oreilles pointues d'un elfe, la corpulence trapue et les cheveux épais d'un nain, les petites mains et petits pieds d'un halfelin, les très gros yeux des gnomes, etc.). Quasiment tous les génasis du feu ont une température corporelle élevée, comme s'ils brulaient de l'intérieur. Cette impression est renforcée par leur couleur de peau dans les tons rouge flamme, noir comme le charbon ou gris comme la cendre.

Comportement :

Beaucoup de génasis se fondent dans les populations grouillantes des villes habituées à une grande variété d'individus, là où leurs différences ne font que rarement se lever un sourcil.

L'identité de notre personnage



HALFELIN

En tant que halfelin pied-léger, vous pouvez facilement vous cacher, en utilisant même d'autres personnes comme abri. Vous avez tendance à être affable et à bien vous entendre avec les autres. Les halfelins pied-léger sont ceux qui ont le plus migré et sont donc la sous-race la plus commune. **Ils sont les plus enclins à voyager de tous les halfelins, et vivent souvent avec d'autres races ou embrassent une vie de nomade.**

Personnalité :

Les halfelins sont aptes à s'insérer dans une communauté d'humains, de nains ou d'elfes, en se rendant utiles et bienveillants. La combinaison de leur **discrétion innée** et de leur nature modeste contribue à éviter une attention non désirée. Ils **collaborent promptement avec les autres** et sont très fidèles à leurs amis, qu'ils soient halfelins ou non. Mais ils peuvent aussi se montrer **remarquablement féroces** quand leurs amis, leurs familles ou leurs communautés sont menacés.

Comportement :

Les halfelins qui ont pris le chemin de l'aventure l'ont généralement fait pour **défendre** leurs communautés, **aider** leurs amis ou **explorer** un vaste et merveilleux monde. Pour eux, l'aventure est moins une carrière qu'une chance ou une nécessité.

Physique :

Les halfelins ont un teint de peau variant de bronzé à pale avec un ton rougeaud.

Ils aiment les vêtements simples, confortables et pratiques, préféablement **de couleurs vives**.

Mesurant près de 90 cm, ils paraissent plutôt inoffensifs et ainsi, ils ont réussi à survivre depuis des siècles à l'ombre des empires et en marge des guerres et des remous politiques. Ils ont tendance à être trapus, pesant entre 18 et 20 kg.

Fynril Gourdelait (surnom : Flynn)

Caractéristiques :

Force 8 - Petit, pas très costaud, maladroit physiquement

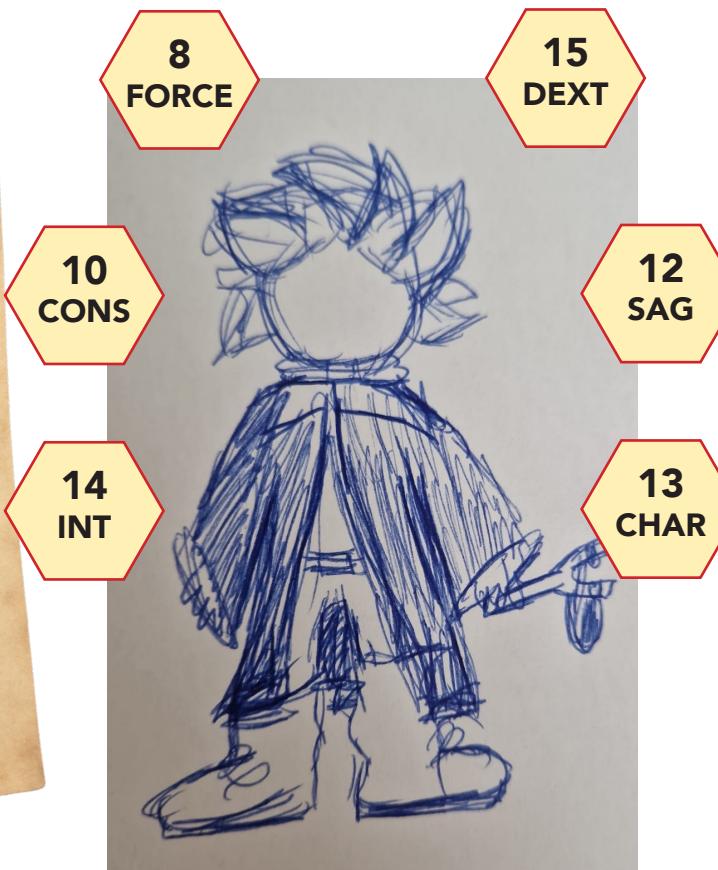
Dextérité 15 - Très agile, parfait pour la furtivité, le vol discret et l'acrobatie

Constitution 10 - Résistance correcte, pas robuste mais capable de survivre dans les ruelles

Intelligence 14 - Rusé, débrouillard, apprend vite, sait manipuler et enseigner

Sagesse 12 - Vigilant, observateur, capable de protéger les enfants et de détecter le danger

Charisme 13 - Attachant malgré

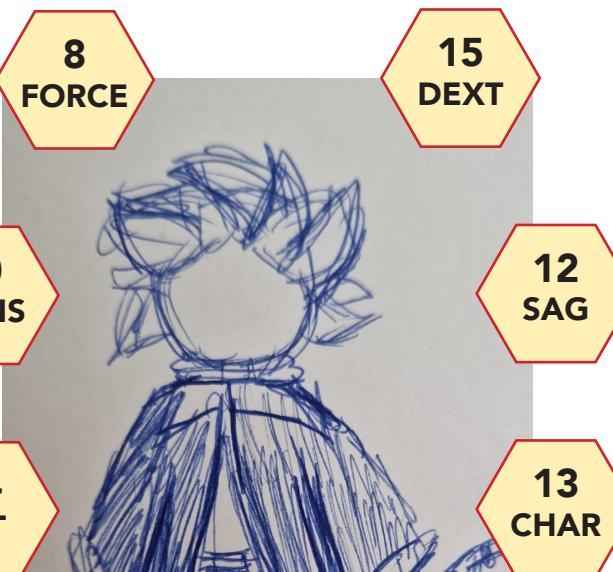


Premier croquis du personnage...

Chaotique bon

Fils d'un Génasi de feu et d'un Halfelin (ce qui explique sa petite taille).

RACE



Roublard :

Les roublards s'appuient sur la compétence, la discréption et les faiblesses de leurs ennemis pour prendre la main dans n'importe quelle situation. Ils ont le don de trouver la solution à n'importe quel problème, démontrant une ingéniosité et une polyvalence qui est la pierre angulaire de toute aventure réussie.

CLASSE

Hanté

Enfant, vous avez été possédé par un démon. On vous a donc enfermé et mis à l'écart, mais vous vous êtes évadé. Le démon est toujours en vous, mais vous vous efforcez de le contenir.

HISTORIQUE

Il était une fois...

Né d'un Génasi du feu et d'une Halfeline, Fynril a grandi dans la rue, survivant grâce à sa ruse et à la bienveillance occasionnelle de quelques adultes.

Sa petite taille et son tempérament vif le font souvent passer pour un gamin, et il s'emporte vite mais jamais avec de mauvaises intentions.

Son passé le hante : autrefois possédé par un démon, un être de feu et de colère, il en garde les marques.

Ses cheveux verts, couleur de cendre refroidie, et ses yeux rouges rappellent cette flamme qu'il s'efforce encore de contenir.

Depuis, il vit en équilibre précaire entre feu et maîtrise, entre impulsion et retenue.

En ville, Fynril s'est bâti une réputation de roublard au sale caractère.

Cape noire flottant derrière lui, fronde plus grande que lui sur l'épaule, il aime parler fort et jouer les durs, un petit chef de bande persuadé d'être terrifiant.

Mais ses bottes trop grandes, sa maladresse chronique et sa manie d'expliquer trop en détail ses plans trahissent bien vite son côté attendrissant.

Parfois, on le surprend à sourire, une faussette discrète au coin des lèvres, en observant les enfants des rues s'amuser.

Car sous sa carapace de bluff et de feu, Fynril est un protecteur : il veille sur les gamins, leur apprend à se défendre, à mentir un peu, mais toujours pour survivre.

Il se voit comme une mèche prête à s'enflammer pour ceux qui ne peuvent pas se battre.



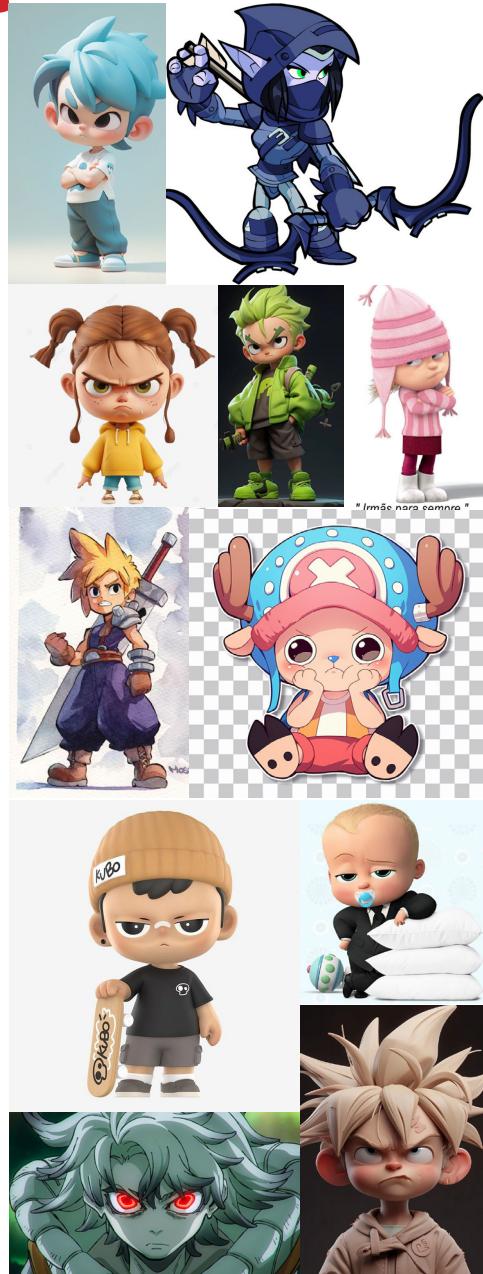
En bref :
Fynril, petit Génasi du feu et Halfelin, a grandi dans la rue après avoir été possédé par un démon. Ses cheveux verts et ses yeux rouges en portent la trace.

Aujourd'hui, il joue les durs cape noire, fronde géante, sale caractère mais derrière la façade se cache un protecteur nerveux et maladroit, prêt à tout pour défendre les enfants des rues.



Inspirations visuelles

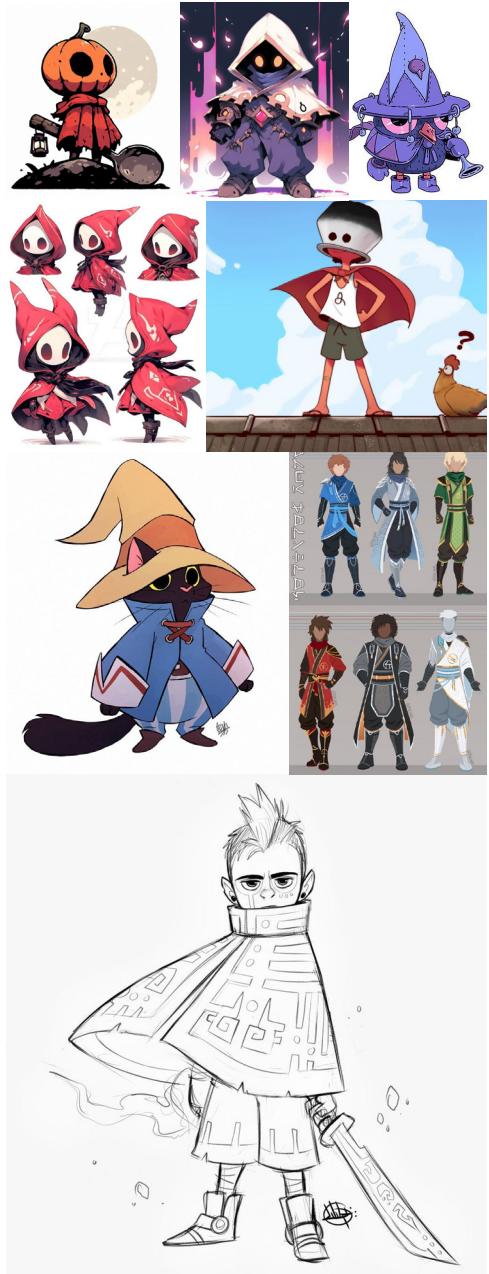
CE QU'IL TRANSMET



SA COIFFURE



SA TUNIQUE/CAPE



SA TENUE



SES BOTTES



SA FRONDE



Les proportions

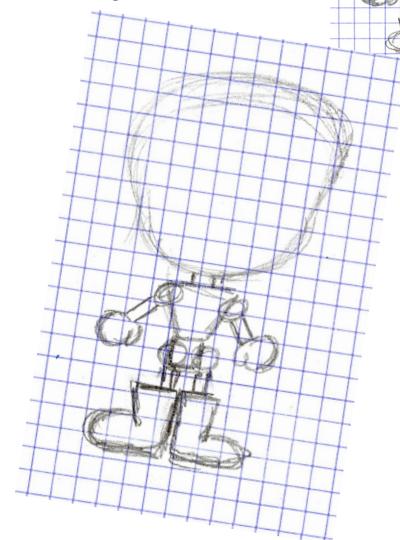
Étant un Halfelin, il se devait d'être petit. Dexter m'avait dit que les halfelins avaient de grands pieds et mains...Je n'ai gardé que les **grandes mains**.

Mais il semblerait que cette information soit fausse et que je ne l'ai pas vérifié. J'ai tout de même trouvé drôle de lui donner ça comme caractéristiques identifiables avec les bottes trop grandes.

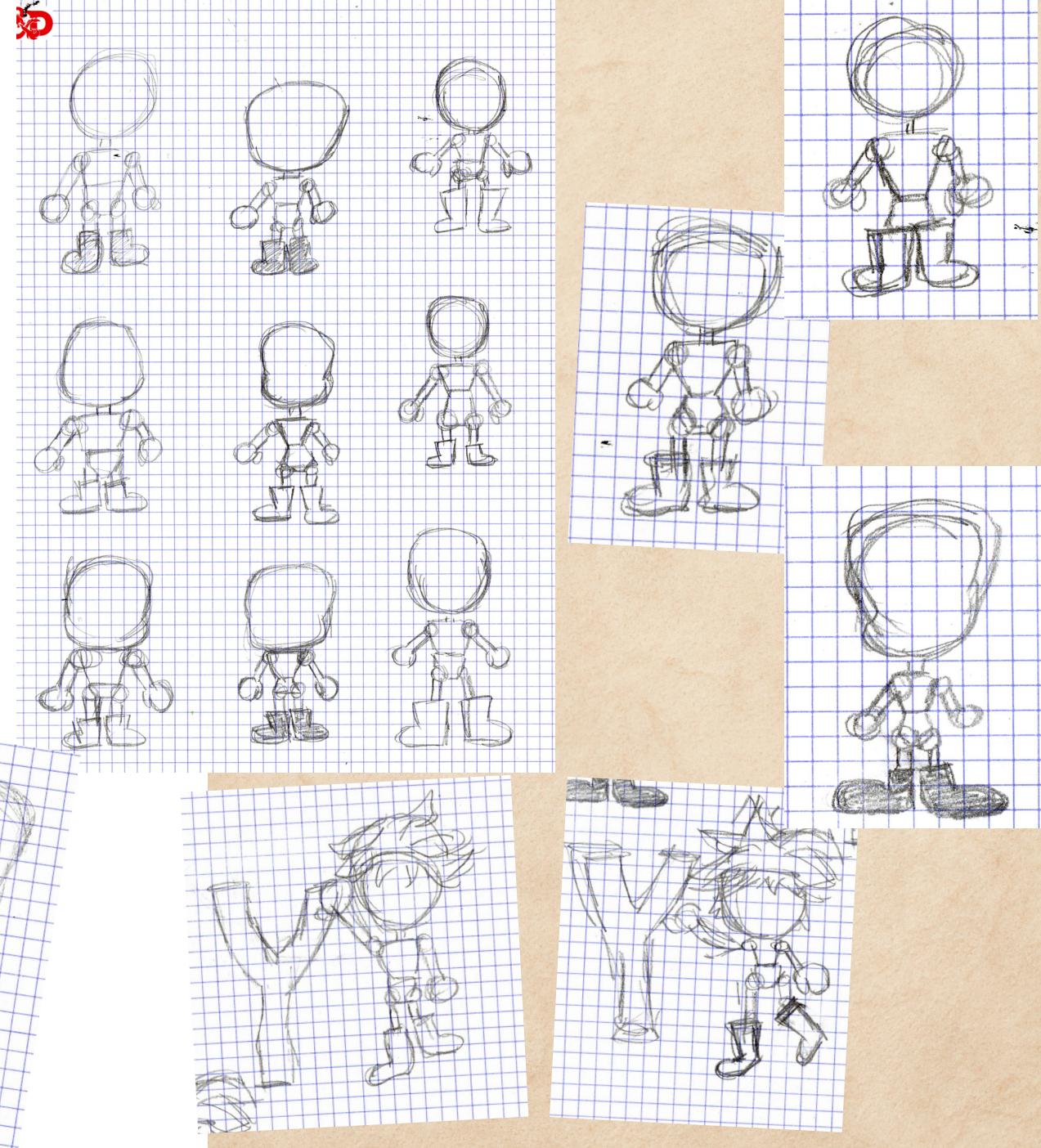
Pour accentuer ses caractéristiques, je l'ai rendu mince. De plus, il vit dans la rue. Si j'avais pu le détailler plus, je lui aurais mis des côtes apparentes.

Ayant une allure de gamin, je voulais aussi qu'il ait une arme d'enfant. Quoi de mieux qu'un lance pierre ?

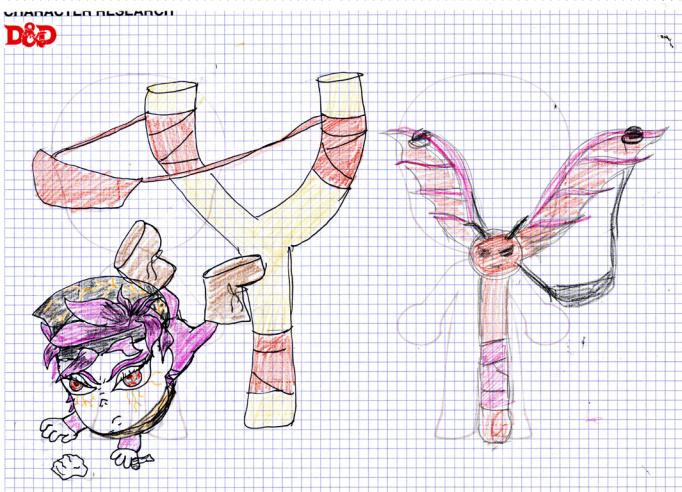
Pour amplifier l'effet comique, j'ai rendu sa taille disproportionné par rapport à Flynn.



CHARACTER DESIGN SKETCHES



Les esquisses d'une histoire



En dessinant et voyant les combinaisons, j'avoue avoir tenté de lui mettre une combinaison anti-feu. Parce que je trouvais ça fun qu'il soit contenu par sa propre tenue.

Mais ça ne correspondait pas vraiment à la DA de Donjon et Dragon et surtout à son histoire.

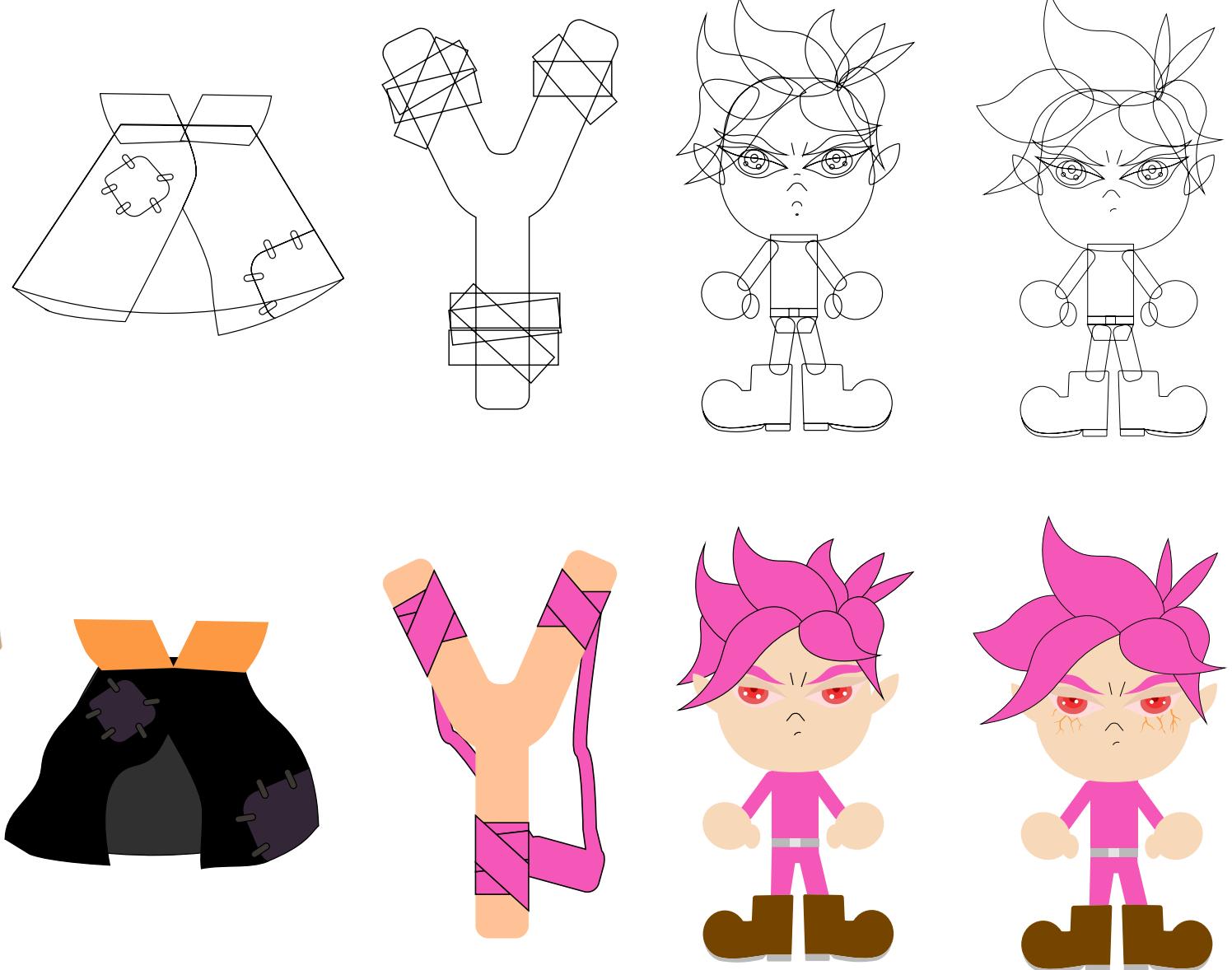
Puis, j'ai abandonné les cheveux verts, voulant lui offrir plus de contraste et de force visuelle.

J'ai simplifié leur forme comme c'était demandé et ça l'a rendu tout de suite plus vivant et plus dynamique.

Un croquis qui prend vie...

Une fois le croquis un peu près final, je l'ai passé sur illustrator. Je l'ai d'abord réaliser à l'aide de formes, pensant cela utile au moment de sa modélisation. Mais au final, je l'ai aplati et j'ai pu le changer de couleur. Me réalignant avec mes choix de départ. J'ai simplifié les motifs de la cape.

Plus précisément, je les ai supprimé et j'y ai ajouté des patchs.





La coupe de cheveux, c'est pour son côté dynamique et **casse-cou**.

Les yeux rouges perçants et les **craquelures**, c'est la représentation de son **feu intérieur**.

L'absence de sourire et les paupières légèrement fermées représentent sa **nonchalance**, son envie de garder la face et de jouer les petits durs (pensez juste Livaï - Attaque des Titans).

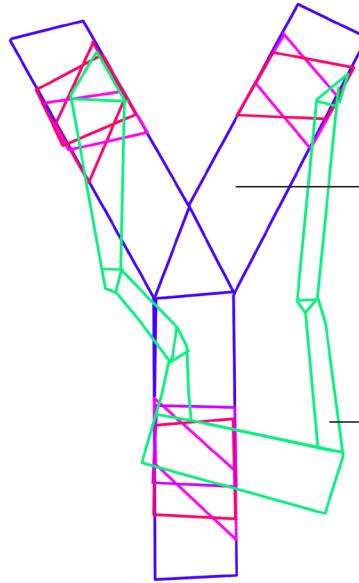
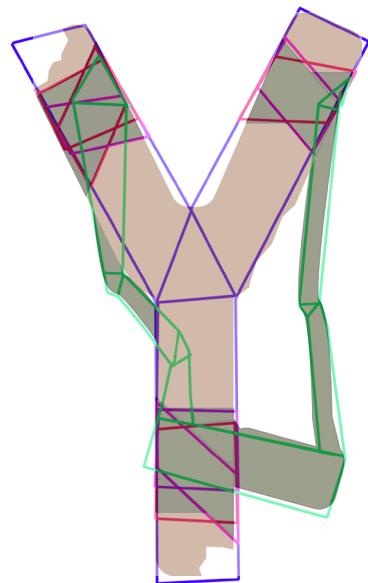
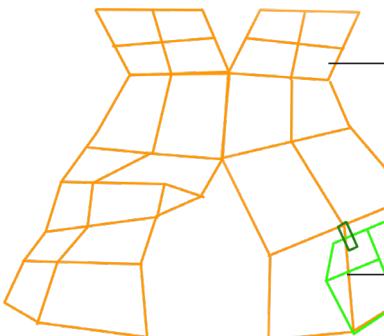
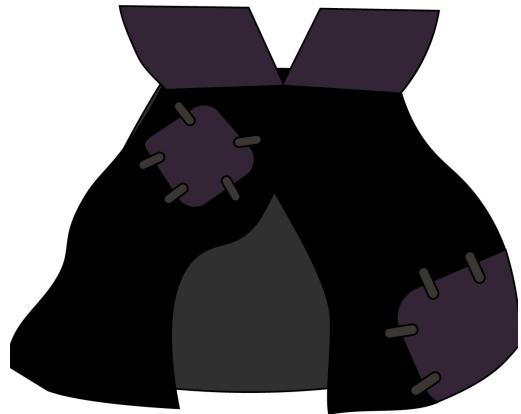
Ses **cils**, qui étaient là dans les premiers croquis et qui le sont dans le résultat final, c'est pour le rendre plus mignon et jouer sur le **contraste** avec son comportement.

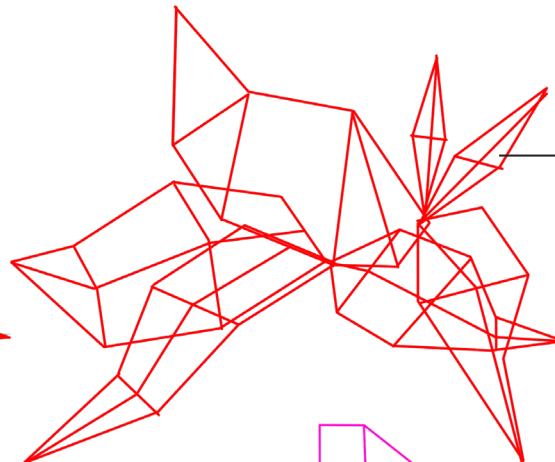
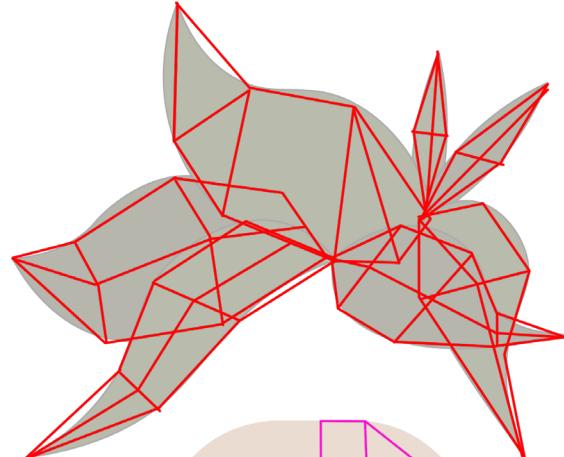
Les **bottes trop grandes**, le côté **enfant des rues** (et les patchs) et maladroit. Enfin, la **fronde trop grande** pour appuyer sur le côté **ridicule** et l'absence de sérieux surtout que ce n'est absolument pas pratique.

Le vert, vous savez. Le **violet**, c'est parce que je voulais quand même une couleur froide mais colorée pour **mettre en valeur ses yeux**. Au départ, c'était du rose ou une couleur vive que je souhaitais cacher par la cape, comme il se cache derrière une apparence.

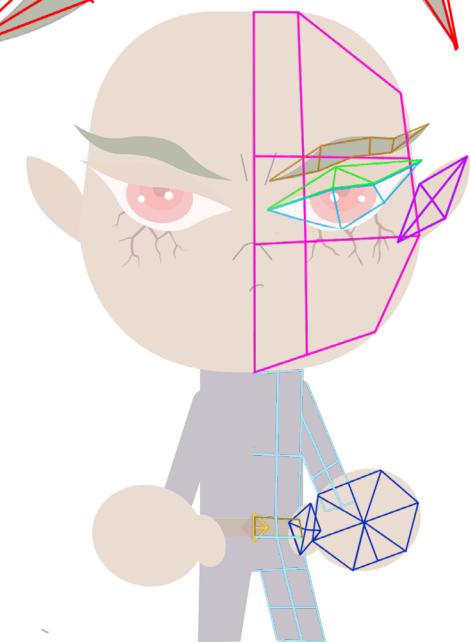
Planifier pour réaliser

Une fois le croquis de face établi, nous avons planifié la modélisation en **subdivisant le personnage et ses accessoires**. Je dois admettre que je n'ai finalement pas utilisé ce que j'ai fait mais que c'est un très bon exercice à connaître pour des formes plus complexes ou avec une durée de réalisation limitée.

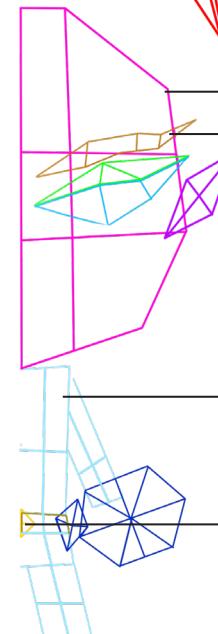




Cheveux



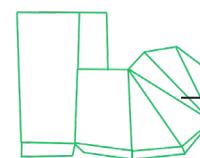
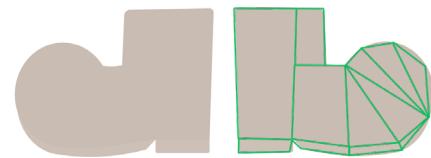
Peau



Tissu



Boucle de ceinture et ceinture



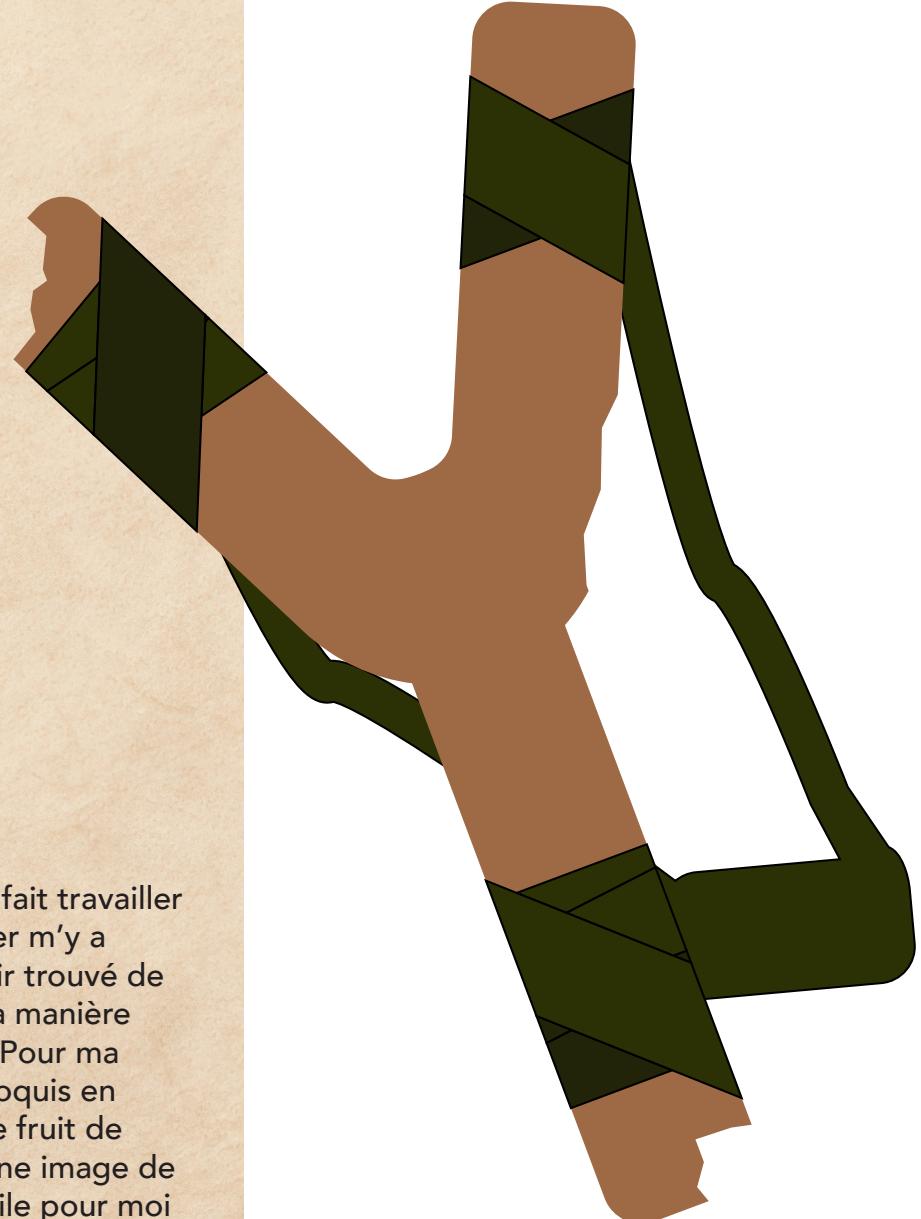
Bottes de cuir



Exister sur 3 plans

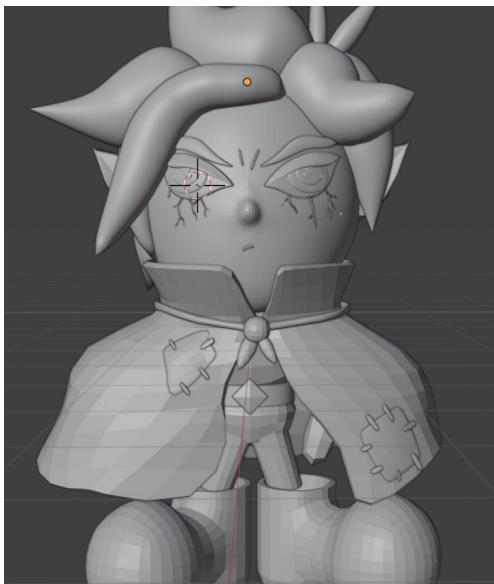
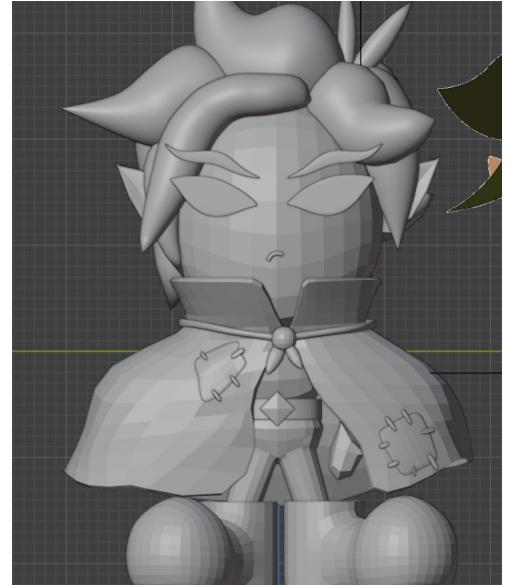
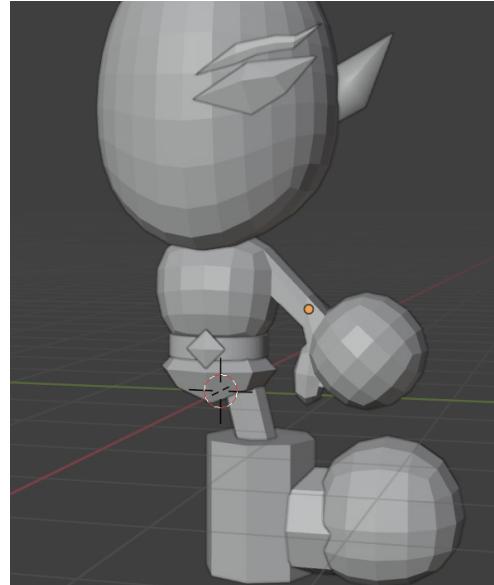
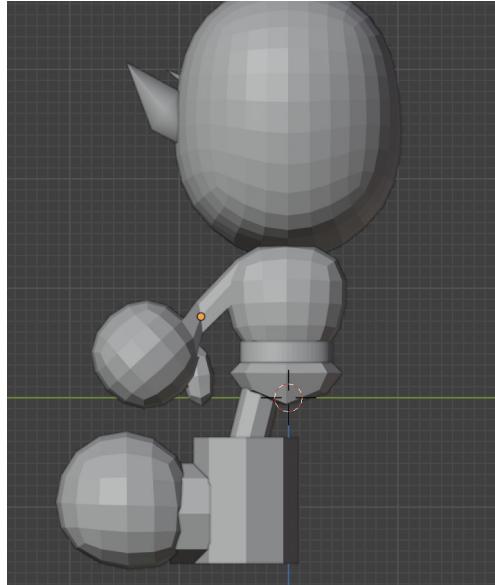
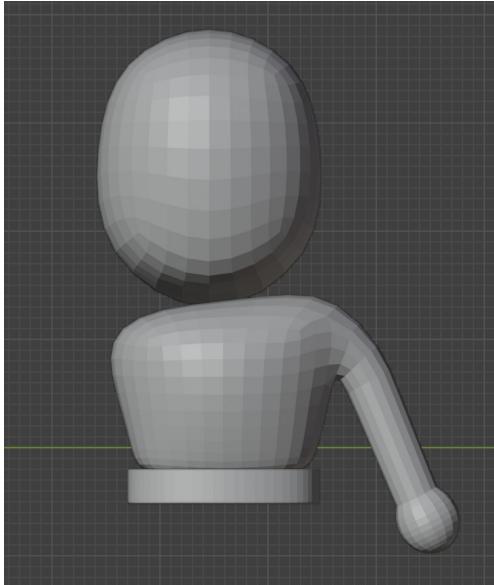


J'ai aimé faire cette étape et elle m'a fait travailler ma **visualisation dans l'espace** (Dexter m'y a bien aidé) mais j'admet pas y avoir trouvé de pertinence dans mon processus et ma manière de fonctionner (juste pour la fronde). Pour ma part, je ne me suis pas référé à ces croquis en sculptant mon personnage car il est le fruit de mon imagination. Donc, j'avais déjà une image de ce que je souhaitais et il était plus facile pour moi de tester directement sur blender.

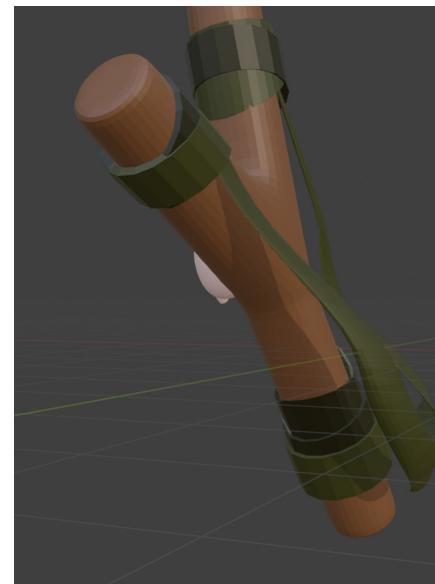
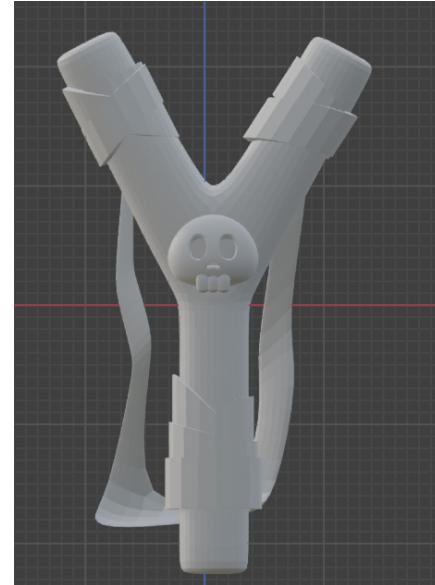




La modélisation de l'être...



Et de son arme

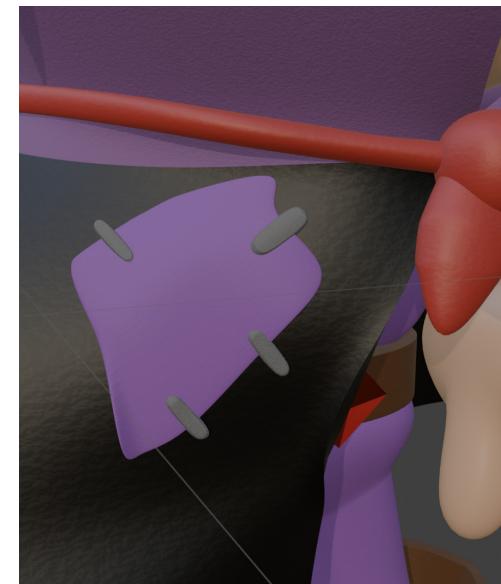
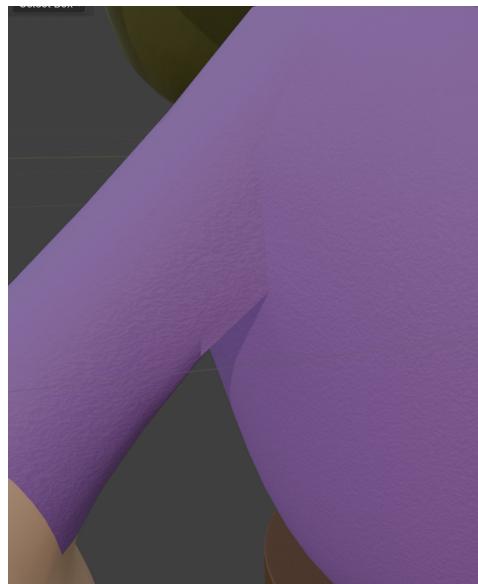
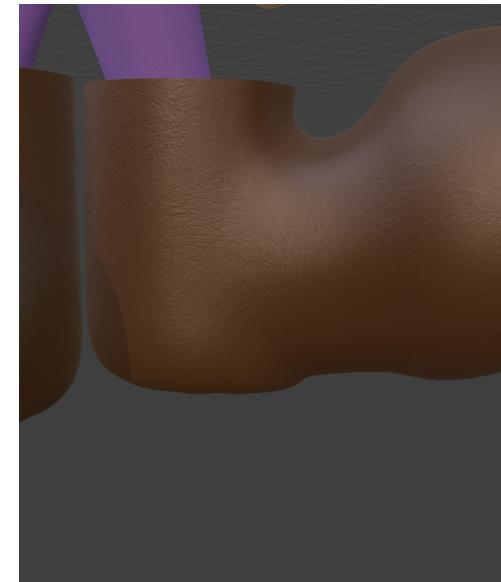
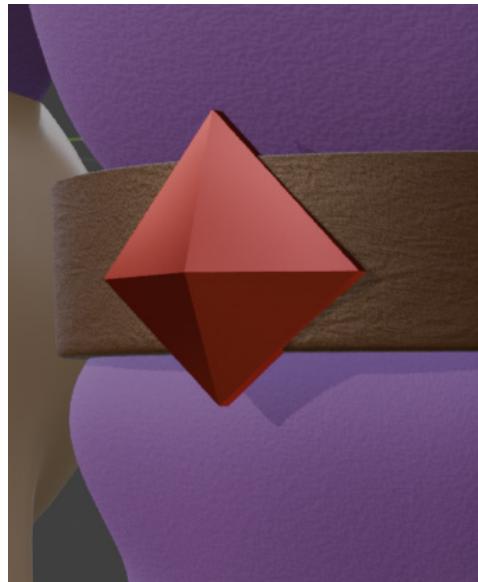


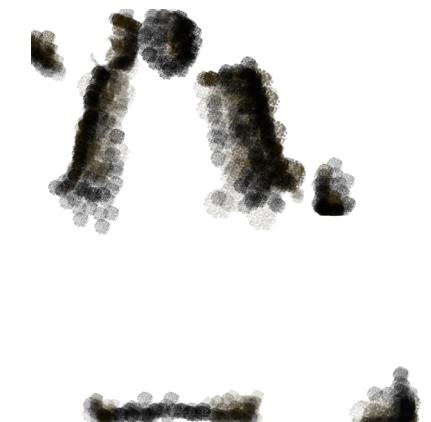
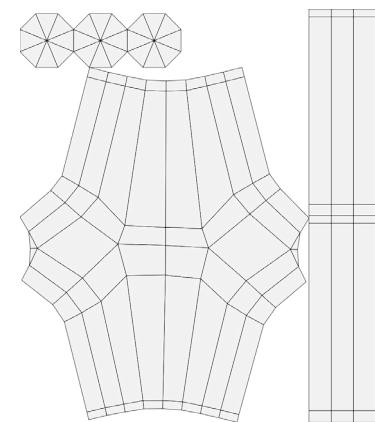
Je n'ai pas ressenti de réelles difficultés sur la modélisation si ce n'est des petits soucis (**shift + n**, on s'en rappelle maintenant).

Heureusement puisque j'ai pu revenir sur des détails que je craignais de rater: les cils, le petit crâne et les fissures.

J'ai aussi dû improviser pour la ficelle de la capuche que je n'avais pas prévu mais je trouves que le processus c'est passé sans encombres. On était bien accompagné aussi.

Des noeuds dans la tête pour une belle tête



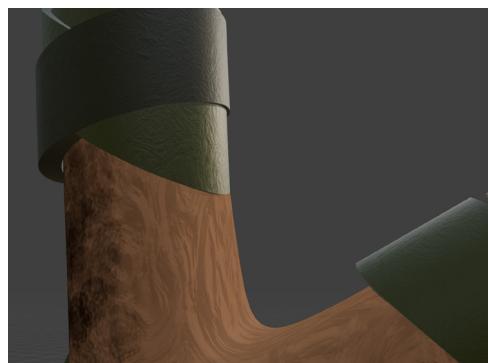


La texture, j'ai cru que ça allait être compliqué et peut être peu stimulant mais c'est faux, **c'est vraiment intéressant**. Déjà, parce qu'on sent qu'on arrive à la finalisation mais surtout parce qu'on peut **expérimenter, tester et recommencer**.

Les textures simples ont été faciles. Le rubis, j'ai déjà eu un peu plus de difficultés pour la transparence que je voulais donner au départ. Je ne sais pas où elle est passée, honnêtement.

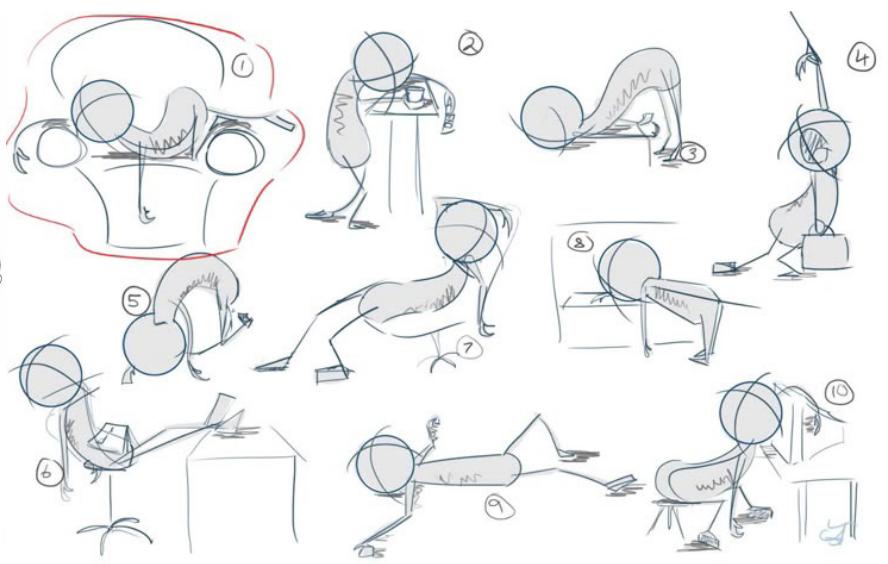
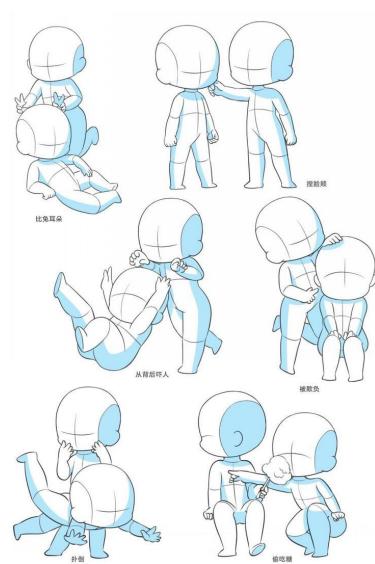
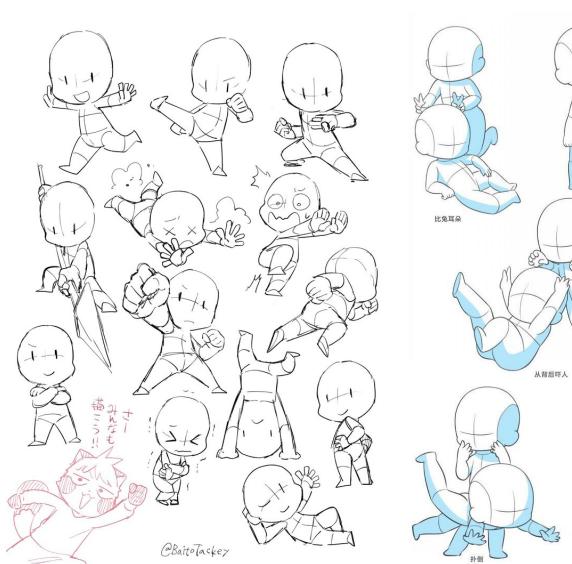
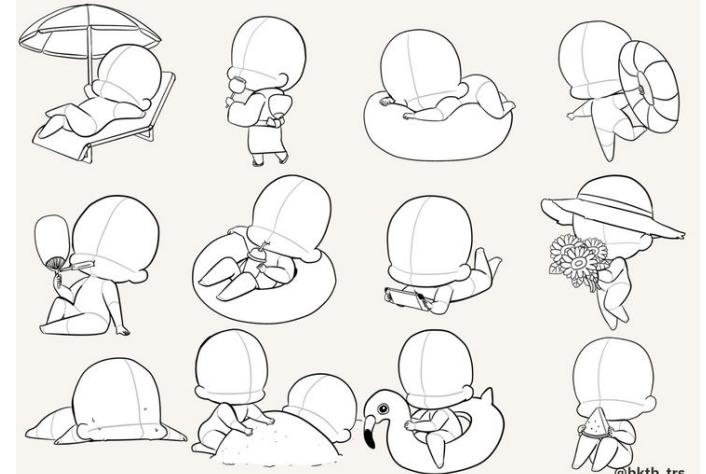
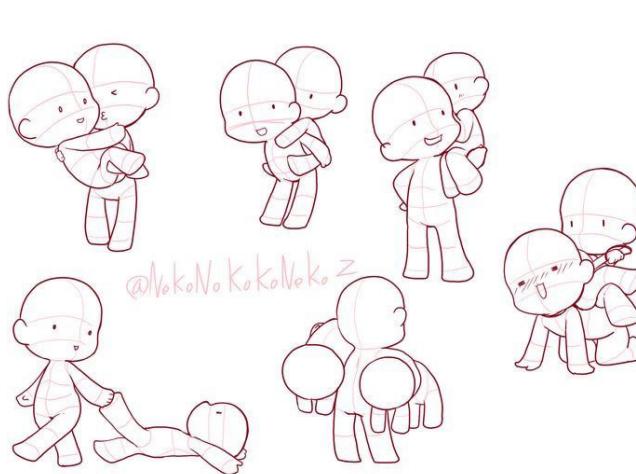
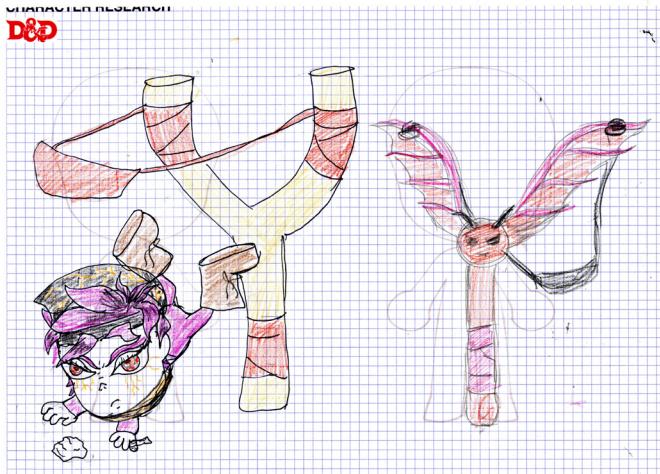
Le bois, j'ai réussi à l'avoir assez rapidement. **Du noise dans du noise**.

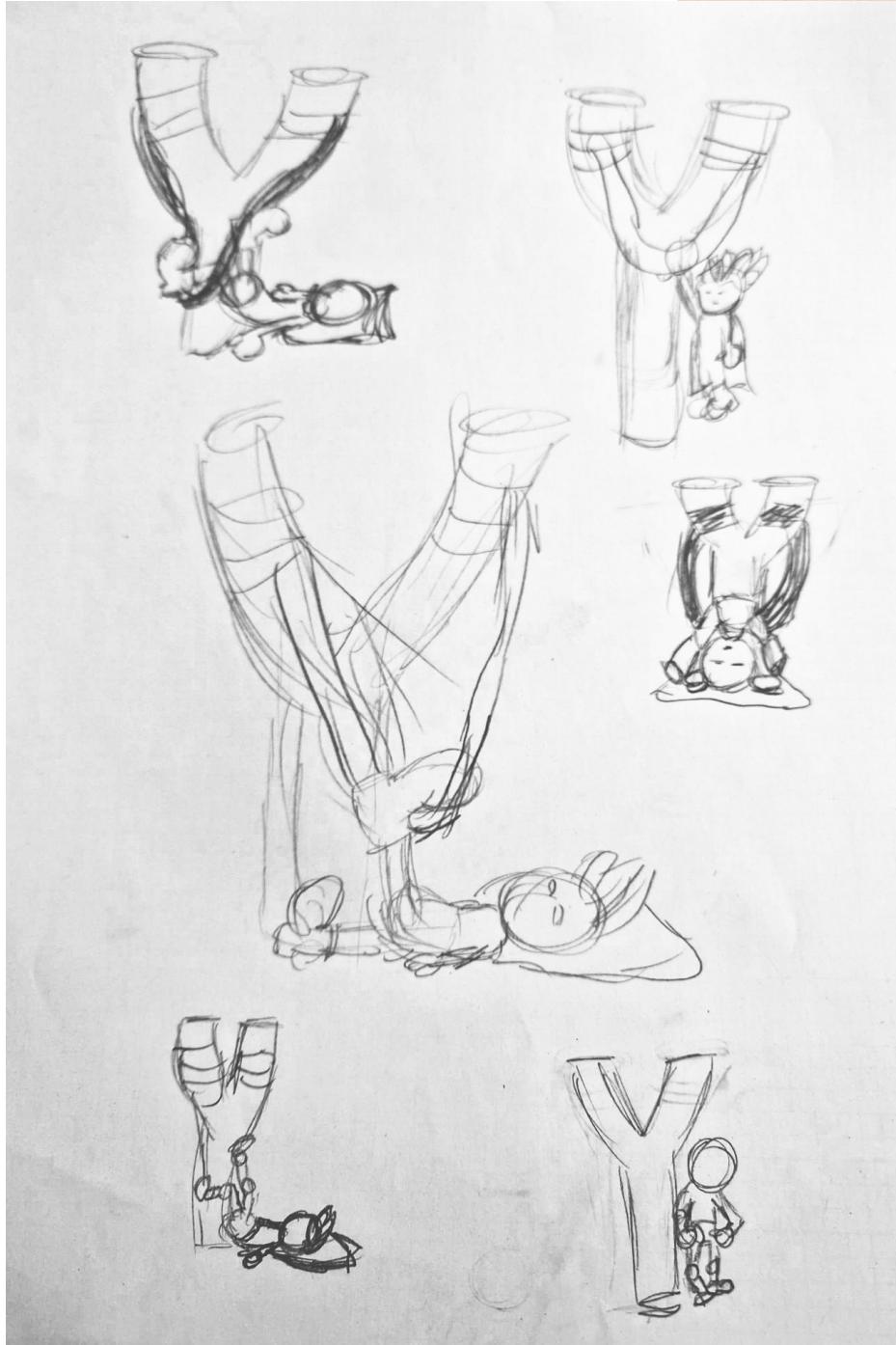
Puis, on est passé aux UV pour les brûlures. J'avais compris le principe mais c'est en voyant Nico faire que j'ai réellement compris l'utilisation des coutures. Tout d'un coup, tout m'a semblé plus simple. Je ne l'ai pas vraiment fait mais je crois que j'aurais bien envie d'essayer à l'avenir. J'avais abandonné les brûlures, mais du temps devant moi et l'envie d'apprendre, je l'ai remis au **goût du jour**. De plus, j'ai rapidement trouvé l'effet sur photoshop et je trouve que ça donne bien. Au final, la fronde est la pièce maîtresse.



Rigging et Posing, rimes pas si poétique

J'ai pas exactement trouvé les poses que je souhaitais faire mais j'ai pris des inspirations qui mettaient en scène des chutes, de la nonchalance ou des postures au sol.





Au début, lorsqu'on a vu le modèle de Nico et la fluidité des mouvements, ça semblait incroyable. Même irréaliste. Pouvoir créer une vraie armature à son personnage et le placer comme on le ferait avec une poupée... Pas mal.

On a tenté et tenté, pris du temps et finalement, ça n'a pas abouti.

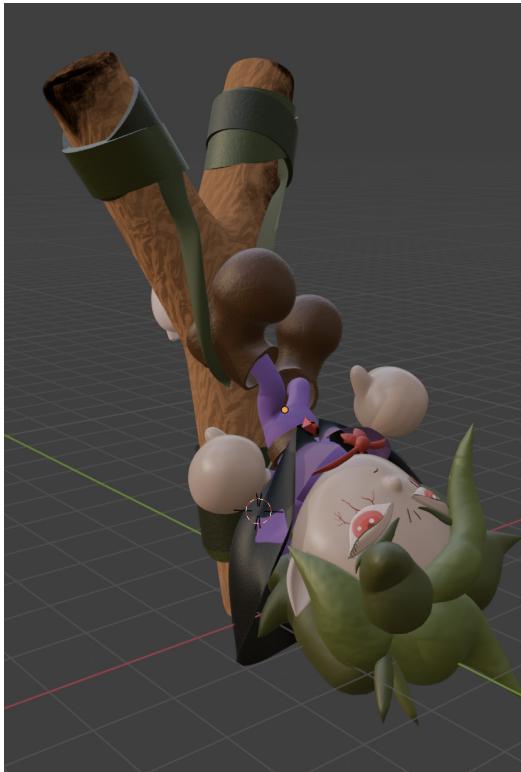
Mais ça n'a pas servi à rien non plus. Désormais, on connaît qu'il y a des solutions possibles pour le posing et on a plus ou moins appris à le faire.

De mon côté, excepté quelques petits bugs de déformations lors des mouvements, ça m'a semblé fonctionnelle.

J'ai voulu régler les différents paramètres qui pouvait influer à l'aide de tuto mais je n'ai pas réussi. Donc j'ai placer mon personnage à la main dans la position que je voulais dès le départ. Enfin. Pas dans la même position mais je souhaitais qu'elle transmette la même chose : la maladresse du personnage.

Donc même si on devait choisir simple, moi je voulais suivre mes ambitions et finaliser le projet comme je l'entendais.

On continue le posing...

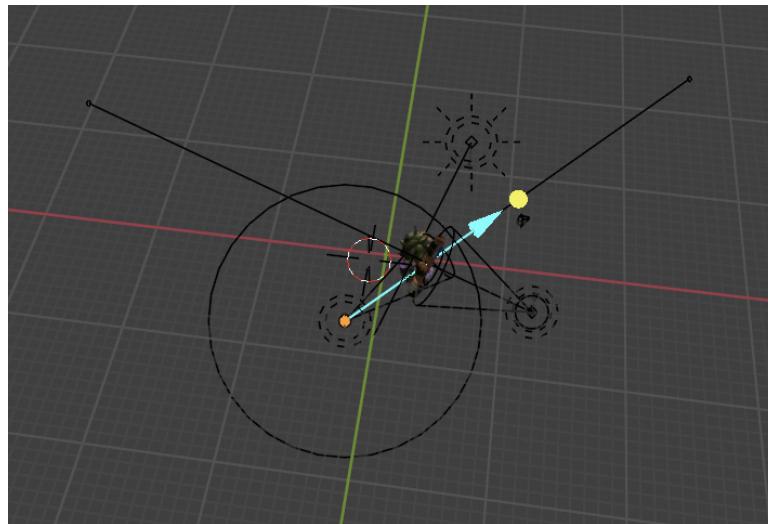
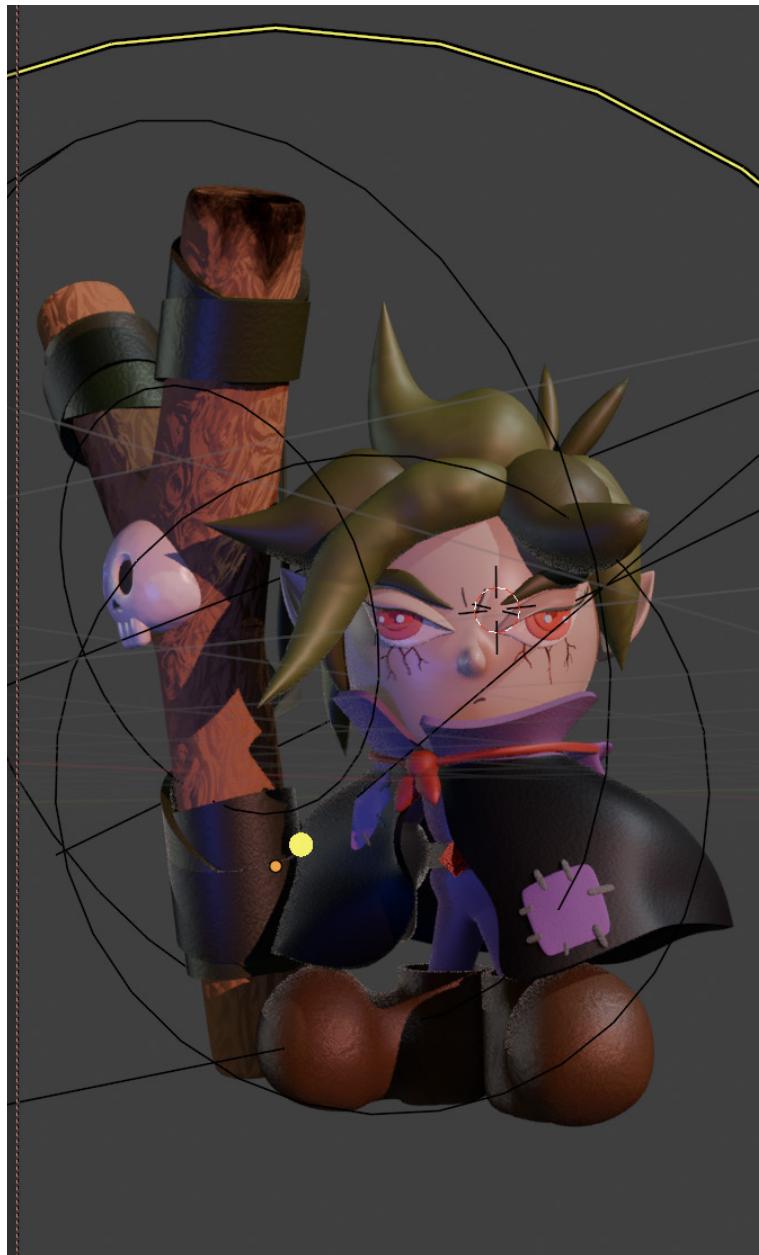


Le posing, je l'ai fait chez moi car il a été répété à maintes reprises «**Faites simple !**».

Je comprends pourquoi. Je l'ai très bien senti lorsque j'ai dû repositionner cette cape mais surtout ce patch et ses coutures. Ceci dit, je ne regrette rien. J'ai décidé d'**en faire qu'à ma tête** (comme les cheveux que je n'ai jamais complètement simplifiés) donc je vous ai mis devant le fait accompli. Au moins, j'ai pu tester et garder du temps pour proposer une seconde version plus simple.

Un simple regard dirigé en diagonal (de côté et contre le bas), face à la caméra.

Ombre et lumière, donner vie !



Je crois que l'étape des lights est celle que je déteste le plus. Je comprends le principe, dans le sens où il faut le faire comme dans un studio mais j'ai l'impression **ne pas savoir créer d'ambiance** et que peu importe ce que je fais, c'est mitigé. En plus, j'ai l'impression que j'ai peu d'influence sur la scène quand je modifie un truc. Par exemple, je trouve que les réglages des lights sont assez grossiers, c'est pas du tout sensible. Bref, c'est pas fluide alors que le rôle est hyper important : **ombres et lumières créent le volume, met en avant la texture et rend donc vivant le personnage.**

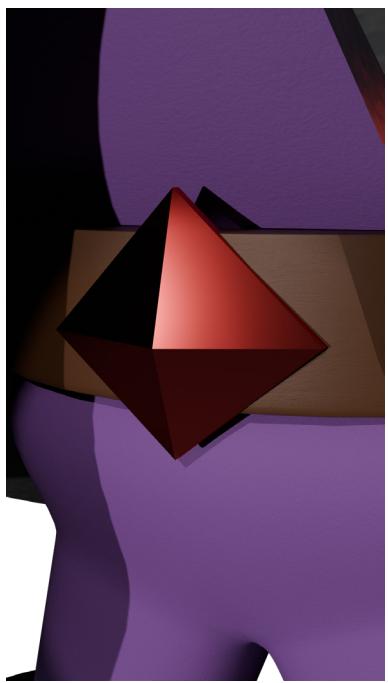
Pour placer la caméra, merci le «align camera with view» parce que jusqu'à présent, je détestais le faire. Ça me frustrait trop et je n'arrivais jamais à faire ce que je souhaitais. J'ai trouvé mes astuces et je suis moins dégoûtée. Je crois que le résultat est ok.

Je vous présente Fynril Gourdelait



et... Bernard ?









et... Tatiana ?

Ce projet fait partie de mes préférés de notre formation.
Il mélange la narration, le dessin et la technique.
J'aime beaucoup mêler la narration au visuel, **raconter en montrant**.
J'ai eu peur au début lorsqu'on parlait d'anatomie et de proportions
mais Dexter a rendu tout très simple. S'il donne des cours de
dessin, je m'inscris. J'admets aussi que le «faire simple» résonne
encore dans ma tête et m'a effrayé avant même d'avoir commencé
la modélisation. Mais au final, je ne comprends pas trop ces
préventions...

Puis, on est passé à Illustrator, logiciel que j'adore mais qu'on a mis
de côté depuis longtemps. C'est toujours plaisir d'y retourner et
que **c'est satisfaisant de voir l'évolution du croquis**.

Et enfin, la 3D dont les étapes sont très variées.
J'admets ne pas avoir tout suivi en cours théorique ou plutôt compris
(ok, retenu) mais ils nous ont été d'une grande aide et je trouve
qu'on a été très bien accompagné par vous deux durant tout le
processus.
Donc merci Nico (je te promets, on a déjà oublié le rigging), **merci Dexter**.

Au final, Fynril et Bernard (ne me demandez pas), je les trouve
carrément cool et j'admets qu'un jour, ils deviendront une figurine
posée sur mon étagère.

Je doute de me relancer dans un projet similaire seul car c'est quand
même difficile sans accompagnement.
Je suis tout de même heureuse de dire que c'est moi qui l'ai fait. Et
en vrai, naviguer dans blender et l'espace, c'est déjà un flex car j'avais
essayé une fois bien avant tout les cours. C'était comme
donner une manette de play à ... *complétez* et qu'il regarde le ciel
et fonce dans les murs.

Merci à vous !

Fynril existe désormais quelque part entre mes lignes et mes polygones

...ou n-gones.

Petite aventure de la création de Fynril

Découvrez y la peur que provoque la 3D, la satisfaction d'une texture bien faite et la fierté d'avoir donné la vie.

