

Warren Mailloux & Hugo Calvet et aussi Brandon Gauthier, Noah Nicolas, Gabriel-Olivier St-Jean, Audrey Boucher, Raphaël Levesque, Charlie Demers, Maxime Cazerres



Besoin

Dans l'univers compétitif de création de jeux en 3D, il est essentiel de se démarquer par une expérience visuelle immersive et captivante. La création d'ambiances visuelles riches et sombres, cruciale pour l'atmosphère de "Dark Fantasy", représente un défi technique et artistique majeur.

Objectif

Développer un monde virtuel dans le thème "Dark Fantasy" où le réalisme des ténèbres est accentué par des effets visuels et des shaders mystérieux, renforçant ainsi l'immersion et l'engagement des joueurs. L'objectif est de fournir une expérience visuelle unique qui amplifie l'atmosphère dark fantasy du jeu.

Pour ce faire, nous avons rassemblé une équipe multidisciplinaire de programmeurs et de graphistes 3D. Nous avons décidé de travailler avec des shaders 3D VFX et de les appliquer aux objets Unity.



Technologies utilisées

SCÉNARISATION : Tableau blanc
ARCHITECTURE et CHOIX technologiques : Unity 3D, VFX
CRÉATION 3D : Maya, Blender
PROGRAMMATION : Visual Studio Community

Problèmes rencontrés

Le projet comprend de nombreuses scènes dans lesquelles interagissent de nombreux personnages et objets. Cette complexité amène des résultats parfois difficiles à circonscrire. Un des problèmes rencontrés a été avec la collision entre l'attaque du joueur et les ennemis qui ne fonctionne qu'une seule fois.

Résultats

Le déploiement des shaders avancés et des VFX a permis de créer des scènes visuellement époustouflantes, où les environnements sombres et les personnages mystiques sont rendus avec une profondeur et une intensité exceptionnelles.