

# The Hallowed Woods

La Présentation d'une Carte Vectorielle

Cameron Brooks 2BD



# 01

---

## Le Contexte

Pages 6-9

# 02

---

## Le Sujet

Pages 12-13

# 03

---

## La Recherche

Pages 10-13

# 04

---

## La Carte

Pages 14-15

## Intro

### *Le document*

Ce document présente mon processus de création en réalisant une carte vectorielle d'un monde fictif. J'y explore mon inspiration, mes intentions et le sujet choisi, ainsi que la façon dont j'ai procédé pour créer la carte et les choix graphiques effectués.

### *La Commande*

La tâche consiste à créer une carte vectorielle réalisée avec l'illustrator, à partir d'un sujet personnel. Le but est bien sûr de créer une carte originale et créative qui a une identité visuelle singulière. L'avantage de dessiner avec des vecteurs est que le résultat soit très propre et de bonne qualité sans se pixelliser.

### *La Mise en Page*

L'organisation des pages utilise une grille modulaire qui permet une mise en page plus dynamique et une plus grande liberté pour l'endroit où les textes et les images peuvent être placés. L'utilisation d'une grille reflète également la création de ma carte, puisqu'elle a aussi été réalisée à l'aide d'une grille. Les couleurs choisies reflètent également le thème de ma carte.



# 01

## Le Contexte

## Inspiration

### La Carte

Quand je pense à une carte, mon esprit se tourne habituellement vers le domaine des jeux vidéo. Je pense aux cartes créées pour représenter les différents mondes dans lesquels le personnage voyage, ou une carte de certains niveaux que l'on peut trouver dans le jeu, ou même une simple carte d'un village dans lequel le personnage est situé. D'un point de vue graphique, ces cartes sont créées de manière numérique et sont généralement très attrayantes.

Dans ce contexte, il m'a semblé tout à fait approprié de créer aussi une carte inspirée du monde des jeux vidéo.

### Univers Graphique

Mes inspirations viennent probablement des jeux auxquels je joue depuis l'enfance. Un exemple notable est un jeu DS créé par 5th Cell intitulé Drawn to Life : Dessine Ton Héros ! Plus précisément, le deuxième jeu.



Concept Art - Edison Yan - Drawn to Life



Concept Art - Edison Yan - Drawn to Life

Pour moi, ce style artistique est très agréable à regarder, principalement pour les petits détails à trouver cachés dans le dessin qui ajoutent beaucoup de personnalité au dessin.

# Isométrie

## Dans les Jeux Vidéo

L'isométrie a été généralement utilisée dans les jeux vidéo au cours des années 1980 et 1990, car cette technique offrait un effet 3D qui pouvait être obtenu avec les ressources limitées des micro-ordinateurs de l'époque.

Comme les objets projetés en parallèle ne changent pas de taille lorsqu'ils se déplacent sur le terrain de jeu, les ordinateurs n'ont pas eu besoin de mettre à l'échelle les sprites ni d'effectuer les calculs complexes nécessaires pour simuler la perspective visuelle. Cela a permis aux systèmes de jeu 8 bits et 16 bits de représenter rapidement et facilement de grandes zones en 3D.

Ce style est souvent utilisé dans le pixel art, obtenant un style caractéristique toujours utilisé dans le rétro-gaming.

## Dans l'Illustration

Aujourd'hui, l'isométrie n'est pas seulement utilisée dans les jeux, mais souvent aussi pour les illustrations graphiques.

L'isométrie est un moyen



Designed by macrovector / Freepik

pour les artistes de représenter un élément en 3D avec une illustration en 2D.

Les artistes isométriques utilisent ce que l'on appelle la "projection parallèle" pour faire ressortir leurs dessins plats, et le résultat est une illusion qui apparaîtra de la même taille quel que soit le point de vue.

## Le Fonctionnement

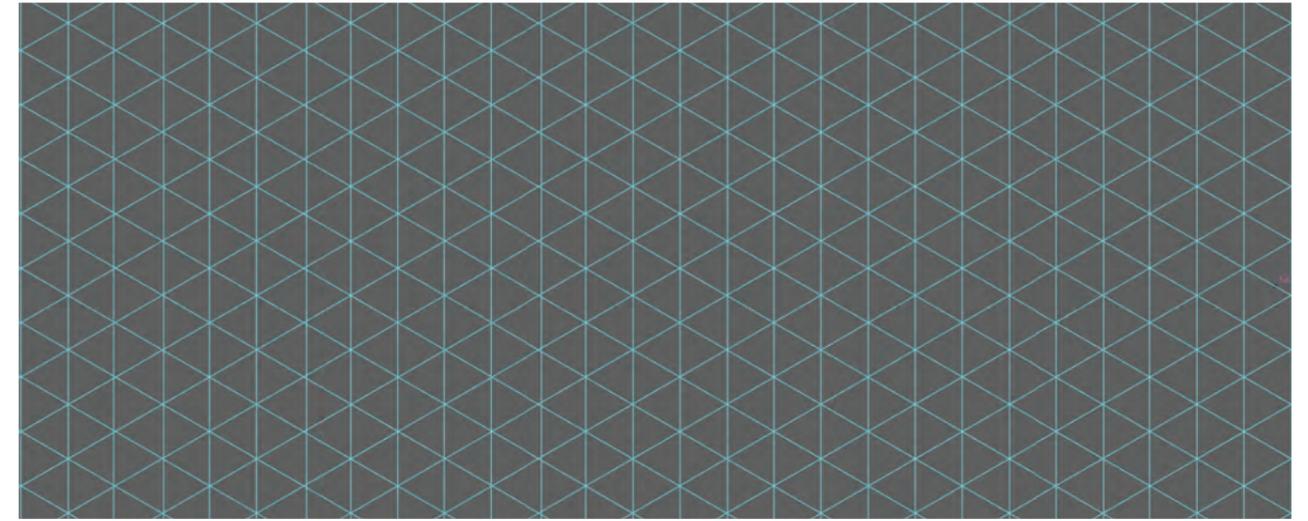
L'illustration isométrique est utilisée pour produire l'illusion de profondeur et de perspective. Il s'agit d'une projection dans laquelle les trois coordonnées (x, y et z) apparaissent

également redimensionnées et l'angle entre deux des axes sera toujours de 120 degrés. Le mot isométrique signifie la même mesure.

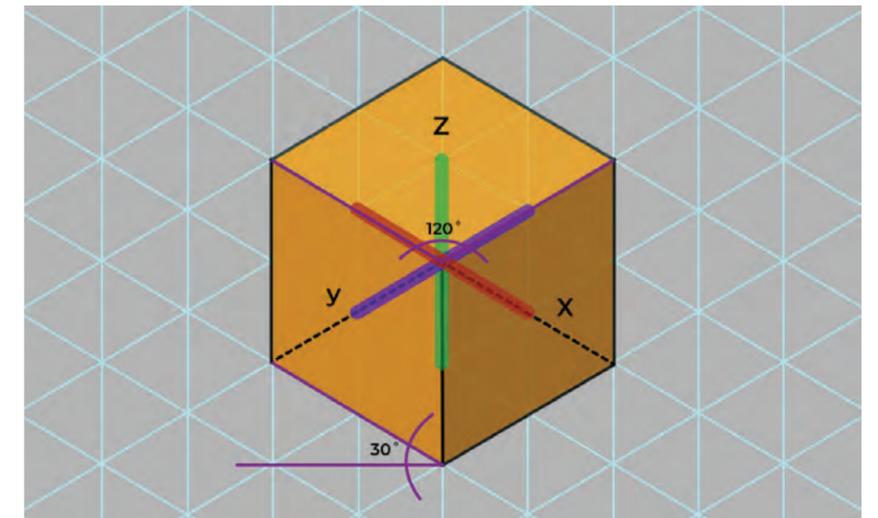
Tout est effectué sur une grille isométrique, qui est créée avec des guides à partir d'un segment de ligne, qui est généralement placé à un angle de 30 degrés.

L'art isométrique est différent de l'art créé en perspective, car il n'a pas de point de fuite. Cela permet aux formes isométriques de conserver leur composition quel que soit l'endroit où le spectateur se trouve lorsqu'il regarde.

L'art isométrique peut donner aux artistes une grande polyvalence dans leurs créations, et parce qu'il est basé sur des formes, le processus est simple.



La Grille Isométrique



La Projection Parallèle

L'isométrie peut produire des illustrations très nettes et symétriques qui sont non seulement esthétiques, mais aussi faciles à réaliser. De plus, comme ma carte est influencée par l'univers graphique des jeux vidéo, il me semble que c'est un bon moyen de relier mes idées ensemble.



# 02

Le Sujet

L'étape suivante du projet consiste à choisir un sujet et un cadre de la carte elle-même. J'ai commencé par définir mon thème. Ensuite, j'ai créé une carte mentale et une planche tendance pour m'aider dans le processus de réflexion.

## L'Environnement

### L'Organisation

Avant de concevoir une carte, il faut d'abord penser à la localisation géographique que la carte veut représenter. Une carte fictive peut représenter un monde, une ville entière, ou même un petit village. Il n'y a pas de limite à la construction du monde que l'on peut réaliser.

En ce qui concerne ma carte, je ne voulais pas représenter un monde entier. Je voulais avoir la liberté d'ajouter de nombreux détails, et d'examiner de plus près un lieu géographique.

Lorsque j'ai imaginé ma carte, j'ai pensé à un jeu dans lequel le joueur choisit la zone de la carte qu'il souhaite explorer. Pour inciter quelqu'un à explorer un endroit, il faut qu'il y ait pas mal de détails ou une illustration intéressante qui incite cette visite.

### Le Thème

La carte a été créée au cours du mois d'octobre, ce qui fait penser à plusieurs thèmes concernant la saison d'automne.

Halloween a été la principale influence pour ma carte. Le thème de l'Halloween peut couvrir un grand nombre de milieux, et possède également un univers graphique déjà bien défini.

La carte que j'ai imaginée devait adhérer à ce thème, sans être trop cliché. Je voulais un clin d'œil plus subtil à la fête, que l'on retrouve dans le produit final.

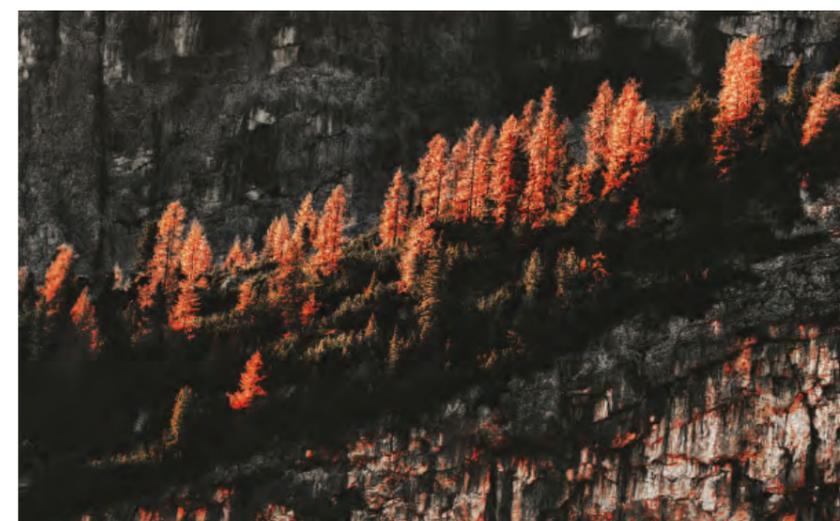
### Le Lieu

En pensant au décor de ma carte, j'ai essayé d'imaginer des zones où le thème de l'Halloween serait vraiment présent. La saison est souvent associée à des manoirs hantés, des forêts sombres ou des cimetières effrayants. On peut aussi penser aux quartiers et des maisons où l'on trouve des bonbons.

Je voulais d'une certaine façon combiner ces différents cadres. La carte est alors devenue un lieu caché dans les forêts où nous pouvons trouver d'autres endroits à explorer.



La Carte Mentale





# 03

## La Recherche

## La Géographie

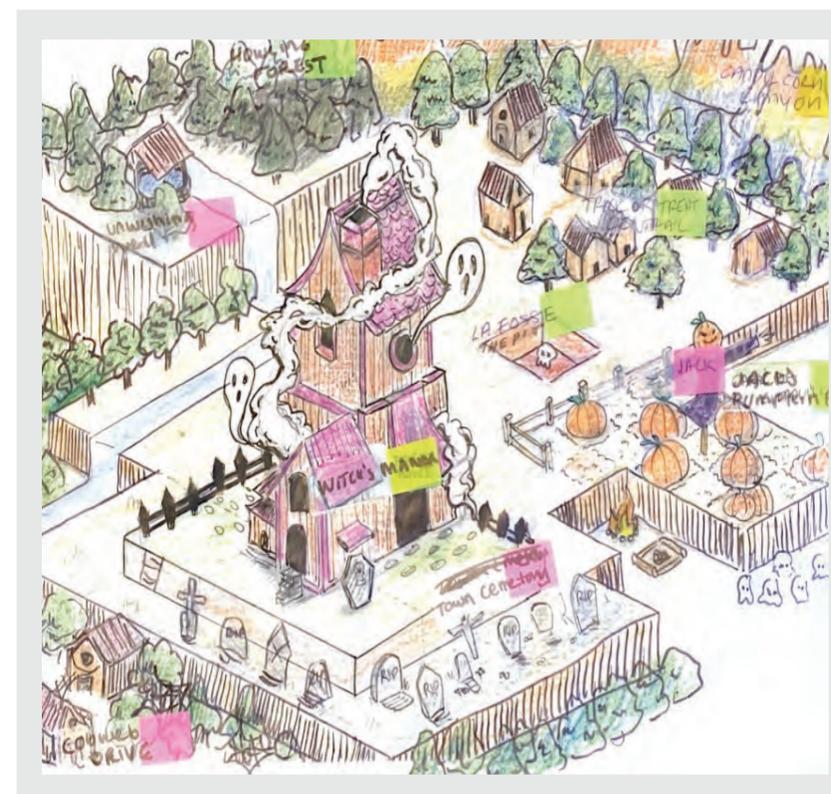


Le fait de faire ces dessins à la main constituait une bonne base pour l'organisation de la page, qui serait ensuite modifiée dans la version numérique selon mes besoins.

## Des Croquis

J'ai commencé la création de ma carte sur papier, en dessinant la grille isométrique. Ensuite, j'ai dessiné sur cette grille avec du papier calque. Afin de comprendre l'espace, j'ai d'abord dessiné la plate-forme sur laquelle la plupart des dessins seraient placés.

Après la réalisation de la plate-forme, il a été facile de remplir les dessins petit à petit, en commençant par les éléments les plus importants et en ajoutant les détails plus tard.



## Le World-Building

En créant ma carte, je voulais qu'il y ait une sorte de pièce centrale qui puisse se démarquer parmi tous les autres éléments.

J'ai décidé que ce serait une sorte de manoir hanté, où l'on pourrait voir des goules flotter à l'extérieur de ses portes, entourées de fumée. Il fallait que ce soit l'élément le plus conforme au thème d'Halloween, car je ne voulais pas que la carte soit trop chargée d'éléments similaires. Si je l'avais fait, la carte aurait peut-être perdu de sa lisibilité.

## L'Art Vectoriel

## Le Style Graphique

La carte devait être réalisée avec Adobe Illustrator, un programme qui permet d'obtenir des illustrations vectorielles de haute qualité. Le résultat est toujours très propre.

Fabriquer une illustration isométrique avec Illustrator n'est pas nouveau. Graphiquement, ce genre de dessin est très agréable à l'œil, mais il est souvent créé de la même manière graphique au point de devenir répétitif. Bien sûr, selon le sujet et

le style du dessin, une illustration isométrique peut être plus originale.

Je voulais m'assurer que le style graphique de ma carte soit aussi original que possible. Pour le faire, j'ai décidé de mettre en place des textures et des dégradés dans mon travail, afin de différencier le dessin du schéma habituel de couleurs plates que l'on en vient à associer avec l'isométrie.





Les Elements Graphiques

### La Construction

Après avoir fait la base de ma carte, j'ai commencé à remplir les espaces avec des illustrations individuelles. Ces illustrations se répétaient lorsque c'était nécessaire, par exemple avec les arbres pour faire des forêts. À partir de ma grille, les éléments s'inséraient dans chaque carré presque comme des pièces d'échecs.

### Les Couleurs

J'ai décidé d'inclure des tons très terreux dans ma carte pour suggérer la saison automnale, plutôt que d'exagérer avec des couleurs d'Halloween un peu ringardes comme l'orange vif, le violet et le vert néon. Les couleurs s'harmonisaient mieux de cette façon.



### Les Lieux

Pour indiquer les différents endroits sur la carte, j'ai voulu intégrer les titres dans le dessin lui-même, plutôt que d'avoir un texte flottant qui peut sembler déconnecté de l'ensemble. Ma solution a été d'avoir des poteaux de signalisation avec le nom du lieu écrit sur une planche de bois.



**CC MONSTER MASH  
REGULAR**

### Typographie

La police que j'ai choisie est CC MonsterMash, une police créée par John Roshell. Cette police a un aspect très cartoon ou comique que j'aime pour son caractère ludique. Elle donne à la carte un effet supplémentaire pour Halloween.



04

La Carte



HOWLING FOREST

The Ur-Wishing Well

TRICK OR TREAT LANE

JACK'S PUMPKIN PATCH

JACK

WITCH'S MANOR

CEMETARY DRIVE

**THE HALLOWED WOODS**