



CLOAKEDTIGER
— GAME STUDIO —

Porte-folio

Décembre 2019



Table des matières

NOS RÉALISATIONS	3
ART 2D	3
PIÈCES DE CONCEPT	3
DESIGN PERSONNAGES	4
DESIGN D'OBJETS NON ORGANIQUES	5
INTERFACE VISUELLE	6
ART 3D	6
MODÉLISATION DE PERSONNAGES	6
MODÉLISATION D'OBJETS NON ORGANIQUES	7
ANIMATIONS	8
DÉVELOPPEMENT D'ENVIRONNEMENT	8
PROGRAMMATION	10
INTÉGRATION DE CONTENU	10
INTÉGRATION CONTINUE	11
AUDIO	11
MUSIQUE	11
EFFETS SONORES	11
TECHNOLOGIE	12
UNREAL ENGINE	12
AUTODESK MAYA	12
ALLEGORITHMIC SUBSTANCE	12
SPEED TREE	13
PROJETS	15
PROJET TRÉVI	15
JEU - WAR PROFITEERS	16
AUTRES PROJETS	16
LE STUDIO	17
MÉTHODOLOGIE	17



Nos réalisations

Les accomplissements faits par le studio de jeux CloakedTiger sont axés sur le développement d'applications multimédia (principalement, pour des expériences interactives).

Art 2D

Pièces de concept



Le studio conçoit des pièces artistiques selon les besoins requis.

Ceci inclut des scènes avec une histoire, des positions de personnages et autres besoins artistiques.

Le processus général est itératif et commence par le sketch initial, continue avec la finalisation des lignes et se termine avec la colorisation.





Design personnages

Le studio développe ses propres personnages. Nous avons un éventail de personnages stylisés (utilisé dans notre production courante) ainsi que personnages de style réaliste (utilisé dans une production antérieure non publiée).





Nous développons également des formes organiques non humaines



Design d'objets non organiques

Nous avons également dessiné toutes sortes d'objets à caractères médiévaux fantastiques pour notre production courante.





Interface visuelle

Principalement axés vers les jeux vidéo, nous dessinons des interfaces utilisateur pour donner cachet et style au jeu.



Art 3D

Modélisation de personnages



Le studio a un système établi pour la production de modèle 3D de personnages (modélisation et texture et préparation pour la phase d'animation). Cette production commence à partir du design initial (2D).



Nous utilisons les logiciels *Autodesk Maya* et la suite de *Allegorithmic Substance* afin colorier (texturer) nos personnages et créatures.

Modélisation d'objets non organiques

Tout comme les personnages, nous modélisons et texturons les objets non organiques.



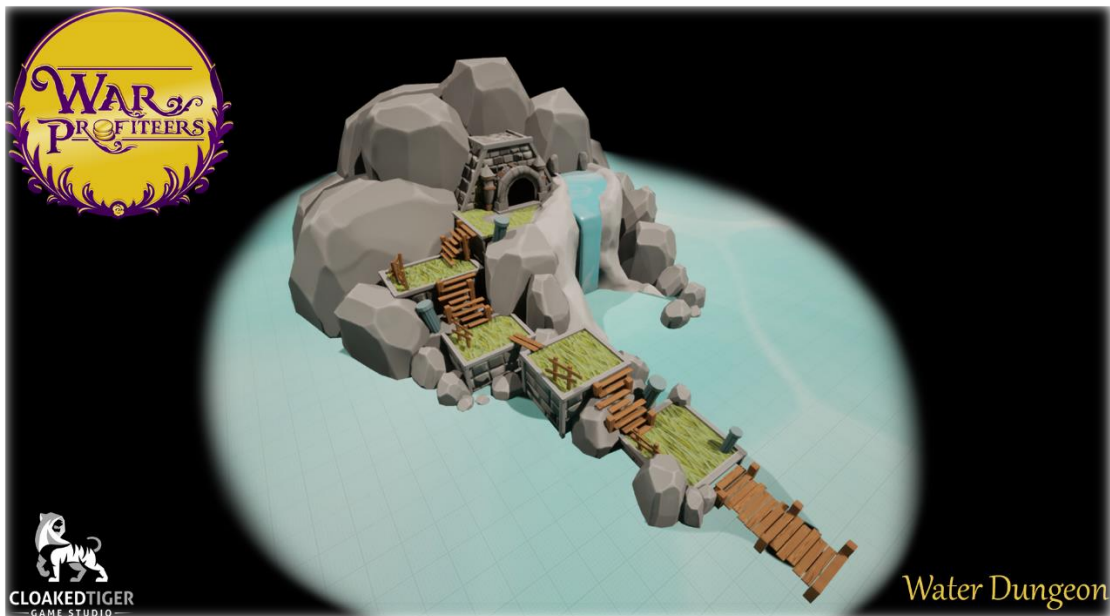


Animations

À partir de la préparation faite au niveau de la modélisation, nous transformons les modèles en êtres pouvant vivre et bouger dans les mondes virtuels.



Développement d'environnement



À l'aide des outils *Autodesk Maya* et *Unreal Engine*, nous créons des environnements immersifs où les joueurs peuvent investiguer et découvrir.

Le studio conçoit des environnements intérieurs et extérieurs.



Le studio utilise fréquemment les outils de la suite *Substance* (de *Allegoritmik*) pour créer des nouvelles et intéressantes textures afin de rendre le monde vibrant.





Programmation

Le studio est axé sur le développement d'application interactive avec l'éditeur *Unreal Engine*. Par ce fait, le langage de programmation utilisé par le studio est le C++. L'équipe a plusieurs années d'expérience professionnelles avec cette langue.

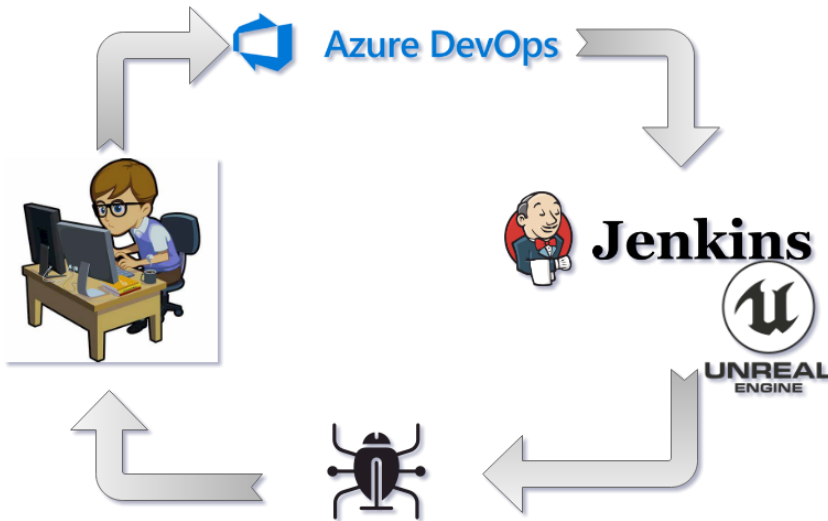
Intégration de contenu



L'intégration de contenu et l'écriture de mécanique sont sous la responsabilité des programmeurs. Ceci implique que tous nos programmeurs doivent connaître les parties artistiques afin de bien assister les artistes et d'intégrer correctement leur travail.



Intégration continue



Le processus d'intégration continue est un élément qui tarde à arriver dans le monde du développement de jeux vidéo.

Cette séquence sert à protéger l'application contre les erreurs insérées par les membres de l'équipe. Cette technique utilise l'automatisation pour valider que tous les changements inclus ne brisent pas l'application en évaluant une série de tests.

Ceci aide la confiance qu'on les programmeurs et les clients ont envers l'application, car l'application est toujours assurée d'être fonctionnelle.

Audio

Le studio fait affaire avec un réseau de pigiste afin de concevoir la musique utilisée dans les applications.

Le porte-folio musical du studio est disponible à l'adresse suivante :
<https://1drv.ms/u/s!Auc8dGUok38BhsVHyvXJVtgKbjIZHA?e=tofNDf>

Musique

Présentement, l'éventail musical du studio est axé sur les trames à tendance médiévale fantastique. Cependant, le studio possède plusieurs contacts opérant sur tout genre et peut être disponible sur demande.

Un exemple de musique produit est sur notre chaine YouTube
(<https://www.youtube.com/channel/UCTwoor2o3zZRmLGQvhTXeMA>).

Effets sonores

Les effets sonores sont une collection de petits sons souvent anodins. Ces bruits comprennent des bruits de bas, les cris d'une attaque, un chant de victoire, l'ouverture d'une porte, l'utilisation d'un objet, ...



Technologie

Unreal Engine

Le studio travaille depuis sa création avec l'éditeur de jeu *Unreal Engine*, développer et maintenu par *Epic Games* ainsi qu'une grande communauté de développeur. Cet engin permet d'améliorer drastiquement la vitesse de développement de pièces artistiques (jeux vidéo, cinématographie, expérience de réalité virtuelle, ...).

L'outil vient, de base, avec toutes les fonctionnalités nécessaires à faire fonctionner plusieurs moyens d'entrées différents (clavier, toucher, positionnement, ...) et de sortie différente (visuel sur écran, casque de réalité augmentée et sur casque de réalité virtuelle). Cette automatisation permet aux développeurs de se concentrer sur l'avancement des projets interactifs.



Autodesk Maya



Pour la création visuelle, nous utilisons l'outil de modélisation 3D *Maya*, de *Autodesk*. Cet outil nous permet d'avoir la majorité du processus de création de personnages (modélisation, préparation à l'animation et la conception des

animations). En utilisant un outil complet, ceci diminue les difficultés associées aux problèmes de correspondances entre différents logiciels.

Tous nos pigistes et employés doivent se conformer à ce processus.

Allegorithmic Substance



Cette suite d'outils nous permet de donner du cachet aux éléments qui ont été modélisés. Les deux principaux outils utilisés par le studio sont *Painter* et *Designer*. Le logiciel *Painter* permet de dessiner, sur le modèle 3D, les textures (en d'autres mots, les couleurs). Le logiciel *Designer*, quant à lui, permet de concevoir différentes textures avec un langage de programmation visuelle. L'utilisation des textures créée par cet outil transforme les modèles en pièces artistiques uniques.

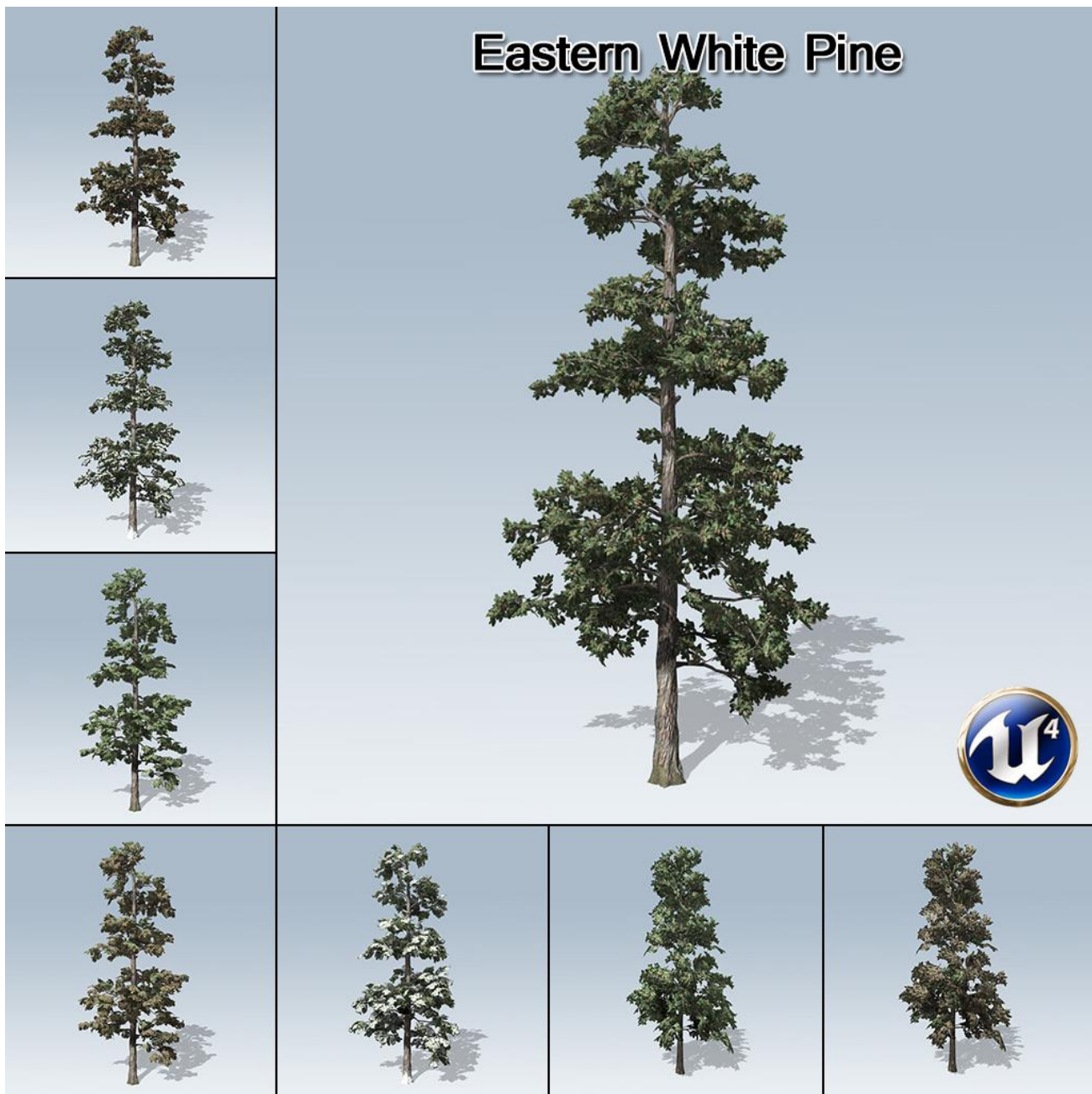


SpeedTree

Cet ajout permet de modéliser rapidement des modèles d'arbres 3D. Modéliser des arbres est une des tâches les plus difficiles et longue à faire en développement 3D. L'utilisation de cet outil est un nécessaire pour toutes applications voulant des arbres visuellement réalistes.

Un point positif de cet outil est qu'il a une intégration directe avec *Unreal Engine* et permet la création d'arbres à même l'éditeur.





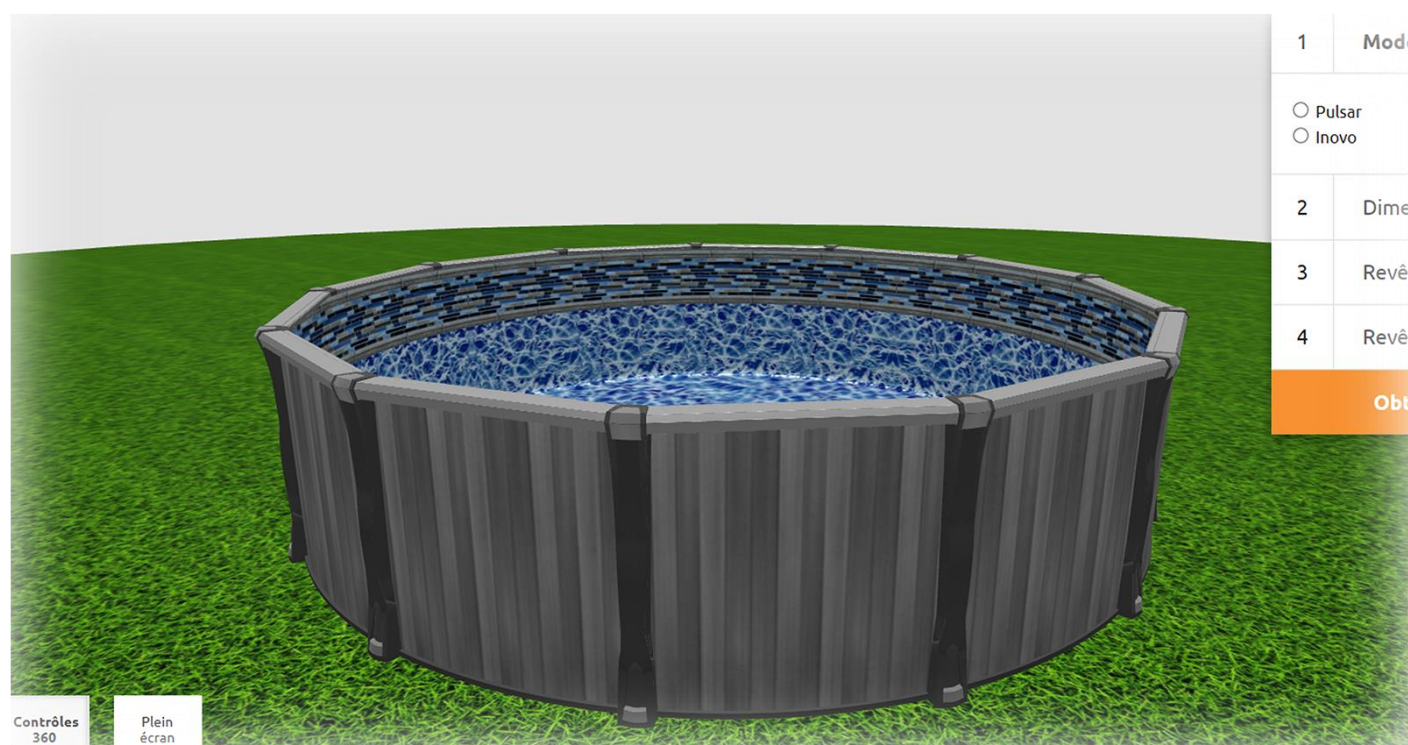
Exemple de résultat possible avec Speedtree et Unreal Engine
https://store.speedtree.com/site-assets/uploads/2016/05/Eastern_White_Pine_product_with_7_variations.jpg



Projets

Projet Trévi

Le projet *Trévi* a été le premier projet du studio qui n'était pas centré sur la conception de jeux vidéo. Notre rôle a été de concevoir et texturer les piscines 3D en vente chez *Trévi*, à des fins de marketing. Les modèles sont utilisés sur leur site web et permettent une vue sur 360 degrés.



Il est possible d'interagir avec nos modèles à l'adresse suivante :

<https://trevisherbrooke.com/produits/piscines-hors-terre/>



Jeu - War Profiteers



WarProfiteers est le premier jeu du studio (et est toujours en conception). Dans ce jeu, vous incarnez Thera, une courageuse et orgueilleuse marchande qui tente désespérément d'accumuler des profits afin d'aider sa nation dans une guerre perpétuelle. Tout moyen son bon : surcharger les clients, envoyer des mercenaires mourir en échange de marchandises et, bien sûr, abuser de la bonne confiance des clients.

Autres projets

Nous travaillons présentement sur un autre projet en collaboration avec des formateurs minier dans la région de Rouyn-Noranda. Malheureusement, il est présentement impossible de fournir plus de détails.

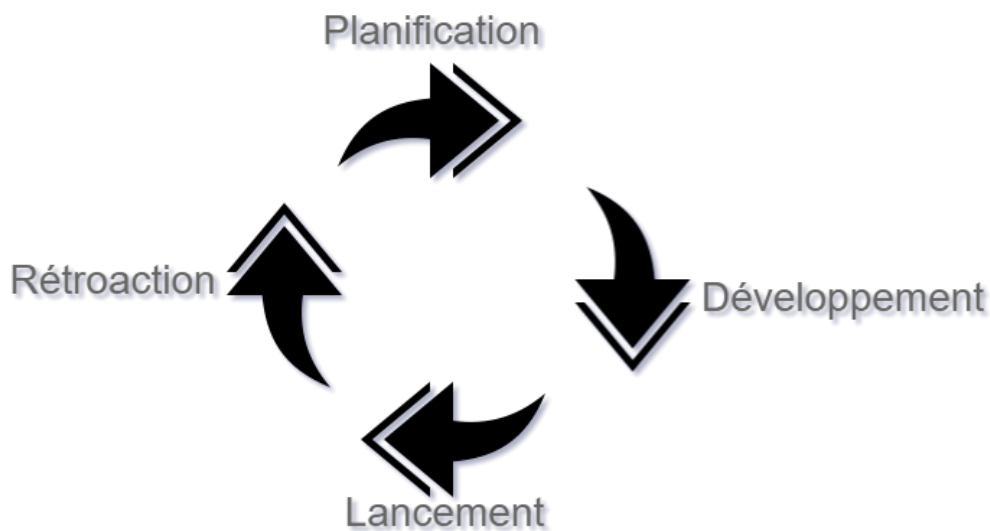


Le Studio

Le studio comporte un certain nombre d'employés permanents et un grand nombre de pigistes temporaire. Dans notre équipe, nous avons plusieurs pigistes du Québec et d'Europe. Ce modèle est fait afin de conserver une flexibilité sur notre gestion de budget (monétaire temporelle).

Méthodologie

Le studio utilise la méthodologie Agile pour la réalisation des projets. Cette méthodologie permet un ajustement rapide lors du développement. Cependant, cette technique nécessite l'apport continu du client en tant que rétroaction rapide.



Normalement, un cycle de développement est de 2 semaines et est suivi d'une rencontre avec le client pour obtenir ses commentaires. Il est primordial que le client accepte que l'application fournie dans les débuts ne soit pas de calibre professionnel et serve seulement à s'assurer de la compréhension du studio. La méthodologie Agile se veut itérative. Après chaque version, la qualité et la quantité de fonctionnalités grandissent pour finalement atteindre une version satisfaisante pour le studio et, surtout, pour le client.