



LISTE DES PRÉREQUIS À LA RÉALISATION DES ILLUSTRATIONS

SOMMAIRES

VISAGES, YEUX ET EXPRESSIONS	3
VISAGES :	3
YEUX :	4
ATTRIBUTS DES YEUX :	5
DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX SEXES :	6
BOUCHES :	7
ATTRIBUTS DE LA BOUCHE :	8
DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX SEXES :	9
ATTRIBUTS DU NEZ :	10
OREILLES :	11
CHEVEUX :	12
CORPS DES PERSONNAGES	13
CORPS :	13
DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX SEXES :	14
CARACTÉRISTIQUES DES TENUES :	15
CARACTÉRISTIQUES ALIENS :	16

VISAGES, YEUX ET EXPRESSIONS

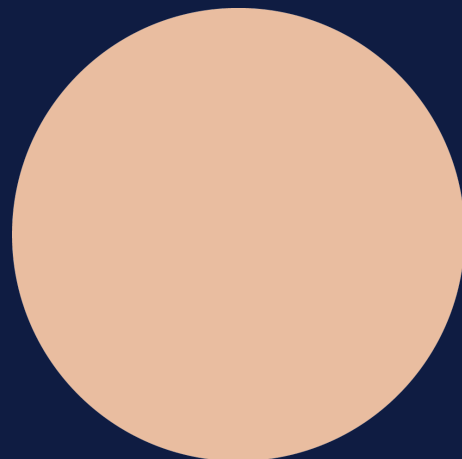
VISAGES :

- Rond
- Plein
- Sans contour

Ces attributs seront constant quelque soit :

- l'orientation du visage
- l'expression du personnage

Exemple :



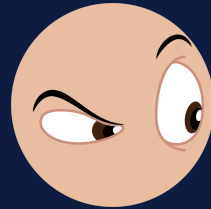
YEUX :



«Normal»



Surpris



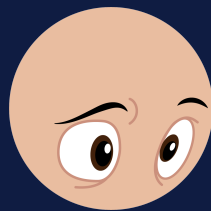
Suspicieux



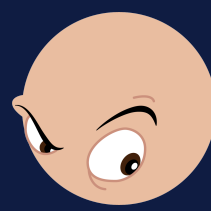
Regard en coin



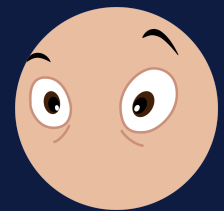
Yeux au ciel



Coupable



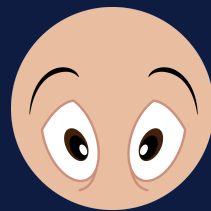
Accusateur



Incrédule



Triste



Abattu

ATTRIBUTS DES YEUX :

HUMAINS :

- Contour des yeux un ou deux tons au-dessus de la couleur de la peau.
- Fond des yeux de couleur blanche.
- Iris de couleur variable en fonction de la couleur des yeux (marron, bleu, vert, vairon).
- Pupille noire avec un cerlce blanc placé en fonction de l'orientation de celles-ci.
- Couleur des sourcils en accord avec la couleur des cheveux.

ALIENS :

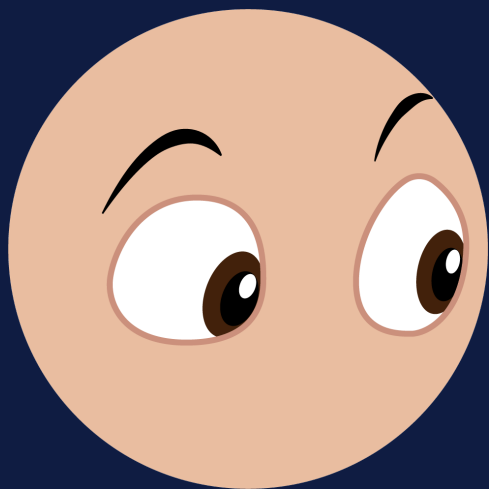
- Contour des yeux un ou deux tons au-dessus de la couleur de la peau.
- Fond des yeux de couleur variable en fonction du type d'alien.
- Iris de couleur variable en fonction de la couleur des yeux (marron, jaune, rouge, etc.).
- Pupille noire avec un cercle blanc placé en fonction de l'orientation de celles-ci.

DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX SEXES :

HOMMES :

Pour les hommes, les yeux ne posséderont pas de cils.

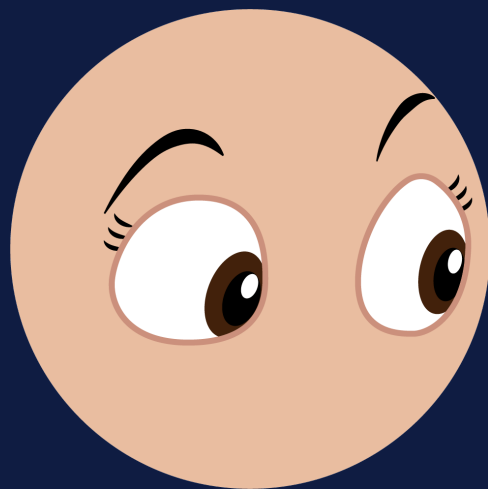
Exemple :



FEMMES :

Pour les femmes, les yeux posséderont des cils. Pour ajouter des cils, il suffit de mettre trois traits noir à l'extérieur de l'oeil.

Exemple :



BOUCHES :



«Normal»



Malicieux



Triste



Choqué



Méprisant



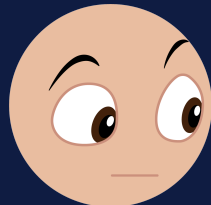
Sourire en coin



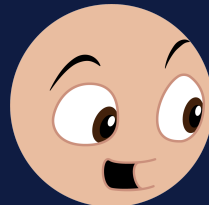
Petite moue



Sourire



Neutre



Bouche ouverte

ATTRIBUTS DE LA BOUCHE :

HUMAINS :

- Contour de la bouche un ou deux tons au-dessus de la couleur de la peau.
- Orientation et sens de la bouche déterminée en fonction de la position de la tête et des yeux.

Si la bouche est ouverte :

- si les dents sont visibles alors la couleur de fond sera blanche
- dans le cas contraire, la couleur de fond sera noire

ALIENS :

- Contour de la bouche un ou deux tons au-dessus de la couleur de la peau.
- Orientation et sens de la bouche déterminée en fonction de la position de la tête et des yeux.

Si la bouche est ouverte :

- si les dents sont visibles alors la couleur de fond sera blanche.
- dans le cas contraire, la couleur de fond sera noire.
- en fonction du type du type d'alien, les dents peuvent être pointus (ou autres formes).

DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX SEXES :

HOMMES :

Pour les hommes, la bouche se composera uniquement d'un trait de la même couleur que les contours des yeux.

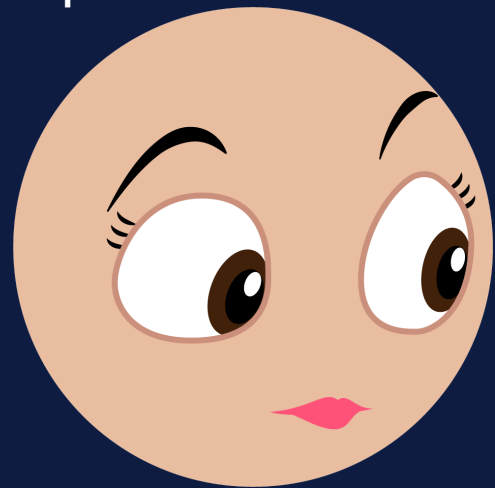
Exemple :



FEMMES :

Tout comme pour les hommes, la bouche pourra être uniquement un trait. Toutefois, elle pourra être modifiée si le modèle porte du rouge à lèvres.

Exemple :

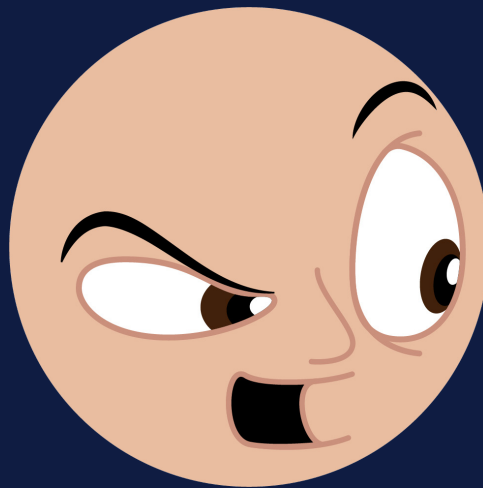


ATTRIBUTS DU NEZ :

Humains : Le nez, tout comme la bouche, ne sera constitué que d'un trait simple de la même couleur que la bouche et le contour des yeux. Sa forme est déterminée par celle du nez du modèle.

Aliens : La présence de nez n'est pas obligatoire. Elle dépendra, encore une fois du type d'alien (POISSON → Pas de nez).

Exemple :



OREILLES :

Humains : Les oreilles seront constituées d'un demi cercle de la même couleur que la peau. Leur forme est déterminée par celle du nez du modèle. Il est possible de mettre des traits de contours un ou deux tons au-dessus de la couleur de la peau pour donner plus de profondeur aux oreilles.

Aliens : La présence d'oreille n'est pas obligatoire. Elle dépendra, une fois de plus, du type d'alien (POISSON → Oreilles nageoires).

La visibilité des oreilles dépendra de l'orientation du visage du modèle.

Exemple :



CHEVEUX :

HUMAINS :

Les cheveux dépendront du modèle du personnage: forme, couleur, etc. Ils ne posséderont pas de contours. Toutefois, il est possible de mettre des accentuations en rajoutant des traits dans la coiffure.

Exemple :



ALIENS :

Encore une fois, la présence ou non de cheveux dépendra du type d'alien. Si l'alien possède des cheveux, alors ils suivront la même règle que pour les humains.

Exemple :



CORPS DES PERSONNAGES

CORPS :

- En accord avec l'orientation du visage
- Ne faire le perso qu'à partir de la taille
- Sans contour

Ces attributs seront constant quelque soit :

- la position du personnage
- la corpulence du personnage

Exemple :



DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX SEXES :

HOMMES :

La taille ne sera pas marquée pour donner une stature plus importante au personnage. De plus, les bras seront plus larges que ceux des femmes.

Exemple :



FEMMES :

La taille sera marquée (cintrée) pour donner une allure plus fine et féminine au personnage. Les bras seront légèrement plus fins que ceux des hommes.

Exemple :



CARACTÉRISTIQUES DES TENUES :

Les vêtements seront inspirés par ceux du modèle utilisé pour créer le personnage. Malgré tout, ceux-ci seront simplifiés pour coller au style flat des personnages de cartes. Ainsi, ils n'y aura aucun contour à la tenue bien qu'il est possible de mettre des traits d'accentuations (toujours un ton de couleur supérieur à la couleur de la tenue) sur un vêtement afin de faire ressortir un élément : col, boutons, poches, boutonnière, etc.

Exemple :



CARACTÉRISTIQUES ALIENS :

Pour le corps, les aliens permettent plus de liberté. La couleur de la peau sera déterminé par l'animal dont le personnage sera inspiré. Ils sera ainsi possible d'avoir une peau avec (ou sans) motifs.

Pour les vêtements, ceux-ci suivront les mêmes règles que pour les humains. Toutefois, les choix des habits dépendront uniquement du designer qui essayera, malgré tout, de coller à l'univers de la mafia en terme de code vestimentaire

Exemple :

