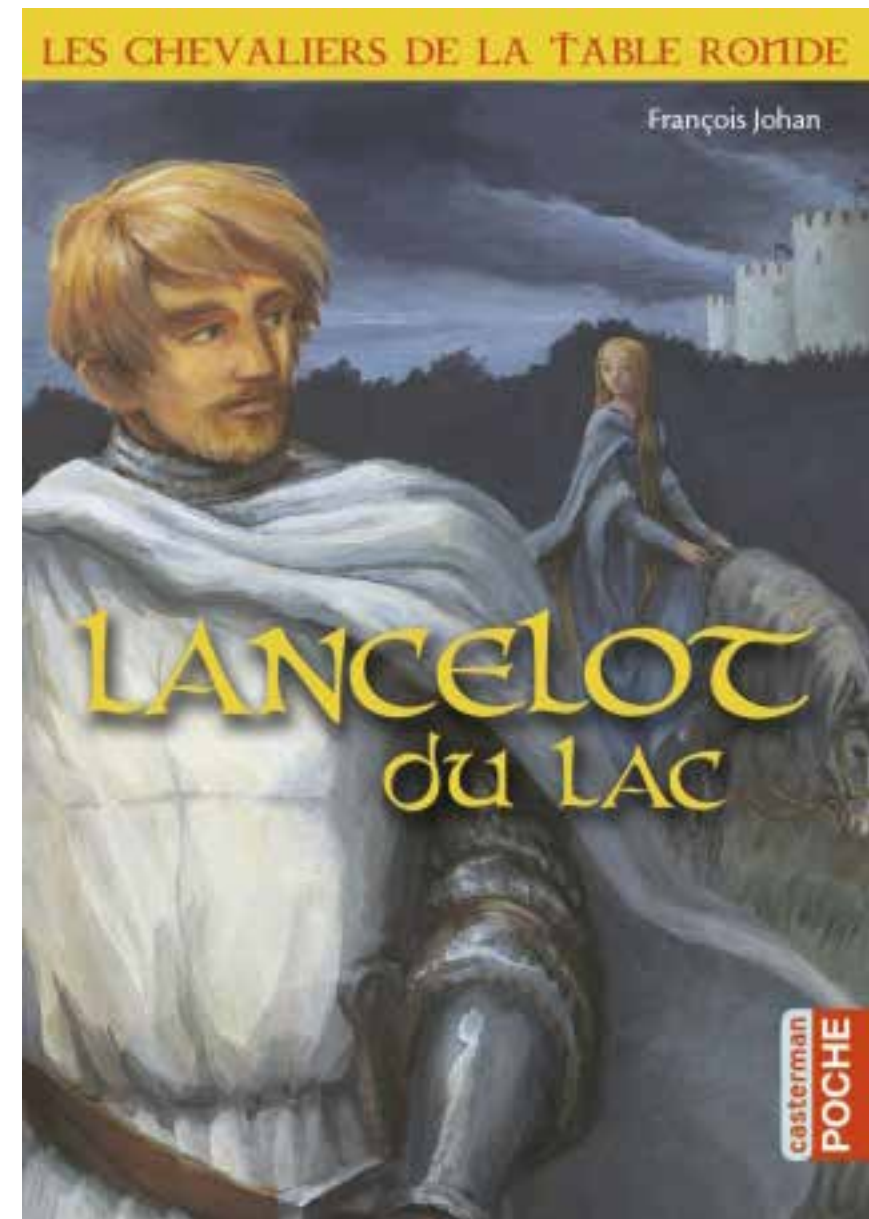
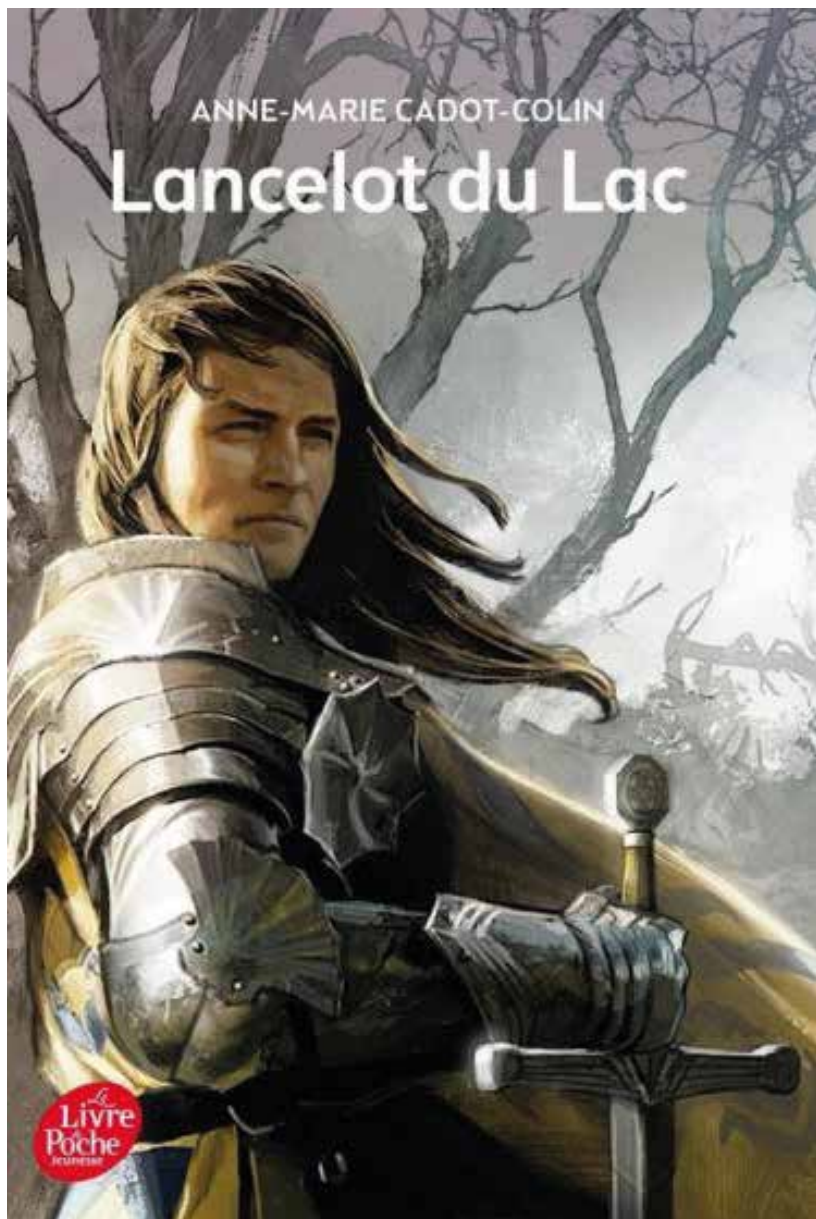


## Personnage choisi : Lancelot du Lac

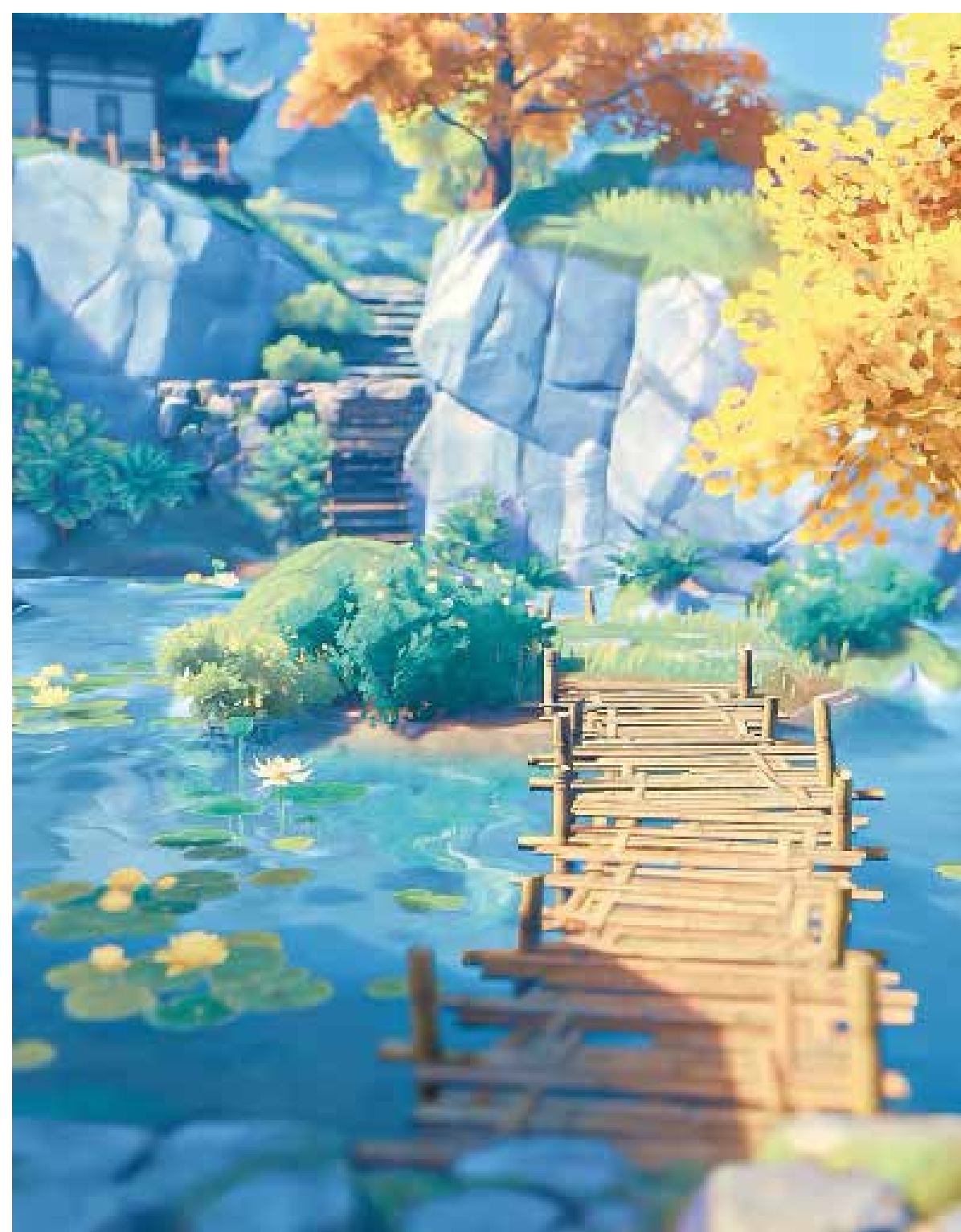


L'objectif principal pour moi serait de reprendre le personnage Lancelot Du Lac est de le faire dans le style de genshin impact. C'est un jeu vidéo style animé sur lequel un voyageur doit parcourir le monde pour retrouver sa soeur. Lancelot est un héros de la table ronde et est une figure de l'amour courtois. Il tombe amoureux de la reine Guenièvre. j'ai donc l'idée de créer un personnage qui pourrait avec des talents d'épée et un amour fou pour la soeur du voyageur participer au voyage du héro principal de l'histoire et l'aider dans sa quête pour retrouver sa soeur. Il est une divinité qui se passionne pour les armes. Il devient donc forgeron afin de se forger sa propre épée pour combattre les ennemis sur son chemin. L'histoire de Genshin impact se fait dans un univers fantastique et donc n'a pas forcément de temporalité.

LUCBERT  
Killian  
1 ANIM

environnement  
et outils

## Mood board



Images de décors pour  
déterminer le style



Exemples de  
vêtements et  
de couleurs

LUCBERT  
Killian  
1 ANIM

environnement  
et outils

## Mood board



Pour la forme de la lame



Pour la couleur de l'épée

LUCBERT

Killian

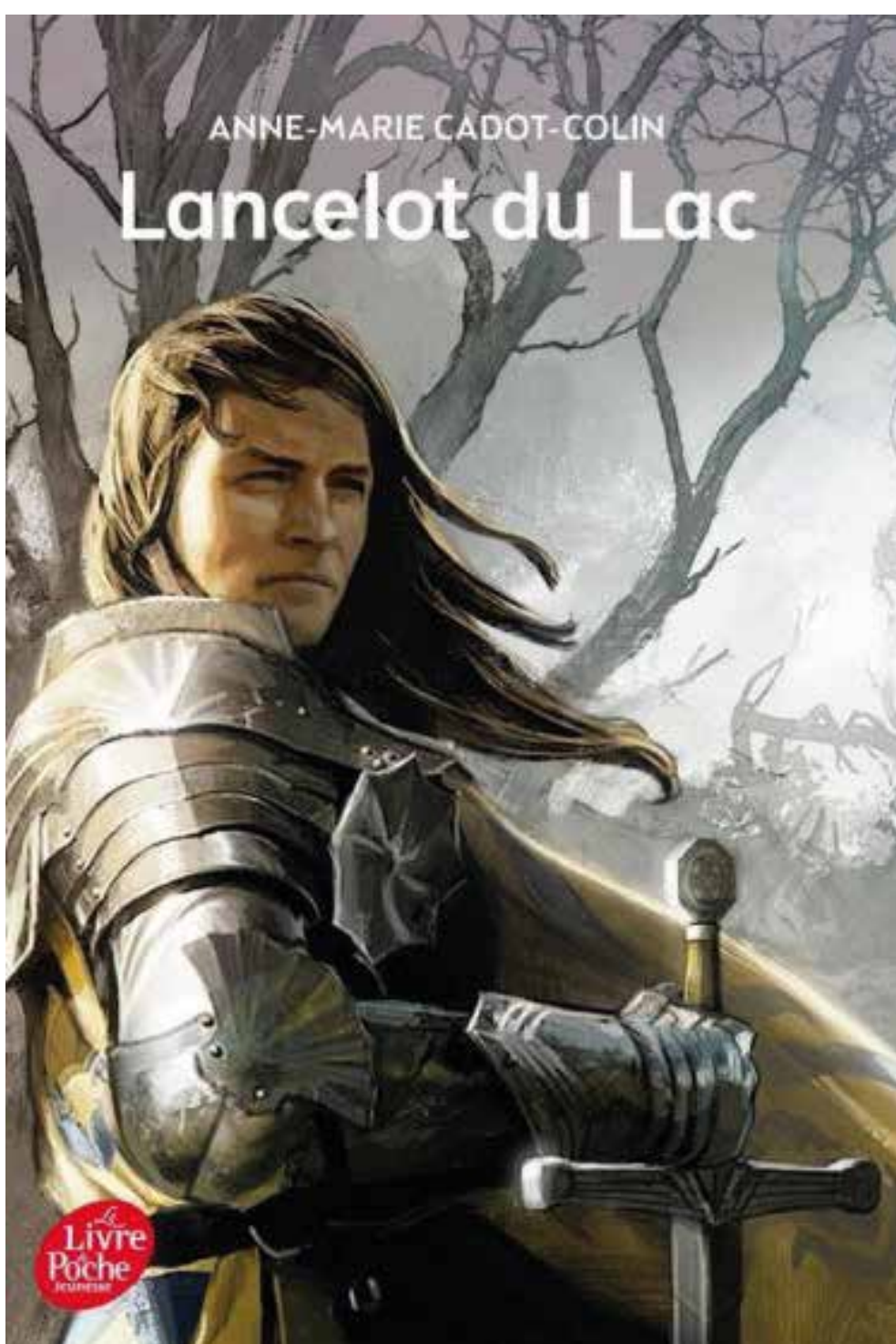
1 ANIM

environnement  
et outils

## Mood board



Idées de style  
d'armures et  
couleurs



Je vais plus m'orienter vers ce style de représentation de Lancelot pour pouvoir exploiter le style de ses cheveux et l'incruster dans le style du personnage. De plus, je vais garder son armure et la changer pour la mettre dans le thème animé et peut-être lui changer ses couleurs.

# liste de course

## Emotions

- amical
- furtif
- dangereux

## Culture / Temporalité

- culture japonaise
- pas de temporalité car univers fantastique

## Position géographique

- Au bord de la plage sur une île dans une petite ville

## métier

Forgeron/Aventurier

## définir un hobby qu'il peut avoir

- pyroman et donc il aime jouer avec le feu
- S'entraîne à l'épée tous les jours pour devenir plus fort.

## richesse et status

- Très riche car bien accompagné dans ses aventures.
- Divinité (car fils d'archon) qui se fait passer pour un simple humain

## possibles traumatismes dans la vie

- aucun (ne connaît pas la tristesse)

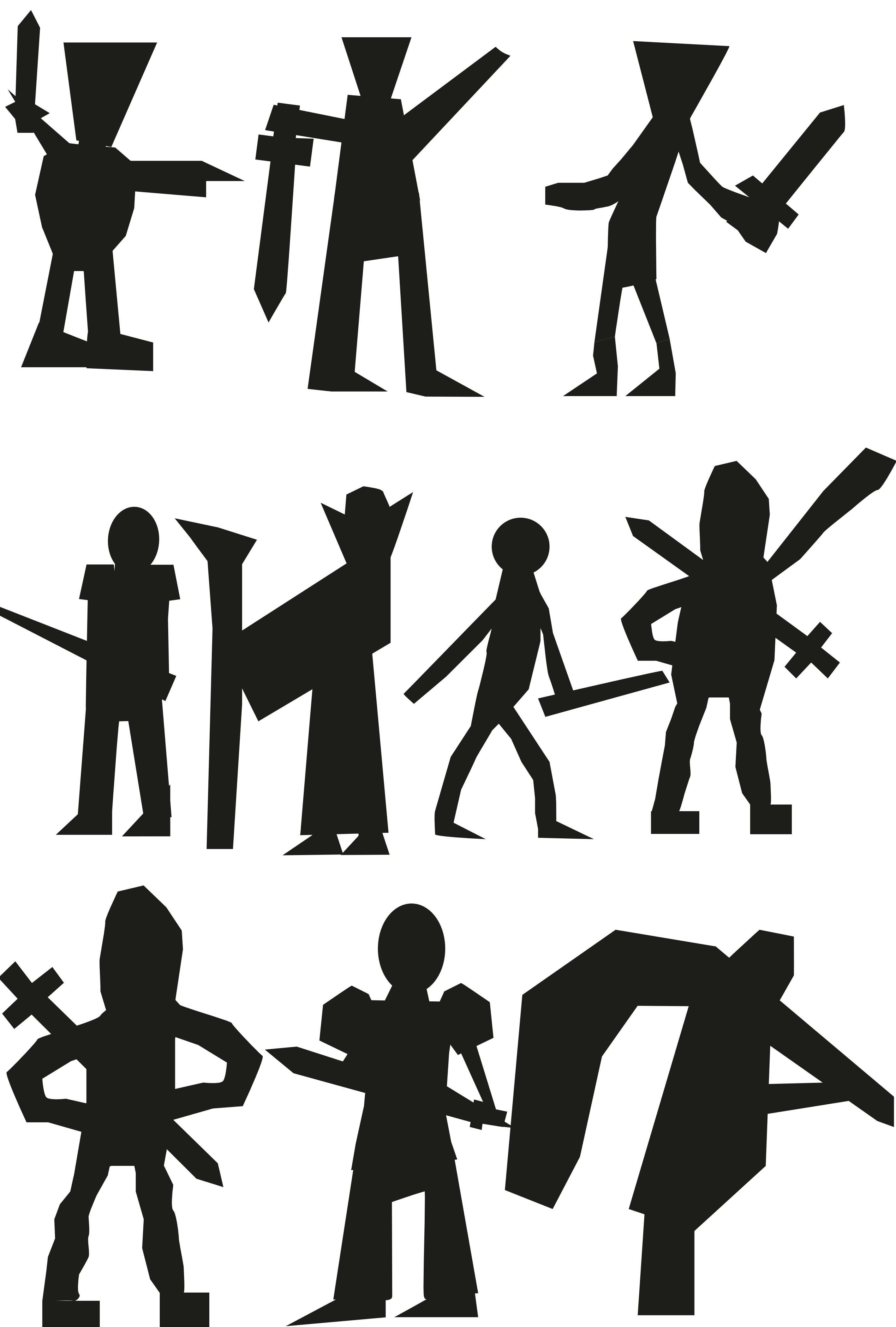
## familier ?

- aucun car il n'aime que forger et voyager

## âge et gabarit

- environ 2300 ans mais ne se souvient plus trop de son âge et est ni trop gros ni trop maigre (ne peut pas vieillir).

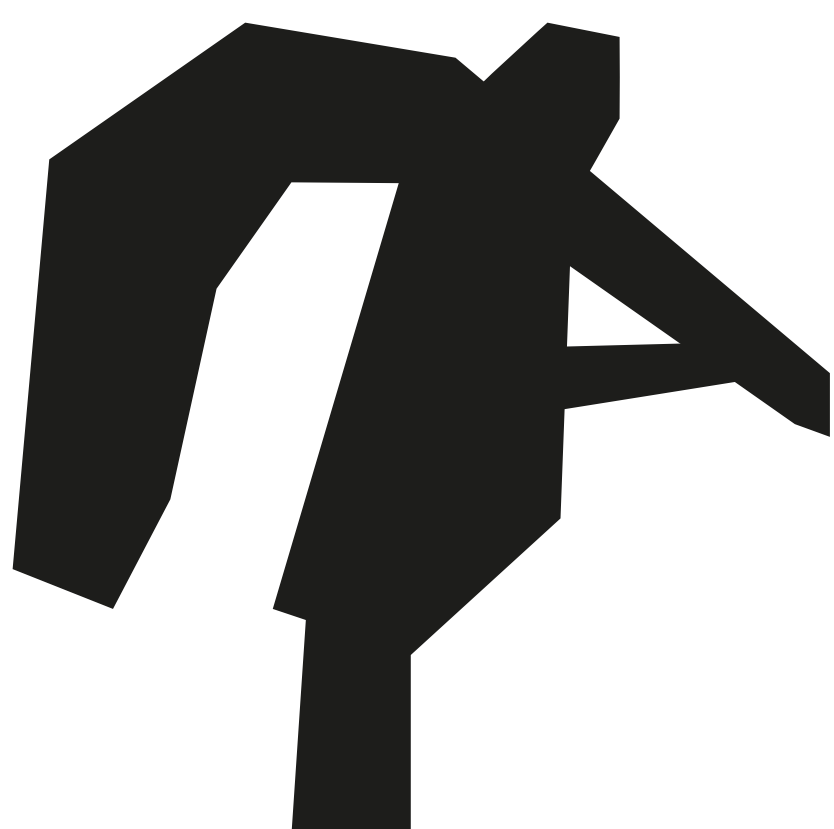
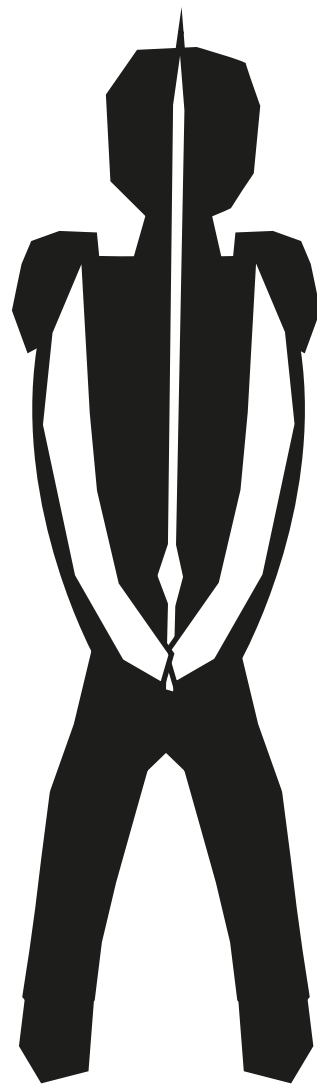
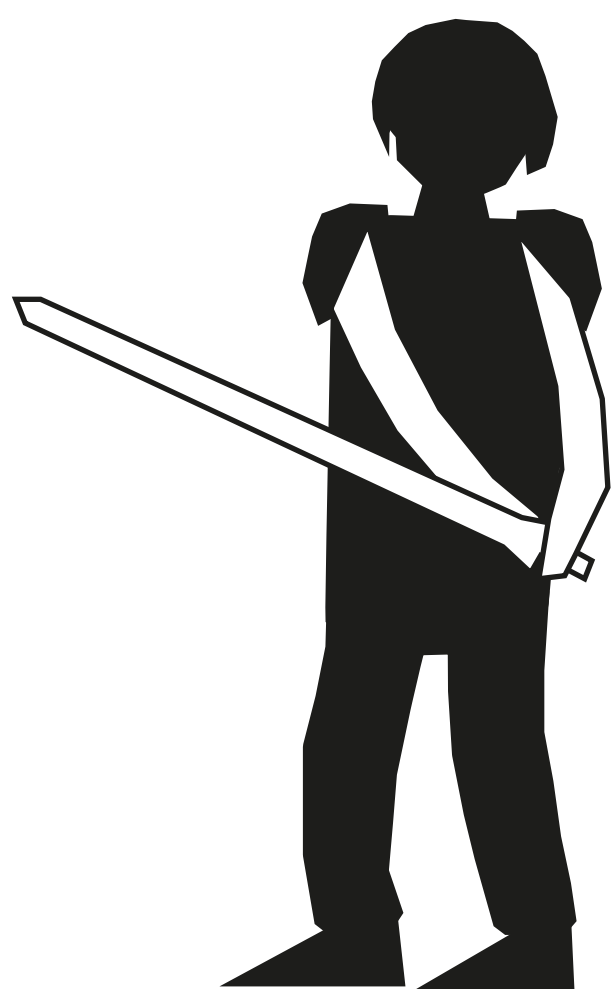
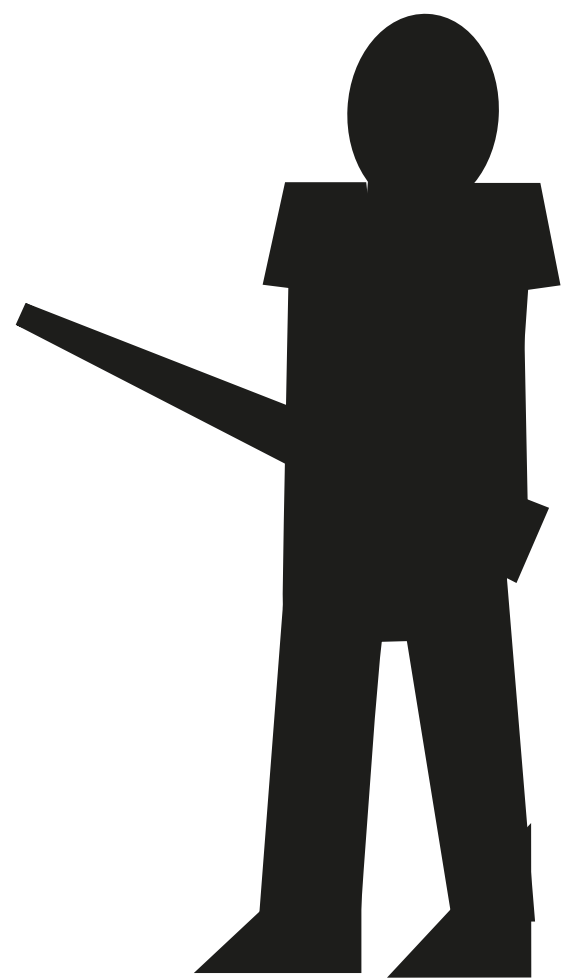
# silhouettes primitives



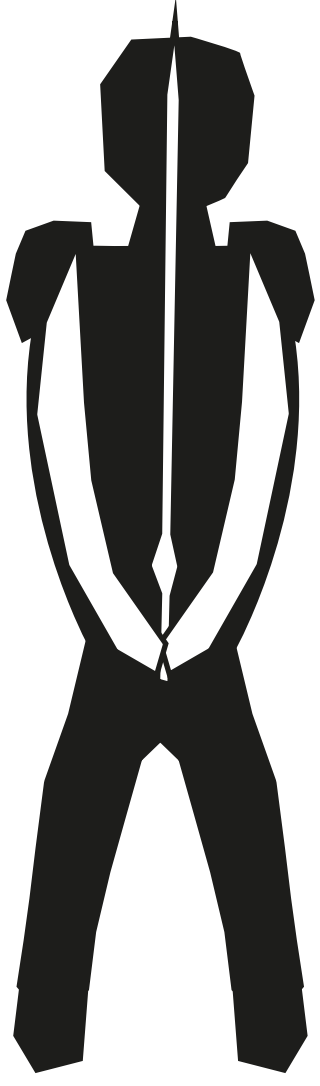
LUCBERT  
Killian  
1 ANIM

Character design

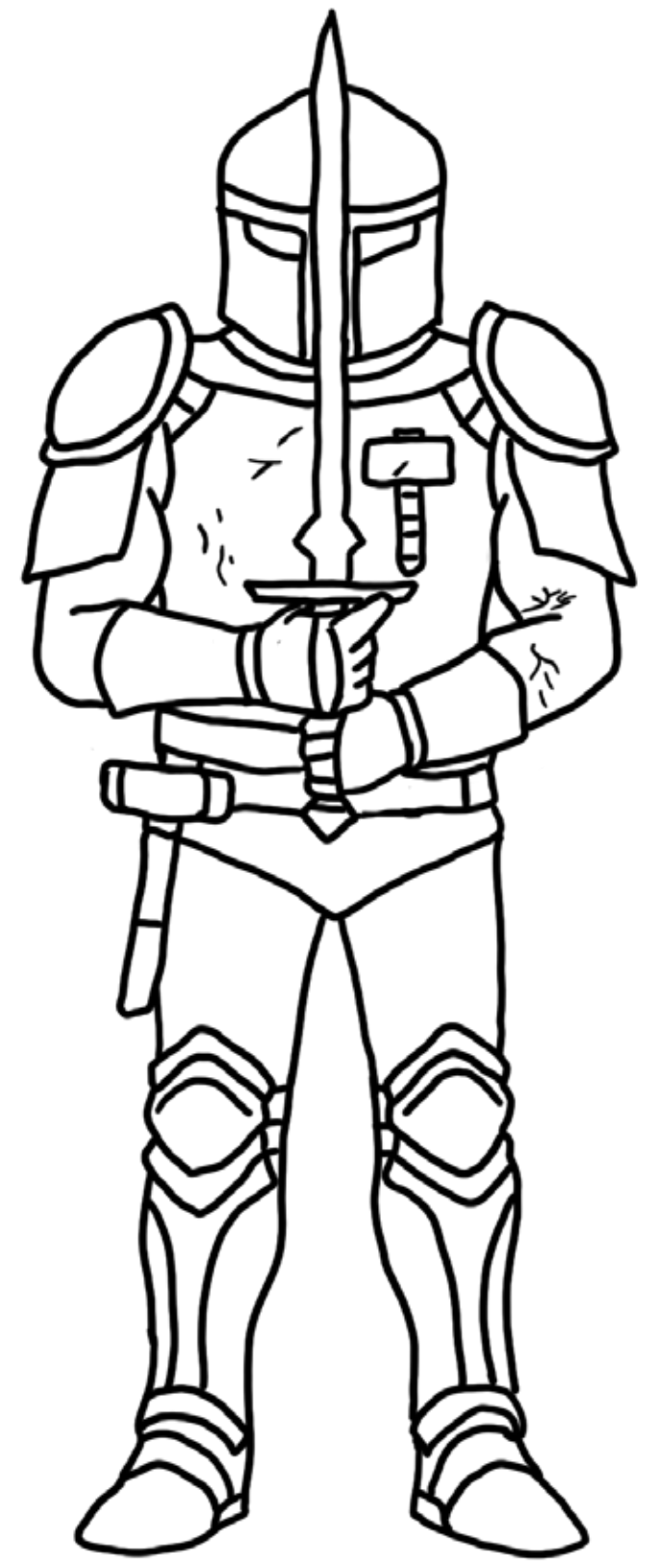
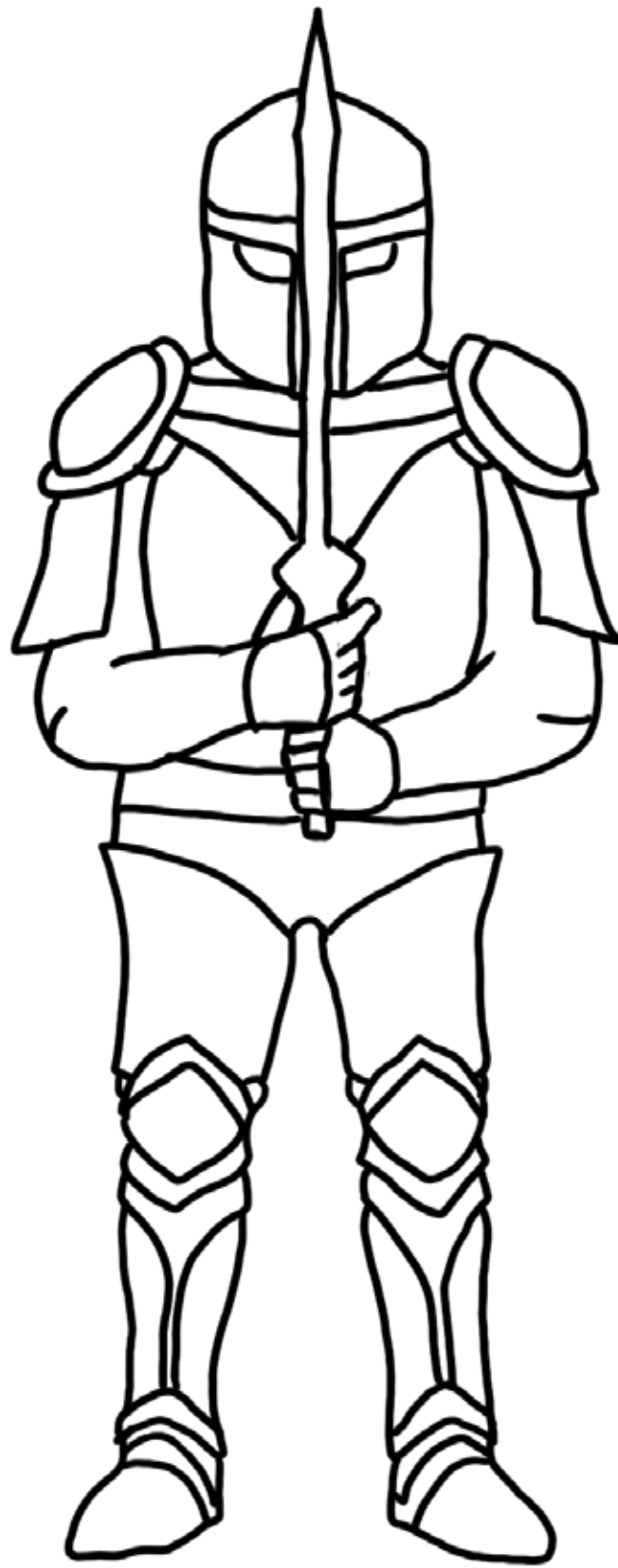
# Création d'itérations



# Affinage des silhouettes



silhouette choisie

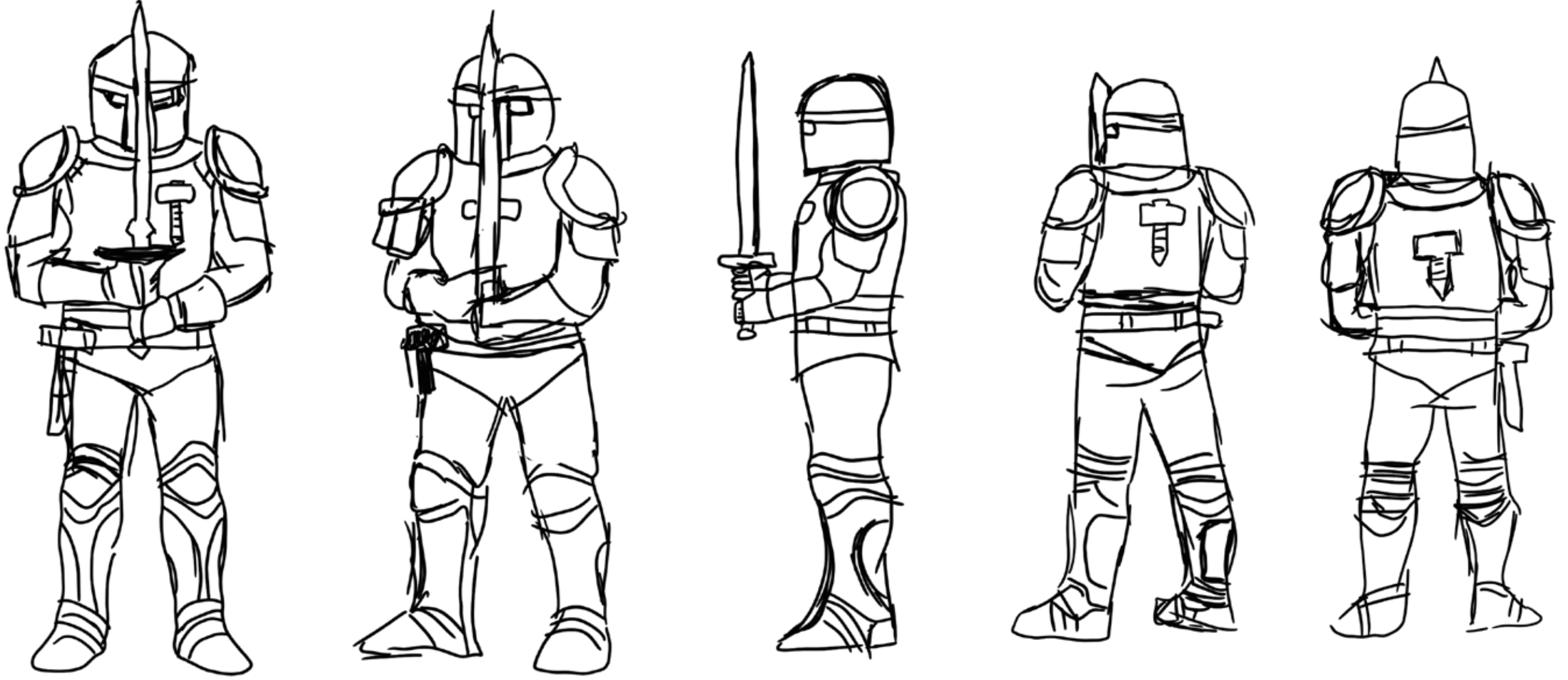


étapes pour le clean

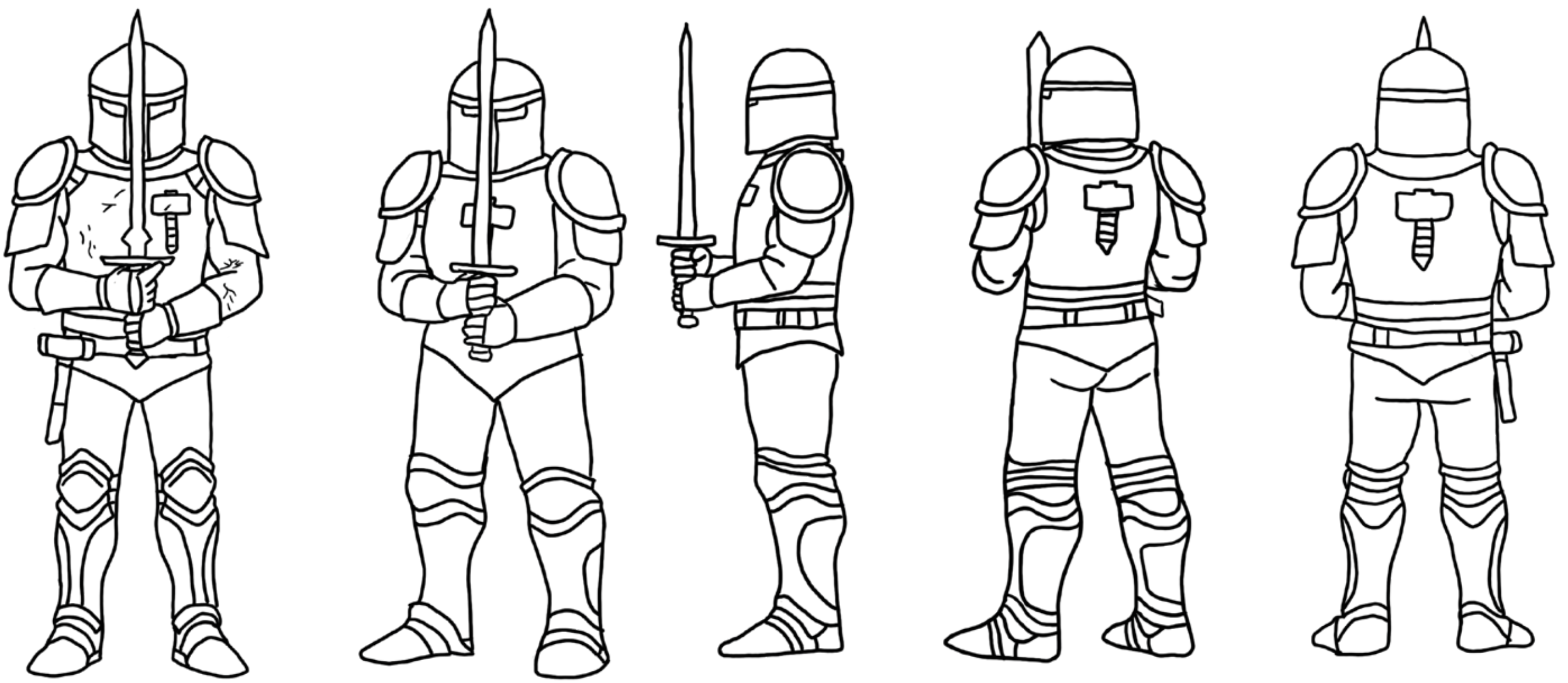
LUCBERT  
Killian  
1 ANIM

Character design

## turn around



## turn around brouillon



## turn around clean

LUCBERT  
Killian  
1 ANIM

Character design

rendu final

