

GRAPHISTE, ANIMATRICE ET ARTISTE 2D



PORTFOLIO 2022

Stéphanie Mercier

CARTE D'IDENTITÉ



NOM Stéphanie Mercier

ÂGE 27 ans

POSTES REHERCHÉS

Concept art (décors, chara, ambiance), illustrations, infographie 2D, UI, graphisme, couleur, animation 2D, animation 3D basique, motion design

STYLE FAVORI

Cartoon, coloré, jeunesse, fantastique, féérique, merveilleux

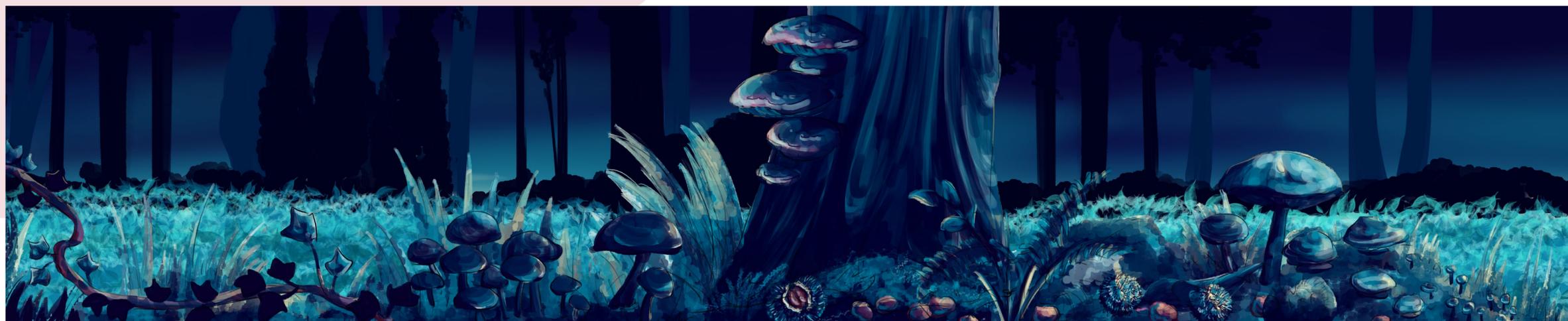
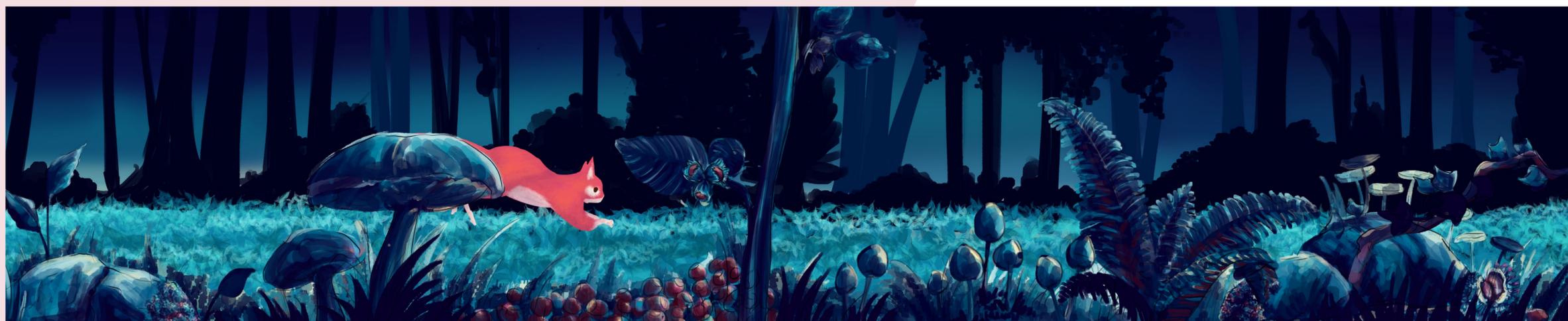
FORMATION :

- 2ème année cinéma d'animation à l'École Georges Méliès - Orly
- Master design et cinéma d'animation de L'ISCID - Montauban

ANIMATION (ROTOSCOPIE) - DÉCORS - MONTAGE

2021-2022 / durée : environ 1 semaine (35h)



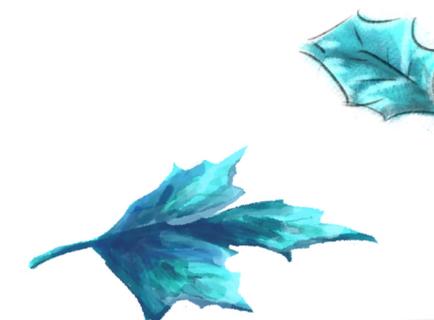


BOUCLE ANIMÉE

(Exercice d'école :
rotoscopie d'un animal et compositing, DA libre)



Animation en rotoscopie grâce à tvpaint,
Réalisation d'un décors sur photoshop en painting
Charadesign de l'écureuil
Travail de particules sur after effect
Montage sur première avec bruitage et musique.



ADAPTATION DES FILMS « CHARLIE ET LA CHOCOLATERIE »

2021 / durée : environ 1 mois / travail en équipe (6 personnes)



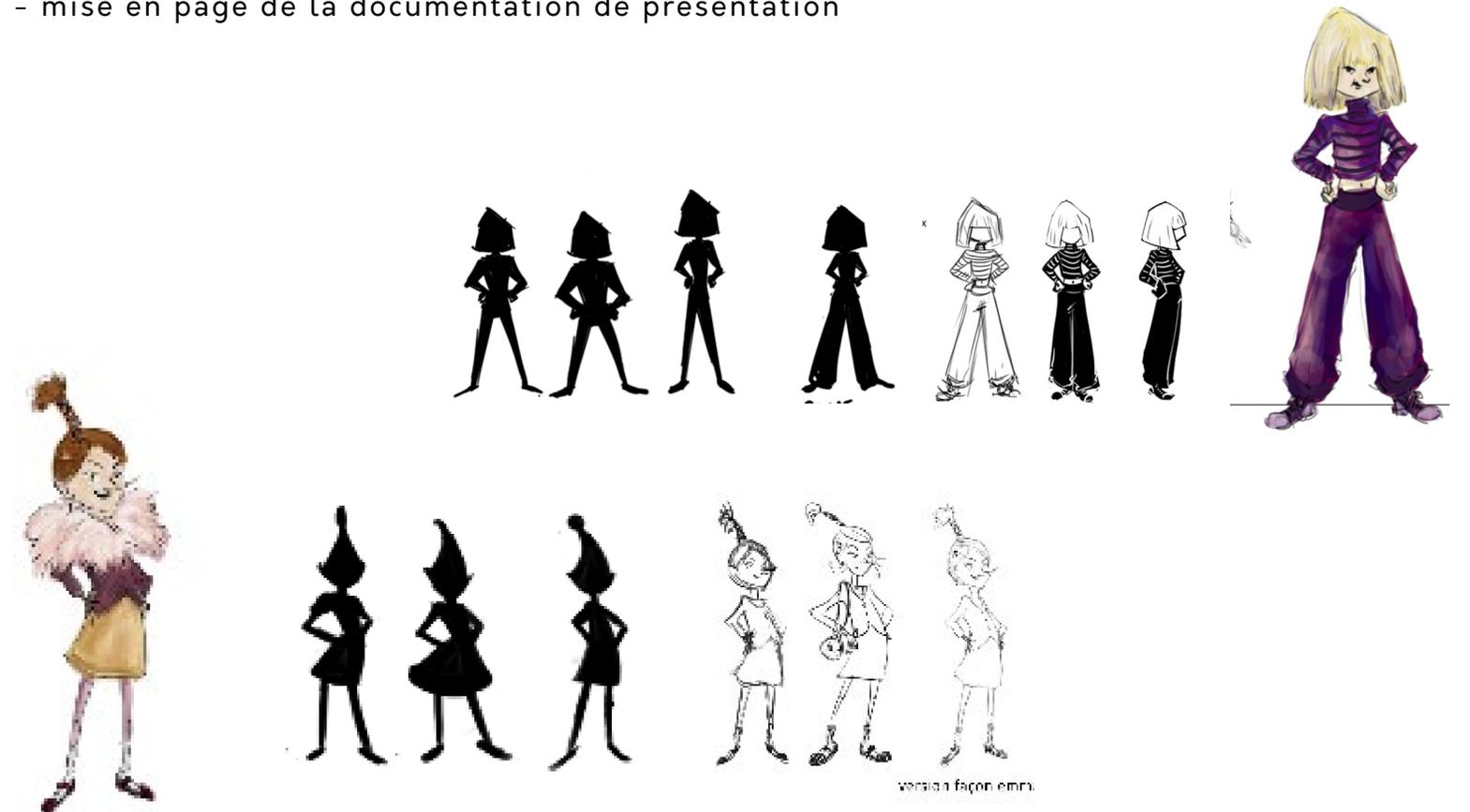


TRAVAIL DE PRÉ-PRODUCTION POUR UNE ADAPTATION ANIMÉE

(Exercice d'école : adapter un film en film d'animation)

MES TÂCHES

- création d'un key-art
- chara-design des personnages (recherches et couleurs)
(en collaboration avec une autre personne)
- support pour les décors
(composition et couleurs)
- mise en page de la documentation de présentation





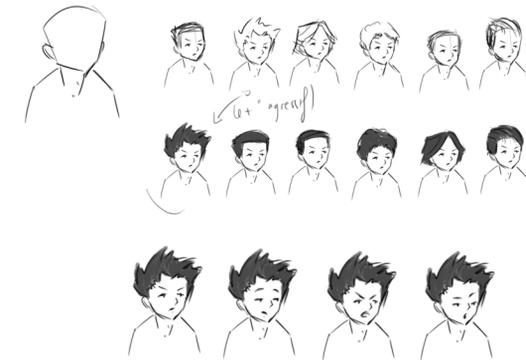
Mike Teavee
 Un petit monsieur je-sais-tout condescendant,
 au tempérament nerveux,
 accro à la tv et aux jeux vidéos «violents»



✓ manteau - hiver
 ✓ boîte type milkshake tennis à laet
 ✓ + chère "dark" ---
 ✓ + chapeau / capote.



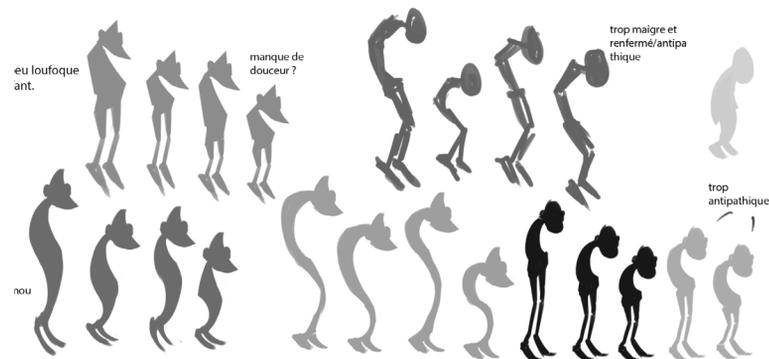
version qui se veut
 un peu comme le style d'emma



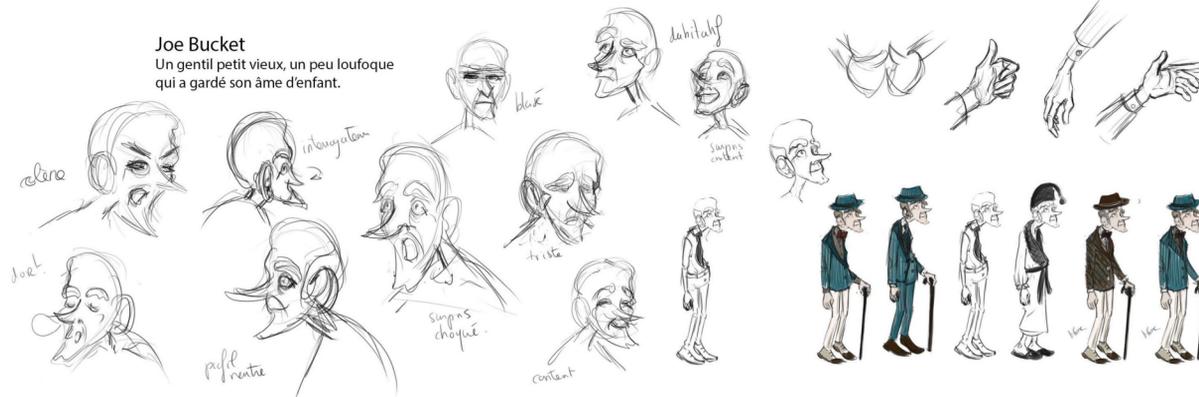
Oompaloompa - réinterprétation

tribu entre le lémurien, la canne à sucre et l'humain.
 Des végétaux leur poussent sur la tête.
 ils sont agile en pleine jungle
 pour récolter les fèves de cacao dont ils se nourrissent.

Ils sont très joueurs, aiment chanter et danser
 en faisant résonner leur pagne et leur collier
 assortis de fève de cacao également.



Joe Bucket
 Un gentil petit vieux, un peu loufoque
 qui a gardé son âme d'enfant.



ADAPTATION DU CONTE «LE VASE AU FOND DU LAC»

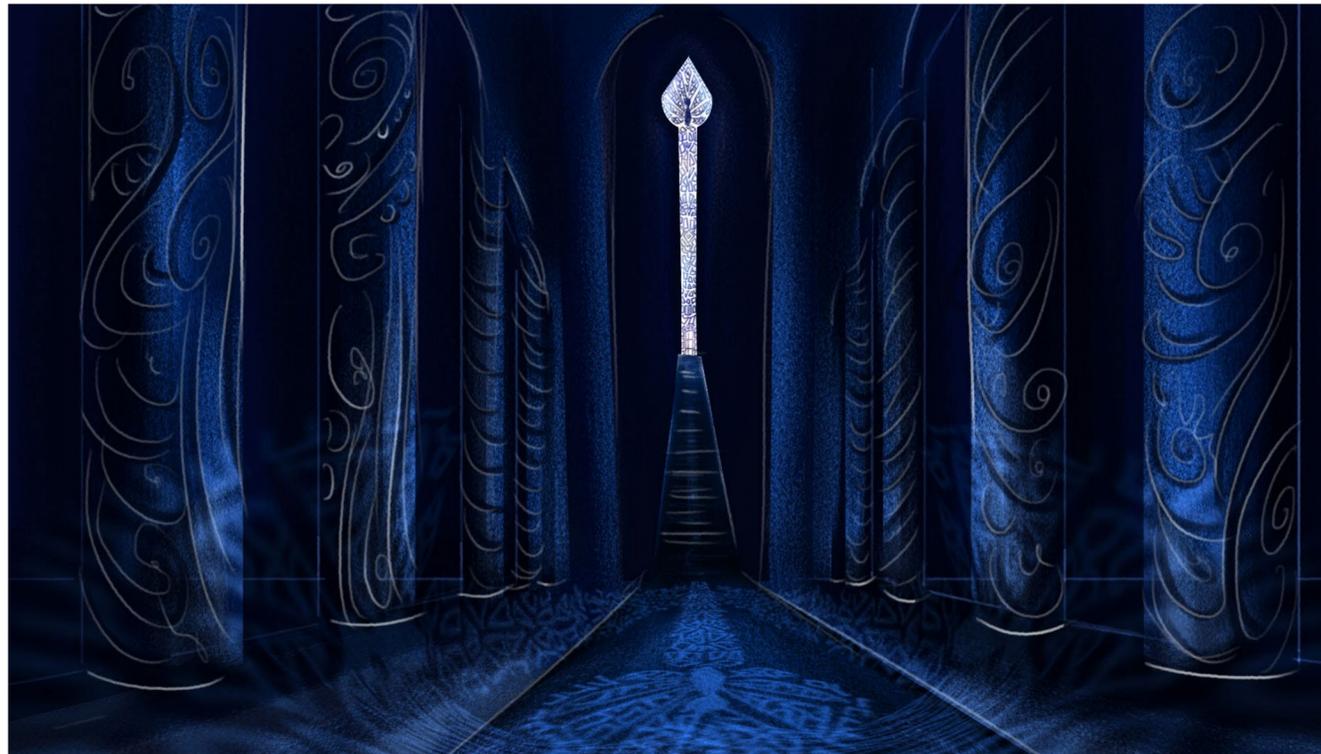
2021-22 / durée : environ 1 mois / travail en équipe (3 personnes)

Le vase au fond du lac

Asu

Marie

Stéphanie



SALLE DU TRÔNE - Version personnelle (et retouchée)

TRAVAIL DE PRÉ-PRODUCTION POUR UNE ADAPTATION ANIMÉE

(Exercice d'école : adapter un conte en film d'animation)

MES TÂCHES

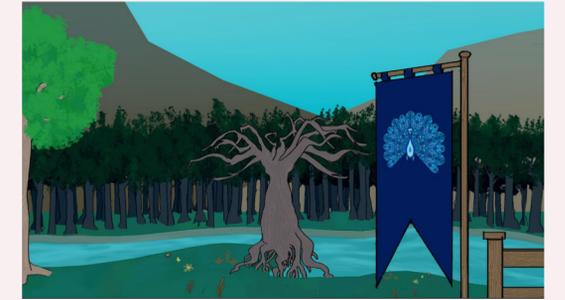
direction artistique
(prise en charge au milieu du projet)

colorboard - couleurs

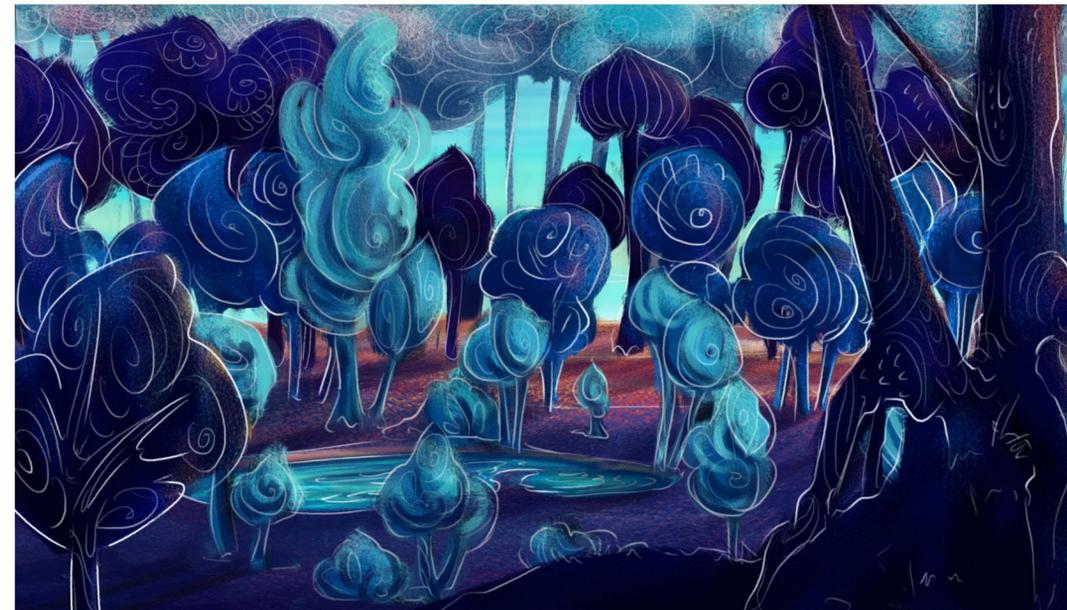
chara-design (recherches, couleurs et line final)

support pour les décors (composition et couleurs)

graphisme (logo/typo et mise en page de la doc.)



exemple aide sur la couleur +
changement de direction artistique

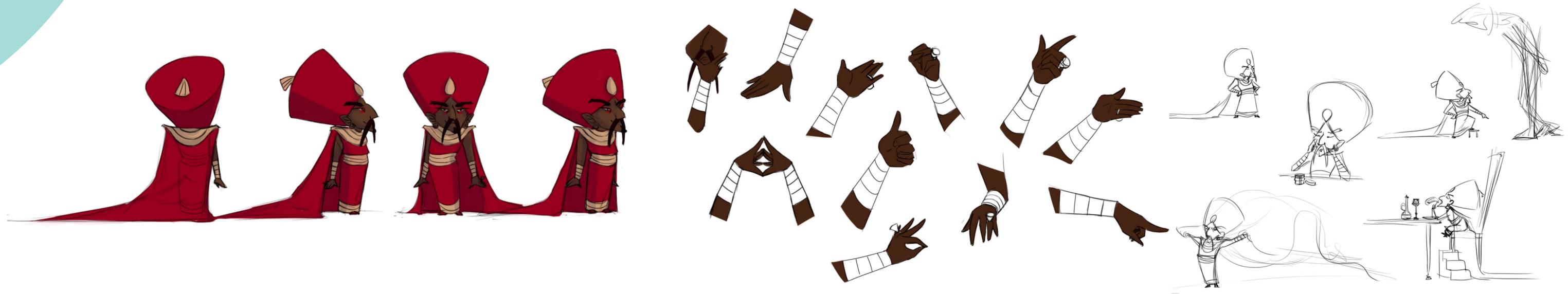


MONTAGNE - LAC - GROTTES DANS LA MONTAGNE

Rough réalisés pour définir la DA (forme simplifiée, style décoratif ornemental, couleur saturée, complémentaires, dans les bleus)

CHARA DESIGN

version finale - 2 personnages sur les 3 : le «Roi» et le «Père»



COLORBOARD

non-abouti, car la composition des plans/les cadrages ne correspondent plus à la DA finalement choisie.



CRÉATION D'UN JEU D'AVENTURE EN 2D

2020-? / durée : inquantifiable / travail à deux (avec un game designer)

CLÉMA

et les savons magiques



la fée des bulles



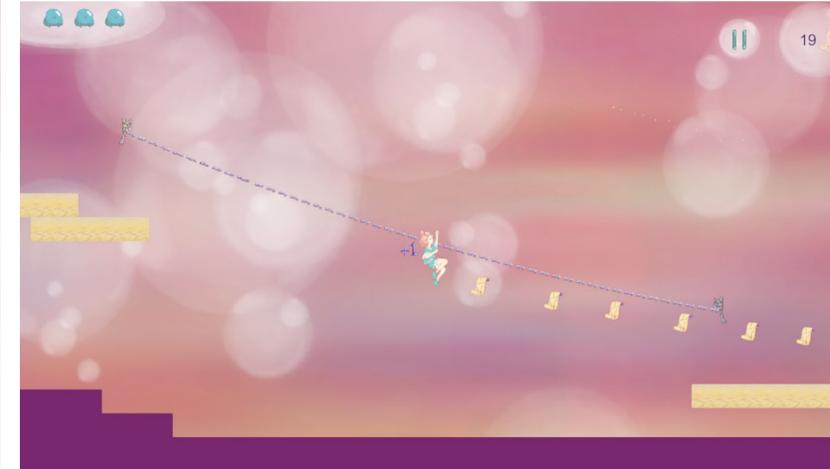
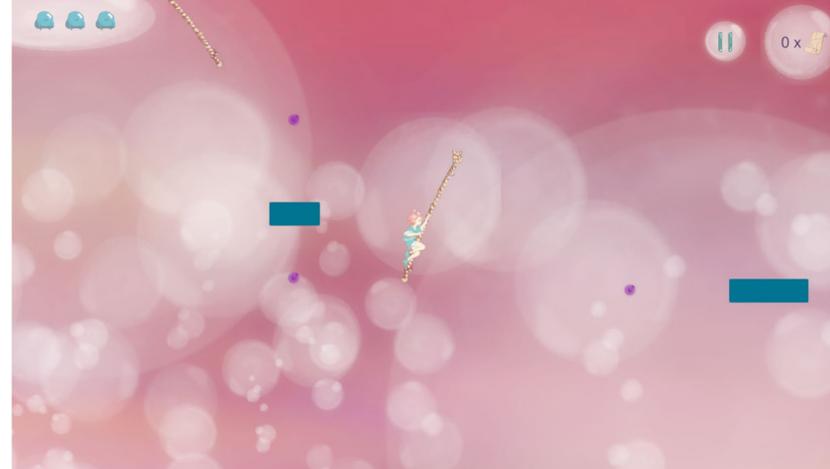
les bulleurs



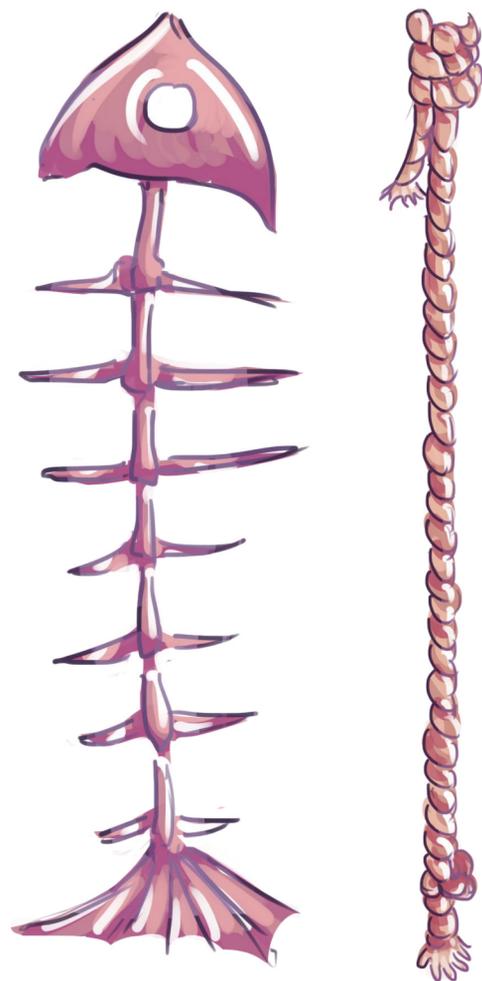
Cléma / player



Mamie Lola



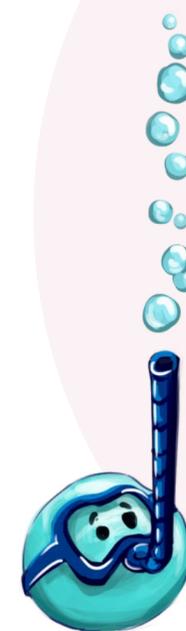
Captures d'écran du prototype
NIVEAU 1 / ZONE BALNÉAIRE



JEU D'AVENTURE ET DE PLATEFORME

L'histoire se déroule dans un monde de savon ; scénario imaginé pour de la série d'animation mais adapté par la suite pour jeu vidéo (PC et mobile)

- style plutôt cartoon pour les personnages avec line
- lumière et ombrage encore à définir
- décors en painting semi-réaliste / assez organique qui joueront sur les transparences



MON TRAVAIL SUR CE PROJET

- Idée originale + scénario
- Direction et réalisation artistique (charadesign, décors et props)
- graphisme (logo et UI)
- intégration des assets dans unity, animation, effet de particules
- Apprentissage rudimentaire du code



LES BULLEURS
les locaux et potentiels ennemis
concepts pour les futurs sprites

MINI-JEU DANS CLÉMA

2021 / durée : 3 jours / travail à deux





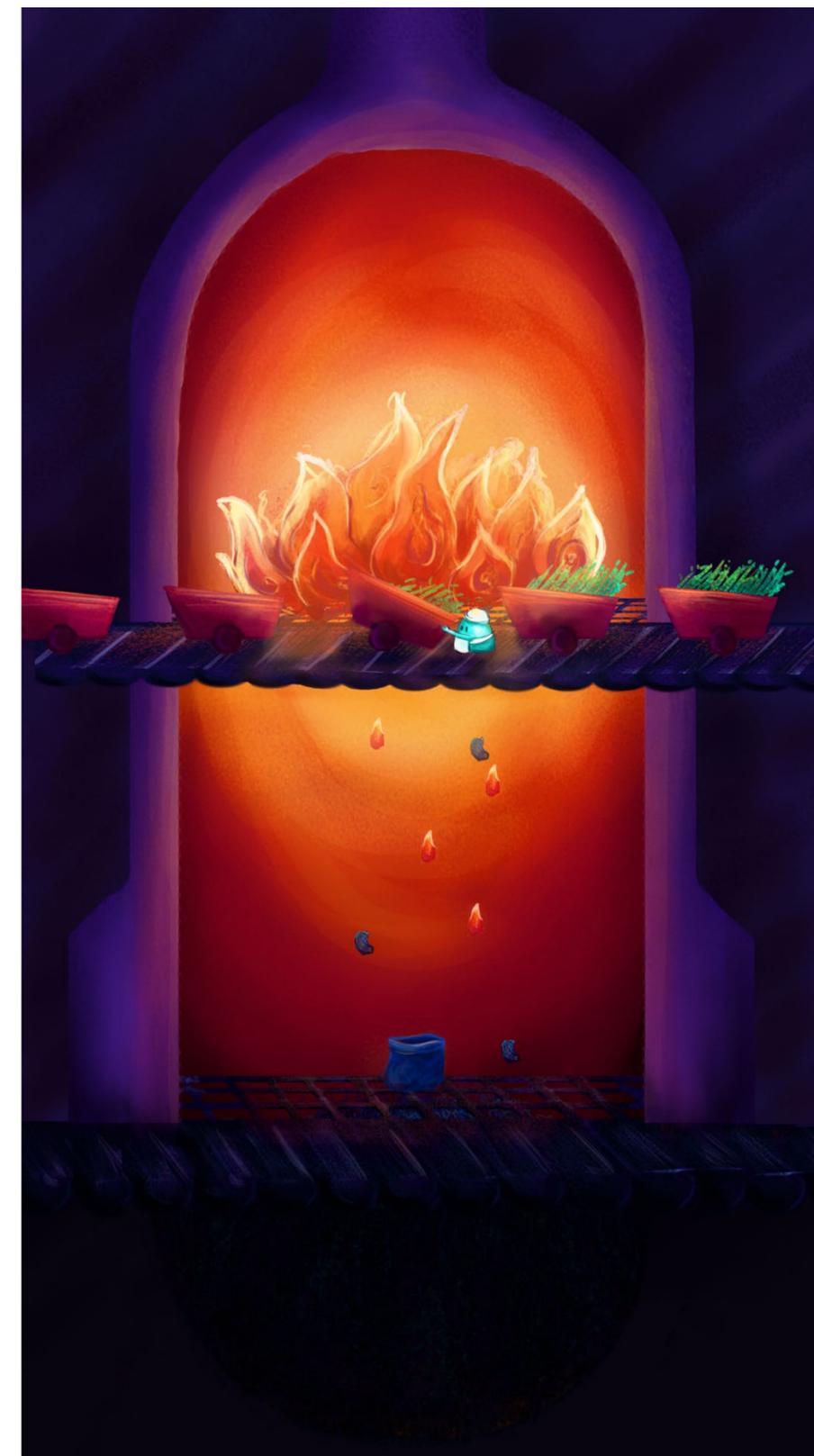
Capture d'écran du jeu

MINI-JEU CATCHER

Pour la fin du premier niveau de Cléma, nous avons un mini-jeu qui consiste à attraper les cendres qui ne sont pas en flamme et qui permettront à terme de confectionner le savon magique de l'histoire.

Le jeu a été pensé et réalisé très rapidement, le décors est pour l'instant surtout un concept, car je devrais sûrement le retoucher en fonction de la DA finalement choisie pour l'ensemble du jeu.

Vous pouvez essayer le mini-jeu à partir de mon site en ligne - section Jeu vidéo.



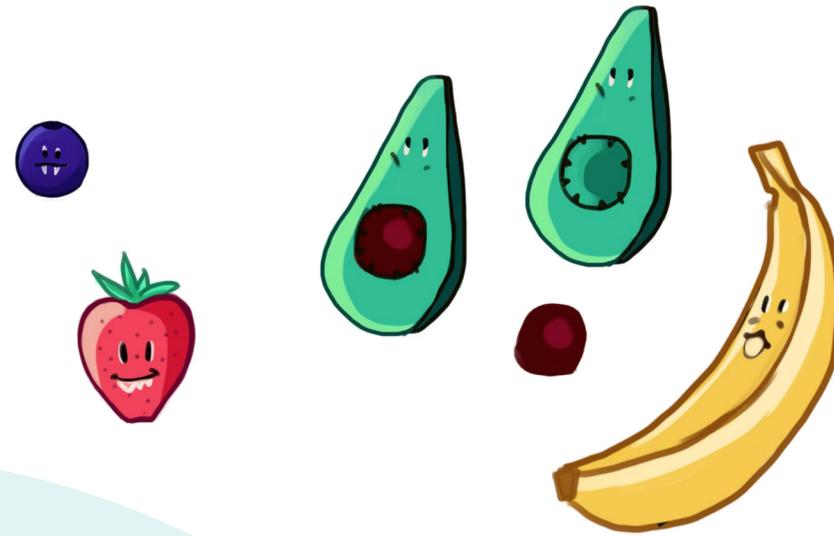
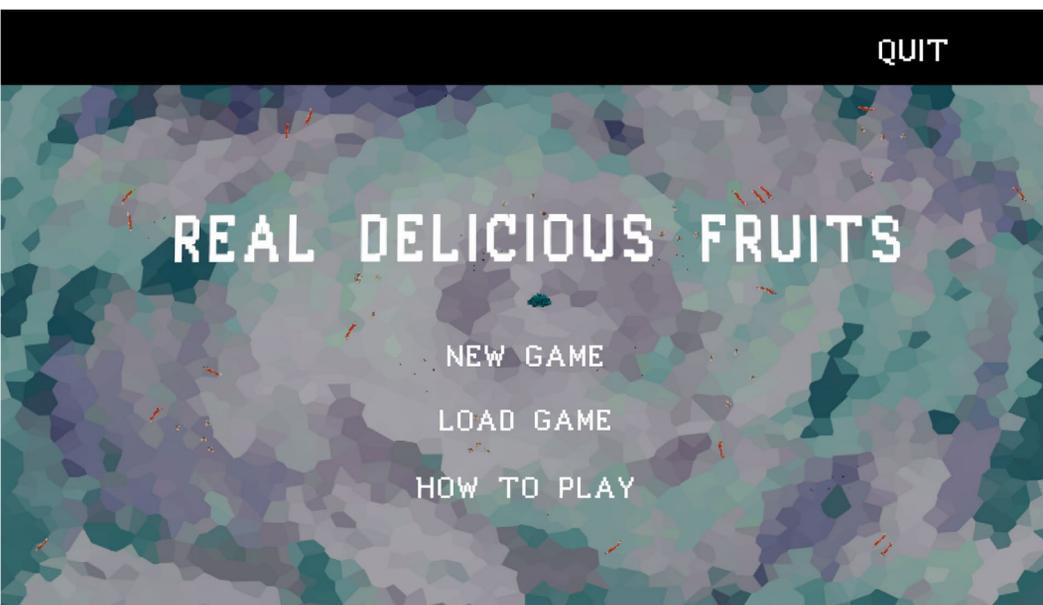
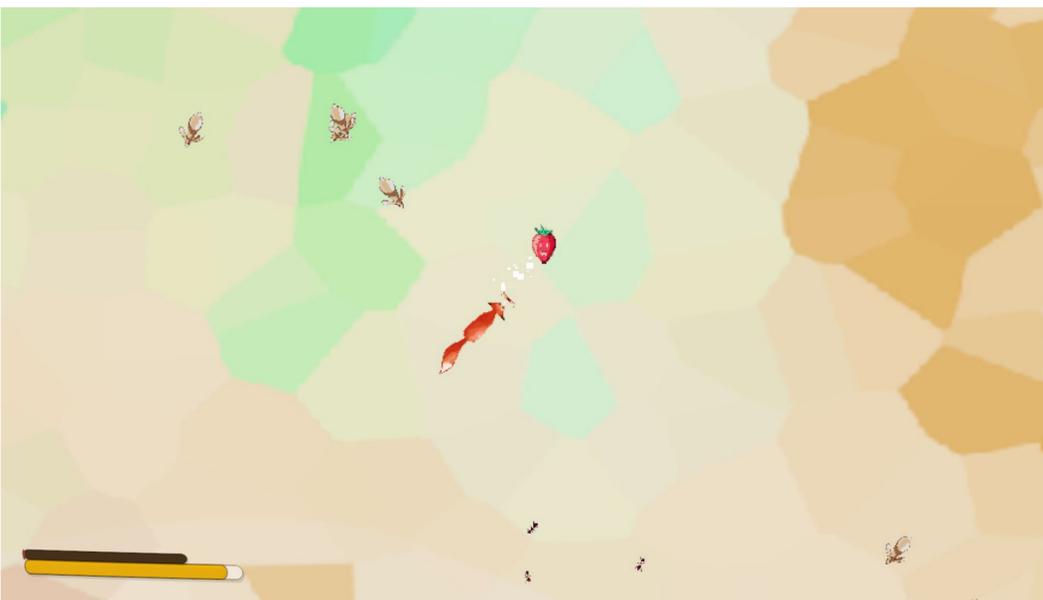
Décors complet du concept



PARTICIPATION À LA BRACKEYS JAM - «REAL DELICIOUS FRUITS»

2022 / durée : 1 jour pour les graphismes, 7 pour le gameplay / travail à deux





JEU 2D DE STRATÉGIE EN PIXEL ART

Dans real delicious fruit, vous incarnez les fruits tour à tour et vous devez manger assez d'animaux pour pouvoir revenir dans votre arbre avant que la nuit ne tombe.

MON TRAVAIL SUR CE PROJET

Reprendre les graphismes du développeur et être force de propositions pour l'ensemble de la DA (map, choix des arbres, des couleurs, du design des personnages ...)

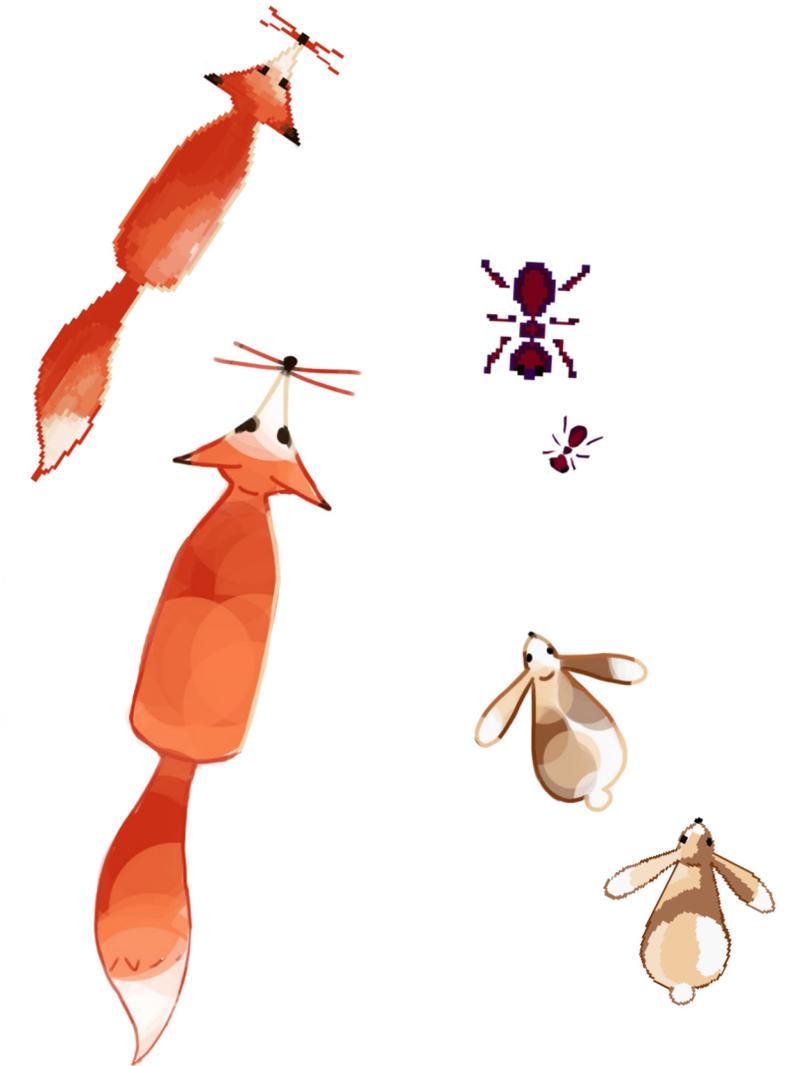
Retouche de l'UI (typo, menu)

CONTRAINTES

temps très limité :

- DA minimaliste mais attirante
- pas d'animation possible

asset en pixel art (choix développeur)



STAGE ARTISTE 2D À TEREBRIS GAMES

2021 / durée : 4 mois à temps partiel



Extrait de la cinématique d'introduction

TEREBRON - PUZZLE GAME 2D

Terebron est le titre développé par Terebris games. Leur jeu de puzzle à résoudre se justifie autour d'une histoire d'aventure très dense.

MON EXPÉRIENCE À TEREBRIS GAMES

J'ai été engagé comme renfort pour créer les illustrations en painting numérique qui accompagneraient la narration.

j'ai surtout télétravaillé vu que j'ai réalisé ce stage en temps partiel pendant que je suivais en parallèle mes cours à l'école Méliès.

J'ai beaucoup appris dans ce studio, notamment l'importance d'une bonne organisation et d'une excellente communication entre chaque coéquipier et pôles.

j'y ai découvert certaines aptitudes que j'ignorais : une certaine rapidité d'exécution, mais surtout une facilité à communiquer que ce soit pour expliquer ce que je fais, que pour poser les questions qui permettent aux autres d'expliquer ce qu'ils font, ou d'exprimer leurs attentes.



Première illustration réalisée

Retouche de l'illustration et ajout du premier plan



MON TRAVAIL SUR CE PROJET

Création d'une cinématique d'intro en équipe avec les autres stagiaires
(storyboard, décors, personnage principal, animation)

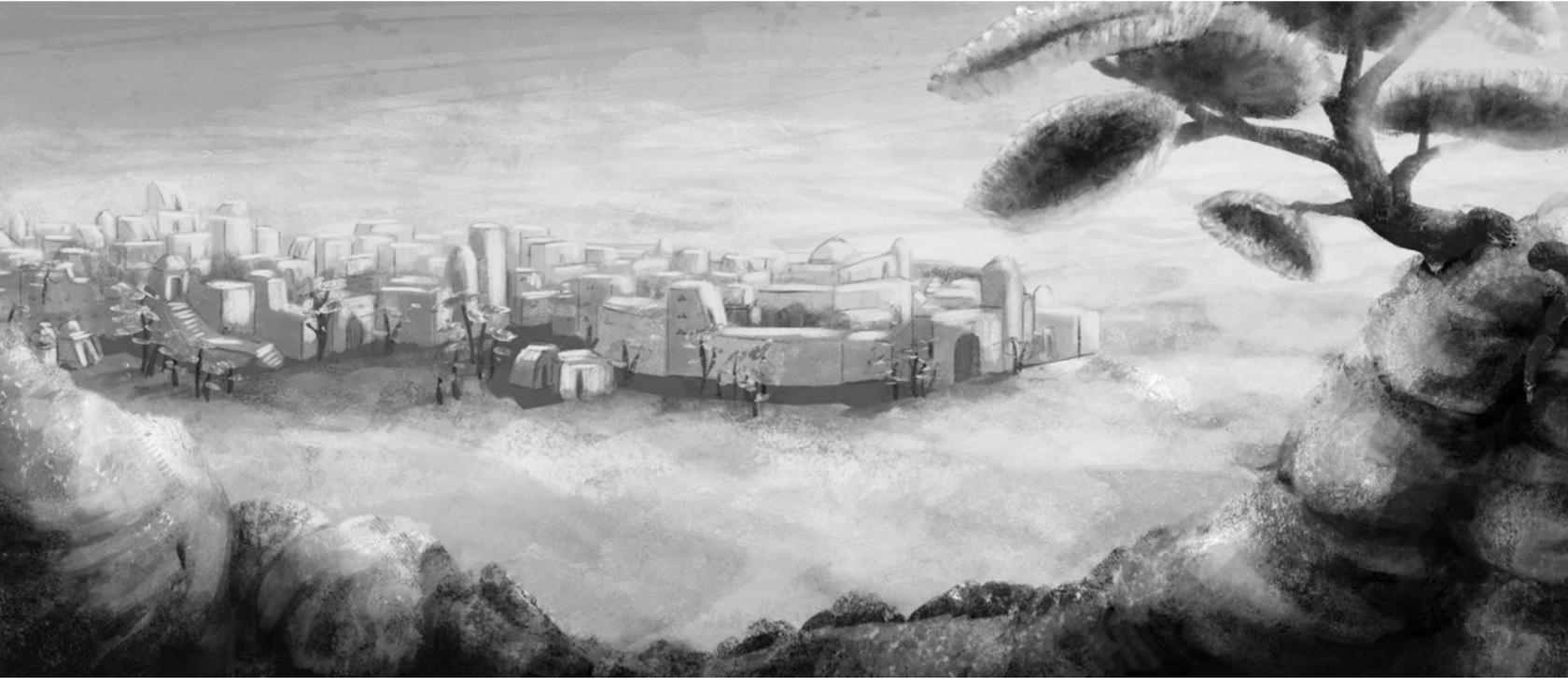
7 illustrations complètes

Des recherches (charadesign de 3 créatures, végétation et éléments de décors)

support background pour le reste de l'équipe



Charadesign
du papillon des neiges



La ville d'Hanktil : recherches, concept et illustration de l'extérieur et de l'intérieur



Un mur gigantesque avec des lianes vivantes





Une zone désertique habitée par un monstre souterrain



Poisson d'argent mutant
entre 3 et 5 mètre de long

Il a le plus souvent au moins
une partie de son corps sous
terre mais il vit à la surface
dans ses NIDS/ROCHE qu'il crée
lui-même à partir d'ossement

(Un peu à la manière des otaries qui
chassent dans l'eau mais qui vivent sur
terre) il vit en solitaire dans une zone
argileuse et désolée





Une forêt un peu étrange, enfouie dans le brouillard, avec une créature infernale qui rôde

COURT-MÉTRAGE ANIMATION 2D - « LA DANSEUSE DE PASTEL »

2020 / durée : 1 an / travail personnel dans le cadre de mon master



LA DANSEUSE DE PASTEL

ANIMATION 2D

Une artiste décède,
laissant
sa création de pastel
réaliser une dernière
danse évanescence.

MON TRAVAIL SUR CE PROJET

- scénario et storyboard
- chara design
- background
- animation
- compositing et montage

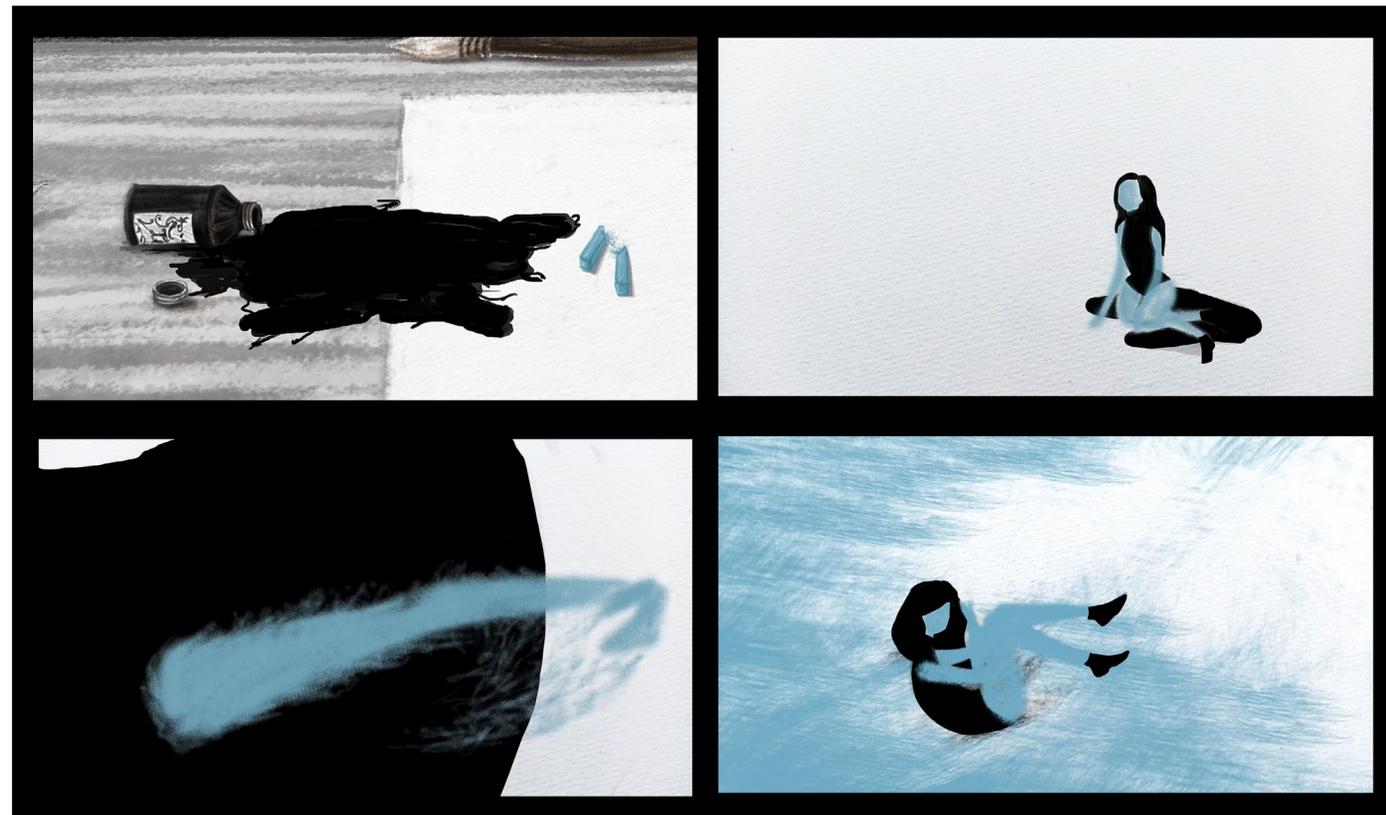
DÉTAILS ET OBJECTIFS DU PROJET

- animation 2D sur tvpaint qui imite du pastel et de l'encre de chine
- sans rotoscopie, mais qui utilise ma longue pratique de la danse.
- étude de la danse dans le cinéma et le cinéma d'animation
- une collaboration pour la musique et le sound design
- mais un travail très solitaire et personnel



[Vous pouvez visionner ce court-métrage sur mon portfolio en ligne](#)

ILLUSTRATIONS DE PRÉ-PRODUCTION ET SCREENSHOTS DU FILM



MERCI DE VOTRE ATTENTION

Pour en savoir plus

<https://smercier27.wixsite.com/portfolio-s-mercier>



GRAPHISTE, ANIMATRICE ET ARTISTE 2D

PORTFOLIO 2022

Stéphanie Mercier