Projet Personnel

Mon blabla

Le projet consiste à créer une couverture de magazine hybride pensée à la fois comme une cover éditoriale et comme une affiche promotionnelle.

Le projet s’inspire d’une esthétique low poly 3D volontairement pixelisée, brute et imparfaite, rappelant les graphismes des anciennes consoles comme la PlayStation 2. Ce style visuel m’intéresse particulièrement car il possède un aspect à la fois nostalgique, artificiel et agressif qui correspond à l’univers du projet.

L’objectif était de retrouver cette sensation liée au vieux internet, aux anciennes générations de jeux vidéo et à certaines pochettes de rap. Cette esthétique «moche» et dégradée devient ici un véritable choix graphique afin de renforcer le côté brut, expérimental et urbain de l’image.

Ne maîtrisant pas la modélisation 3D avancée, le choix a été fait d’assumer une direction low poly, pixelisée et texturée plutôt que de rechercher un rendu réaliste. Cette approche permet de transformer une contrainte technique en véritable langage visuel.

L’image mélange ainsi textures dégradées, effets de grain, couleurs cassées, références internet et objets volontairement décalés issus de la culture numérique contemporaine. La licorne rose agit notamment comme un symbole étrange et artificiel directement lié à certains codes visuels d’internet.



2 rappers, on magenta tricyclette, blue lolly (7DAACB) in hand, traditional Japanese outfit, NIKE brand, behind pink unicorn white flower instead of horn, PS2 and PS1 aesthetics broken, low poly assumed, French rap atmosphere, Japanese urban alley with rainbowsky, pastel sky at sunset, dynamic position, masked characters, LGBT color mask symbol with white foot, aggressive attitude, extreme cinematic shooting, dirty and worn textures, low poly raw 3D rendering, urban chaos, GTA San Andreas energy, underground mode, dynamic composition, realistic light, clear and absurd atmosphere, direct and brutal flash illuminates the scene, creating intense reflections and harsh shadows, bright ultra-saturated red colors, strong contrast, streetwear editorial style, experimental urban photography, cinematic rendering, dirty and stylized aesthetics, 32-bit pixelated, 2:3 format



2 rappeurs big flo et oli, sucette bleu (7DAACB) en main, âge début nonantaine, outfit japonaise traditionnelle, marque kawaii, derrière licorne rose, esthétique PS2 et ps1 cassée, low poly assumé, ambiance rap français, ruelle urbaine japonaise avec arc-ciel, ciel pastel au coucher du soleil, personnages masqués, symbole masques couleur LGBT avec pied rouge (CE2626), attitude agressive, cadrage cinématographique en plongée extrême, textures sales et usées, rendu 3D brut low poly, chaos urbain, énergie GTA San Andreas, mode underground, composition dynamique, lumière réaliste, ambiance claire et absurde, flash direct et brutal éclaire scène, créant reflets intenses et ombres dures, couleurs vives rouge ultra-saturé, contraste fortement, style éditorial streetwear, photographie urbaine expérimentale, rendu cinématique, esthétique sale et stylisée, format 2:3



2 rappers, big flo and oli, blue lolly (7DAACB) in hand, early twenties age, traditional Japanese outfit, kawaii brand, behind pink unicorn, DA urban magazine, PS2 aesthetic, low poly assumed, French rap atmosphere, Japanese urban alley with rainbow, pastel sky at sunset, masked characters, LGBT color mask symbol with red foot (CE2626), aggressive attitude, extreme cinematic shooting, dirty and worn textures, low poly raw 3D rendering, urban chaos, GTA San Andreas energy, underground mode, dynamic composition, realistic light, dark and absurd atmosphere, direct and brutal flash illuminates the scene, creating intense reflections and harsh shadows, bright ultra-saturated red colors on the shirt and shoe star contrast strongly, editorial streetwear style, experimental urban photography, cinematic rendering, dirty and stylized aesthetics, 2:3 format



2 rappers, on magenta tricyclette, blue lolly (7DAACB) in hand, traditional Japanese outfit, NIKE brand, behind pink unicorn white flower instead of horn, PS2 and PS1 aesthetics broken, low poly assumed, French rap atmosphere, Japanese urban alley with rainbowsky, pastel sky at sunset, dynamic position, masked characters, LGBT color mask symbol with white foot, aggressive attitude, extreme cinematic shooting, dirty and worn textures, low poly raw 3D rendering, urban chaos, GTA San Andreas energy, underground mode, dynamic composition, realistic light, clear and absurd atmosphere, direct and brutal flash illuminates the scene, creating intense reflections and harsh shadows, bright ultra-saturated red colors, strong contrast, streetwear editorial style, experimental urban photography, cinematic rendering, dirty and stylized aesthetics, 32-bit pixelated, 2:3 format



2 rappers, big flo and oli, on a magenta tricyck, blue lolly (7DAACB) in hand, traditional Japanese outfit, NIKE brand, behind pink unicorn, PS2 and PS1 aesthetics broken, low poly assumed, French rap atmosphere, Japanese urban alley with rainbow, pastel sky at sunset, dynamic position, masked characters, LGBT color mask symbol with red foot (CE2626), aggressive attitude, extreme cinematic shooting, dirty and worn textures, raw low poly 3D rendering, urban chaos, GTA San Andreas energy, underground mode, dynamic composition, realistic light, clear and absurd atmosphere, direct and brutal flash illuminates the scene, creating intense reflections and harsh shadows, bright ultra-saturated red colors, strong contrast, streetwear editorial style, experimental urban photography, cinematic rendering, dirty and stylized aesthetics, 2:3 format



2 rappers, big flo and oli, blue lolly in hand, early twenties, traditional Japanese outfit, kawaii brand, behind pink unicorn, DA urban magazine, PS2 aesthetic, assumed low poly, French rap atmosphere, Japanese urban alley, pastel sky at sunset, masked characters, LGBT color mask symbol with red foot, aggressive attitude, extreme cinematic shooting, dirty and worn textures, low poly raw 3D rendering, urban chaos, GTA San Andreas energy, underground mode, dynamic composition, realistic light, dark and absurd atmosphere, streetwear editorial style, experimental urban photography, cinematic rendering, dirty and stylized aesthetics, 2:3 format



FINAL

2 rappeurs, sur tricyclette magenta, sucette bleu (7DAACB) en main, outfit japonaise traditionnelle, marque NIKE, derrière licorne rose, esthétique PS2 et PS1 cassée, low poly assumé, ambiance rap français, ruelle urbaine japonaise avec arc-ciel, ciel pastel au coucher du soleil, position dynamique, personnages masqués, symbole masques couleur LGBT avec pied rouge (CE2626), attitude agressive, cadrage cinématographique en contre plongée, textures sales et usées, rendu 3D brut low poly, chaos urbain, énergie GTA San Andreas, mode underground, composition dynamique, lumière réaliste, ambiance claire et absurde, flash direct et brutal éclaire scène, créant reflets intenses et ombres dures, couleurs vives rouge ultra-saturé, contraste fortement, style éditorial streetwear, photographie urbaine expérimentale, rendu cinématique, esthétique sale et stylisée pixelisée 32 bit, format 2:3



Retouche effectuée : seuil, courbe, transfert de dégradé, teinte, saturation, utilisation de l'outil tampon, courbe, niveau, luminosité et contraste, filtre photo, luminosité et masque de fusion.


32BIT
LOW POLY STREET CULTURE
¥1200
悪党

ÉTAPE	MODIFICATIONS ET OBJECTIF	RÉSULTAT
V1	CRÉATION DU PREMIER PROMPT ET POSER LES BASES DE L'UNIVERS GRAPHIQUE	PREMIÈRE DIRECTION VISUELLE TROUVÉE
V2	TESTS SUR DIFFÉRENTES IA ET COMPARER LES STYLES ET RENDUS PROPOSÉS PAR CHAQUE IA	IDENTIFICATION DE L'IA LA PLUS ADAPTÉE AU PROJET
V3	ANALYSE DES CAPACITÉS ET LIMITES DES IA ET COMPRENDRE CE QUE CHAQUE IA RETIENT OU INTERPRÈTE DU PROMPT	MEILLEURE MAÎTRISE DES GÉNÉRATIONS
V4	MODIFICATION PROGRESSIVE DES PROMPTS ET SE RAPPROCHER DAVANTAGE DE L'ESTHÉTIQUE RECHERCHÉE	RÉSULTATS PLUS COHÉRENTS VISUELLEMENT
V5	AJOUT D'ÉLÉMENTS PRÉCIS DANS LES PROMPTS ET RENFORCER L'IDENTITÉ GRAPHIQUE ET L'UNIVERS DU PROJET	APPARITION D'UNE DIRECTION PLUS PERSONNELLE
V6	TRAVAIL SUR LES TEXTURES, COULEURS ET COMPOSITION ET OBTENIR UNE IMAGE PLUS BRUTE ET EXPÉRIMENTALE	UNIVERS PLUS PROCHE DE L'ESTHÉTIQUE PS2 VIEUX INTERNET
V7	SÉLECTION DE LA MEILLEURE GÉNÉRATION ET CHOISIR L'IMAGE LA PLUS COHÉRENTE POUR LE PROJET FINAL	BASE FINALE VALIDÉE
V8	RETOUCHES PHOTOSHOP ET INTÉGRATION ÉDITORIALE ET TRANSFORMER LA GÉNÉRATION IA EN VÉRITABLE COVER DE MAGAZINE	RÉSULTAT FINAL PLUS PERSONNEL ET PROFESSIONNEL