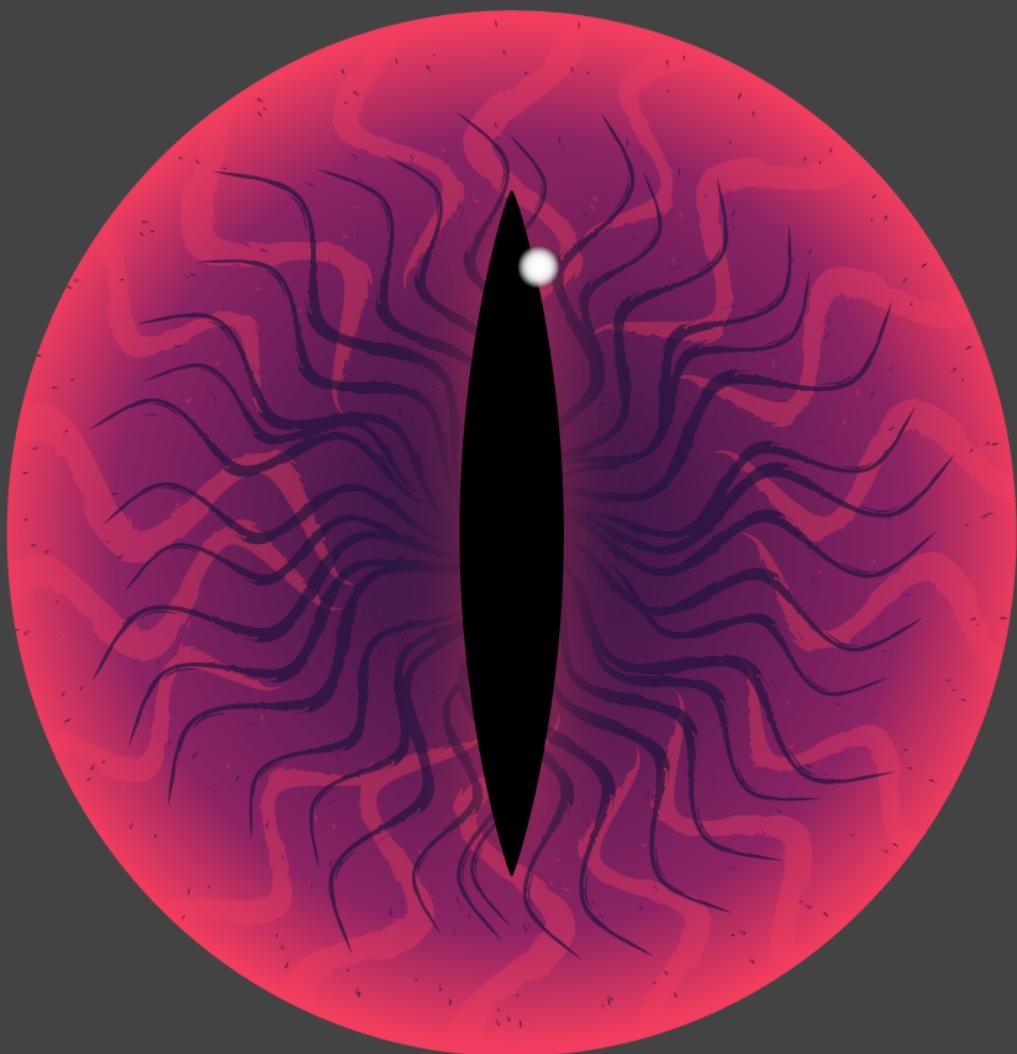


Bible Graphique

Hikari



Bauchet Tristan GD1A

Sommaire

1. Mood board

2. Intentions graphiques

3. Chara Design

4. Quelques Assets de décors

5. Rendu d'un écran en jeu

6. UI

7. Pictogrammes et logos

8. FX

Moodboard



Intentions graphiques

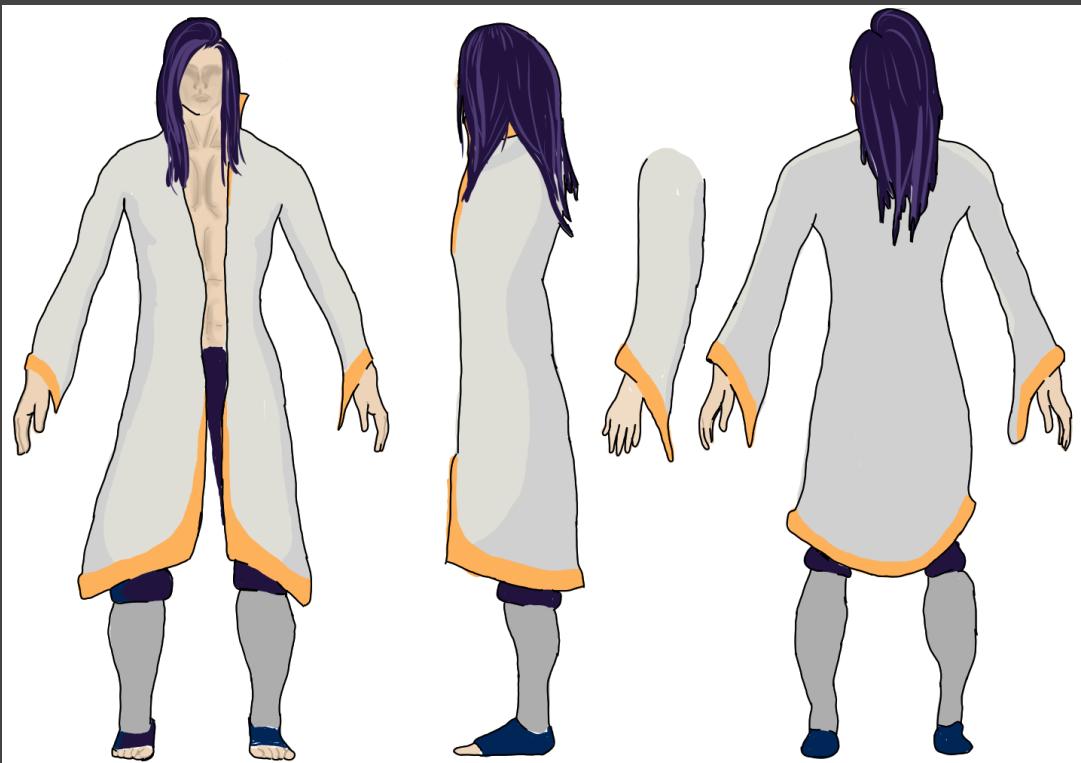
Le jeu hikari est un jeu qui a des intentions de design épurées à base d'aplats couleurs, de dégradés et parfois de contours.

Le but du jeu est d'être fluide et de procurer au joueur une sensation de satisfaction grâce à cela.

Les différents assets ainsi que l'ensemble du jeu sont donc réalisés en vectoriel de façon à ce que les contours soient le plus net et fluide possible quelle que soit la résolution de l'écran et grâce à cela il est simple d'adapter le jeu vers d'autres plateformes comme le mobile, le PC ou d'autres consoles.

Des intentions graphiques plus précises seront expliquées au fur et à mesure du document

Chara Design



Le personnage principal étant très sage et pur, la couleur principale qu'il arbore est le blanc.

Le personnage principal est un ancien dragon et le dragon est un animal mythique qui est souvent associé à la richesse, aux trésors et au luxe, donc des touches dorées sur la veste y font rappel.

Ses cheveux sont violet car sous son ancienne forme draconique, ses écailles étaient violettes.

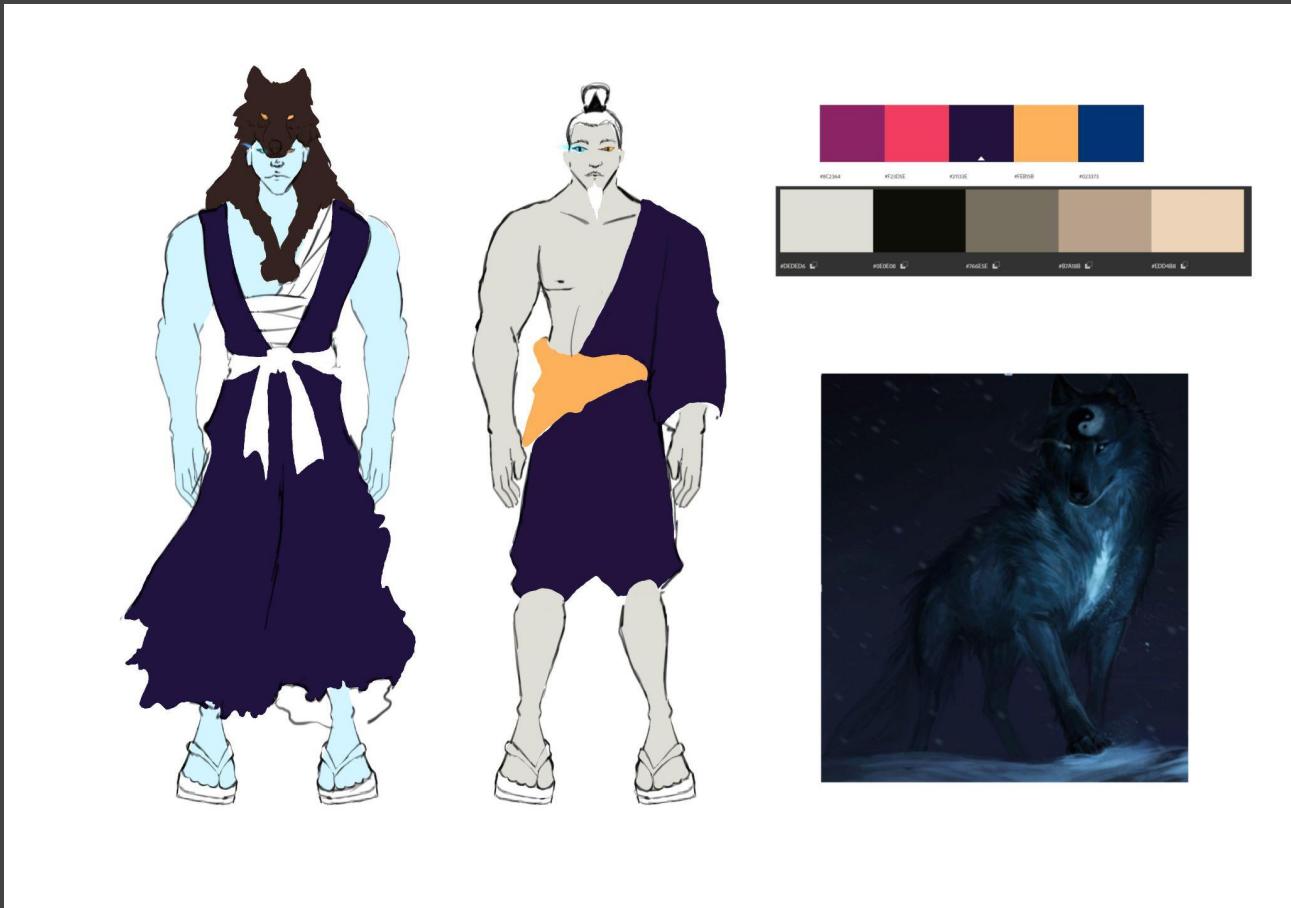
Ces cheveux violets et les différentes touches dorées font un rappel à la charte graphique des plateformes.

Pour les vêtements, le style est fortement inspiré de la série Naruto et en particulier de l'Akatsuki.

Un vêtement flottant comme la veste était pour moi une obligation car combiné au fait que mon personnage lévite cela augmente l'esprit de fluidité dans la Direction artistique de mon personnage.



Le second chara design est celui de l'antagoniste "Yindol".



La peau de loup qu'il arbore est liée à son passé.
Tant-dit que ses vêtements sont un peu plus liés au présent et au lieu où il se trouve actuellement.

Le jeu a une certaine ambiance "japonaise"/"manga" et c'est de là que ces vêtements sont inspirés...

Ses yeux sont bicolores afin de renforcer le côté mystique en plus du fait que l'un des deux yeux laisse échapper une volute légèrement lumineuse...

L'arrière plan



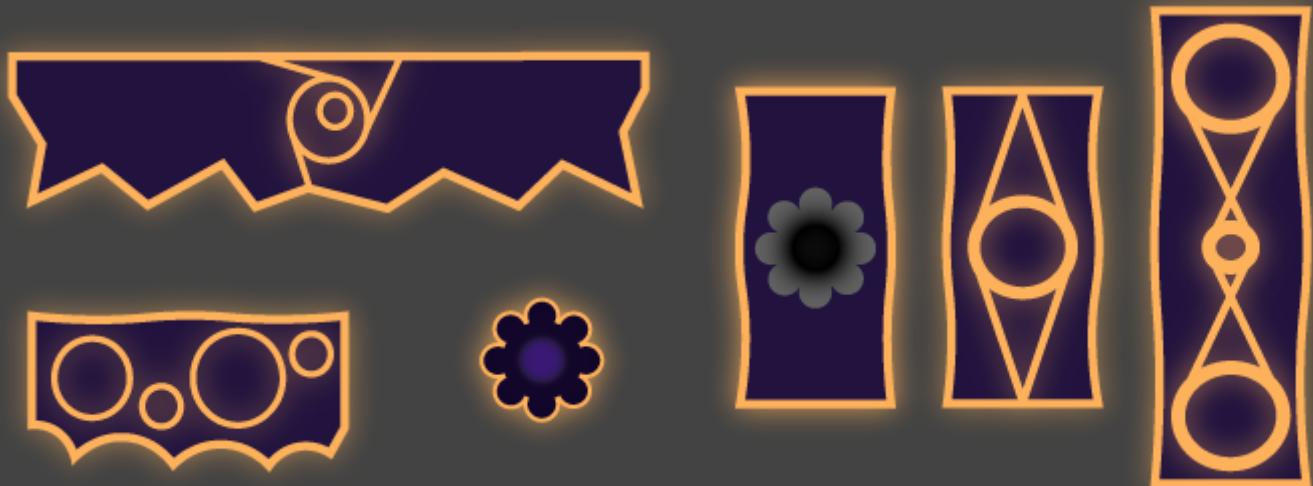
Le fond d'Hikari est principalement fait de dégradés légers dans des couleurs qui rappellent un coucher de soleil.

Les différentes montagnes et packs de nuages sont tous sur des plans différents afin de pouvoir facilement créer un effet de parallaxe.

Grâce au dégradé de couleur plus foncé sur le bas de l'image, cela donne une impression de duveteux, comme si une légère brume se déposait au pied des montagnes.

Dans ce fond il n'y a que des formes et angles arrondis afin de garder un esprit léger et fluide.

Assets du décors



Les assets ci-dessus sont des plateformes du jeu sur lesquelles il n'y a que 2 couleurs sans dégradé:

Une très foncée placée au cœur de l'objet afin de représenter une surface dure et l'autre plus lumineuse placée sur les contours ou pour différents motifs afin de faire ressortir les plateformes au maximum par rapport au fond.



Les assets ci-dessus sont des bonus que le joueur pourra récupérer.

Elle ont des couleurs et des formes différentes afin qu'on puisse les différencier facilement ; le logo à l'intérieur des ces orbes est un rappel aux yin et yang qui sont présent dans l'UI du personnage.



Ces deux derniers assets
ont été créés sans
but précis mais pourront sûrement
servir de décors à l'avenir.



UI

Pour l'UI, ce jeu se veut minimaliste, notre personnage est un symbole de sagesse à lui tout seul alors quoi de mieux que le "Taijitu" ou plus communément appelé "Yin and Yang" pour le représenter...

La vie est représentée par le Yang car c'est le côté pur...



= 1 Vie



0 Vie =



= 1 Energie



0 Énergie =

Lorsque le joueur perd de la vie ou de l'énergie, celle-ci se retrouve vidée de sa couleur et il ne reste que le contour de la forme pour sauvegarder l'information du nombre max d'énergie ou de vie potentielle.

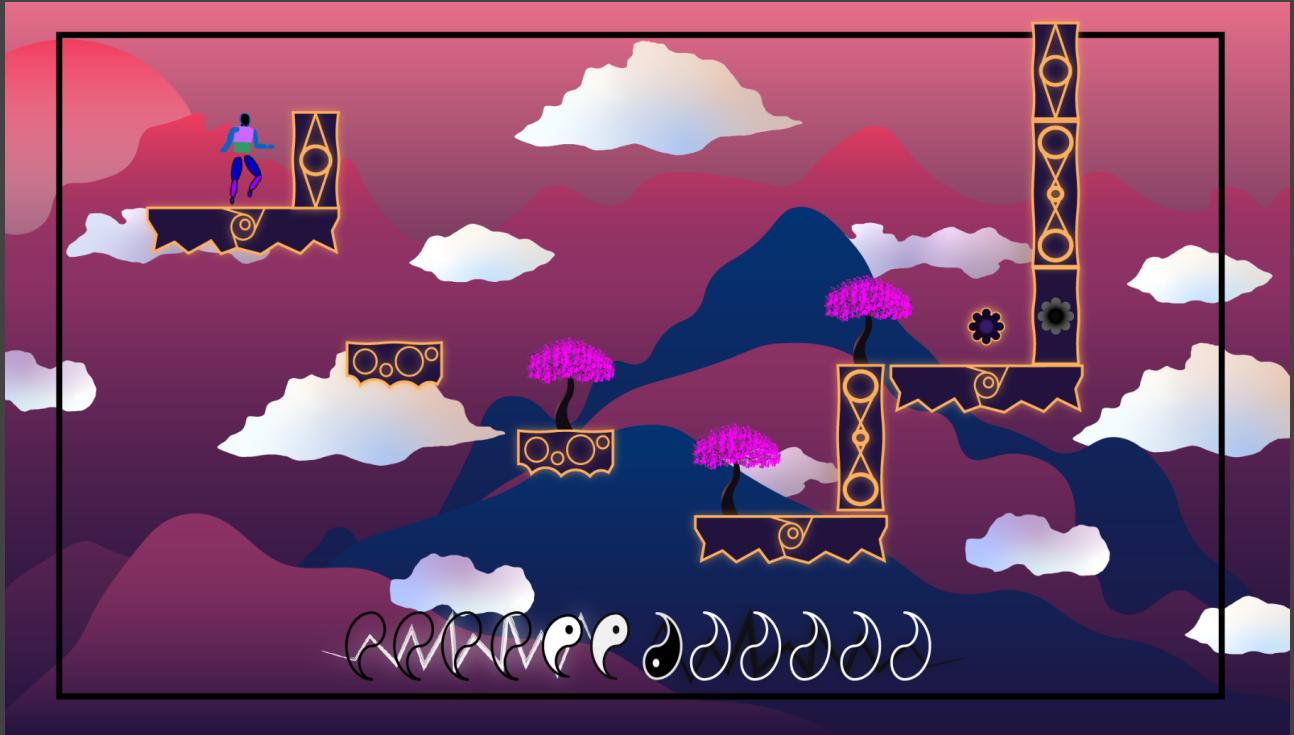
D'un point de vue philosophique, quand le symbole perd sa couleur principale, il ne reste que le contour qui est fait de la couleur opposée, et cela montre l'équilibre brisé du yin et du yang.

Pour augmenter leur lisibilité, ces deux symboles sont mis par dessus des symboles de foudre rappelant les origines d'Arazuma notre personnage principal qui était un dragon de Foudre.

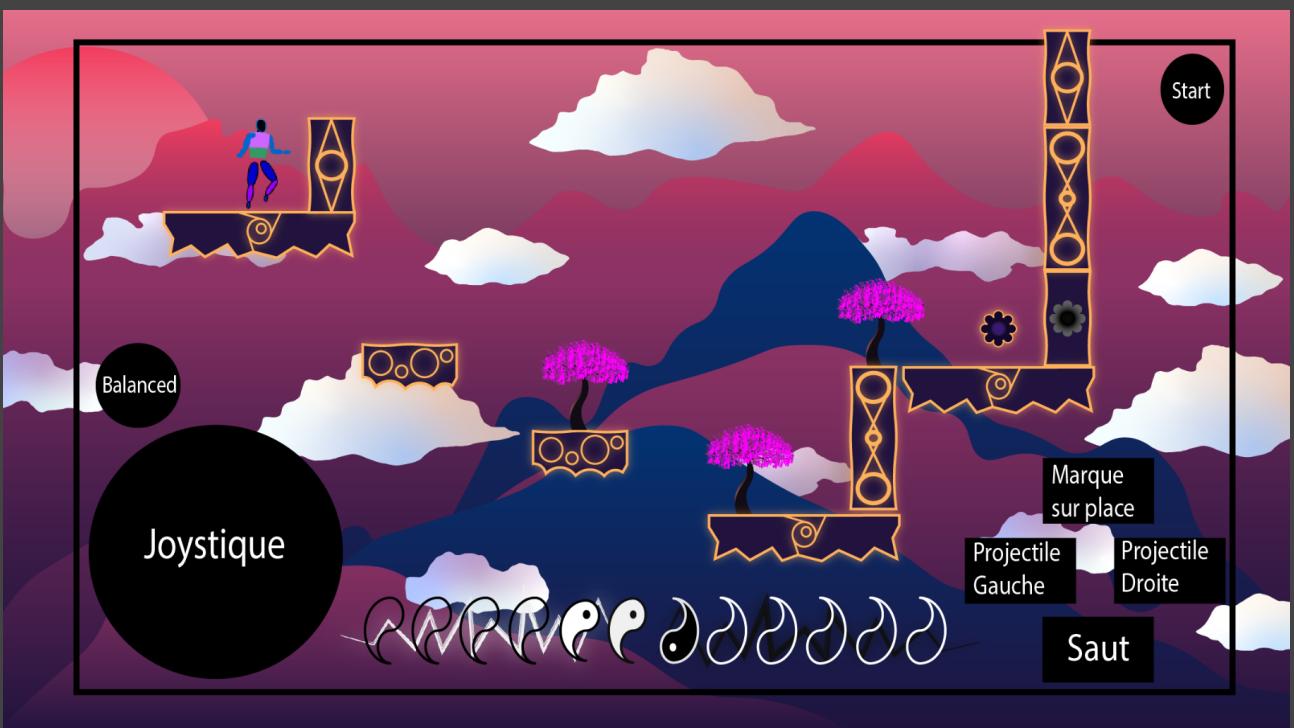


Rendu d'un écran en jeu

PC :

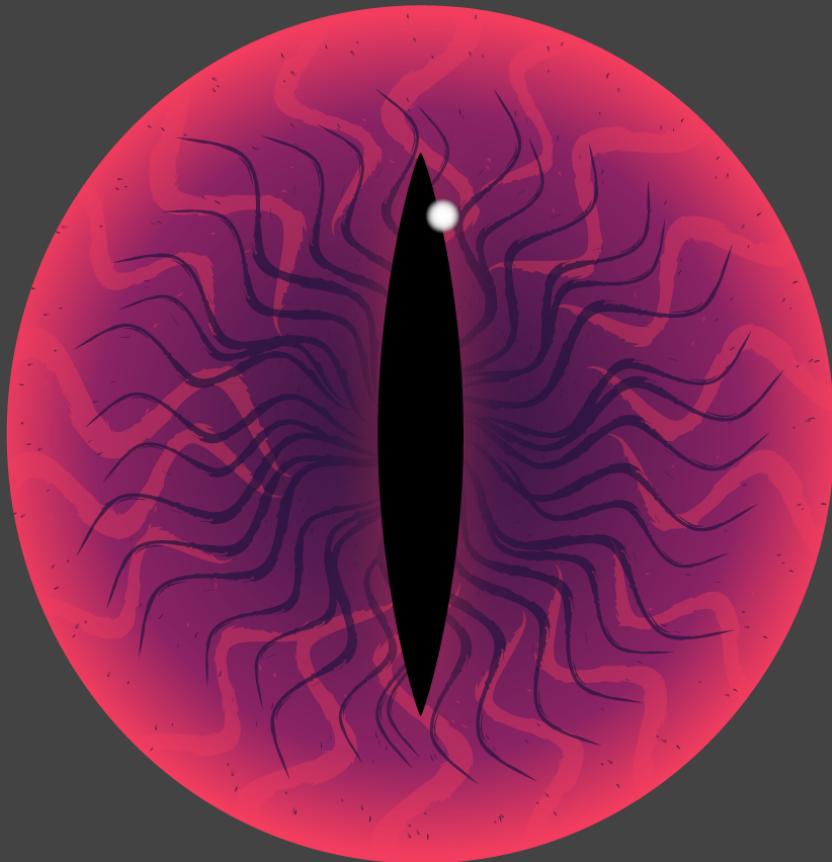


Mobile :



Le cadre noir représente ce que verra le joueur. (sa caméra)

Pictogrammes et logos

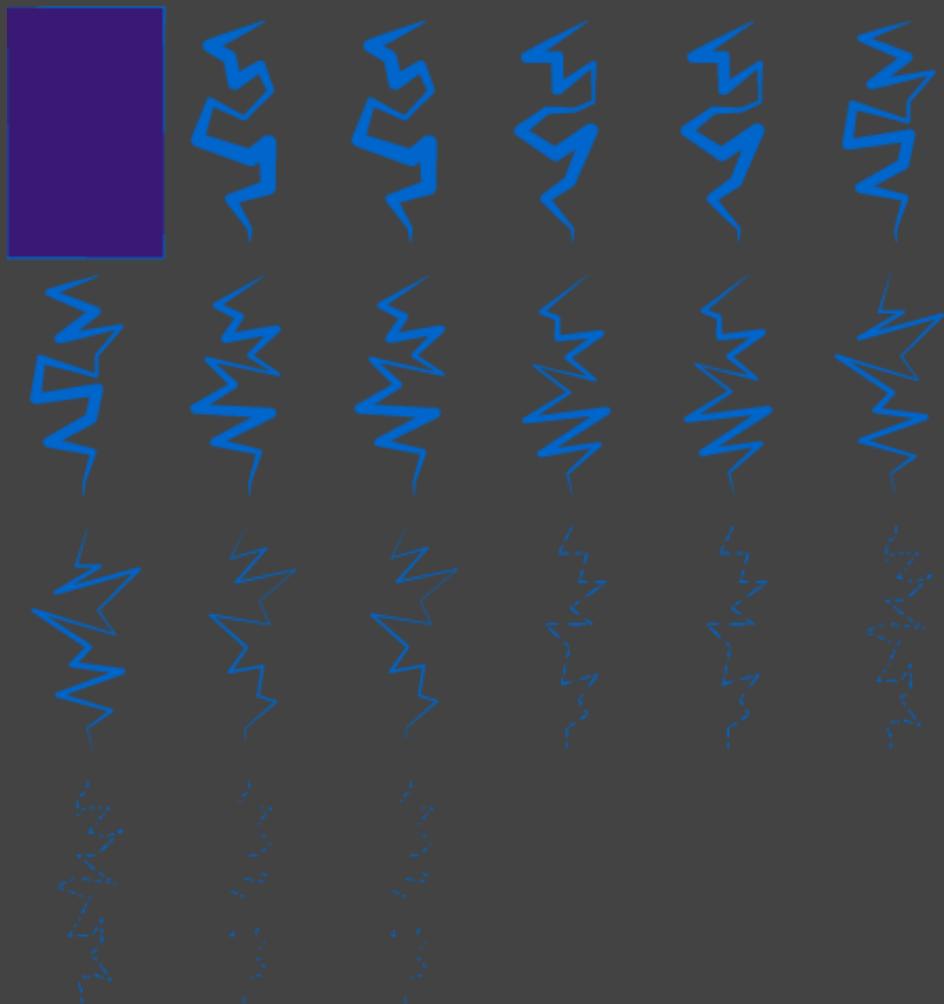


Ce logo représente l'œil de Arazuma sous sa forme draconique. Cette image est très détaillée pour être un simple logo mais je l'assume totalement car elle est faite de forme simple à lire et à comprendre.

Dans ce logo on retrouve les couleurs que le joueur verra le plus lorsqu'il jouera. On y retrouve aussi les différents procédés graphiques présents comme les aplats, les dégradés etc...

Je n'ai pour l'instant créé aucun autre logo ou pictogramme car je n'en ressens pas l'utilité pour mon jeu actuellement...

FX



Le jeu n'aura pas beaucoup de FX pour l'instant mais il y en a un qui sera présent au sûr. Il s'agit de l'éclair ci-dessus.

Il sera la représentation de la seule attaque que le joueur pourra réaliser.

On peut voir que pour commencer il y aura un flash violet durant une frame, ensuite l'éclair apparaît puis rétrécit au fur et à mesure jusqu'à disparaître dans un effet de particule.