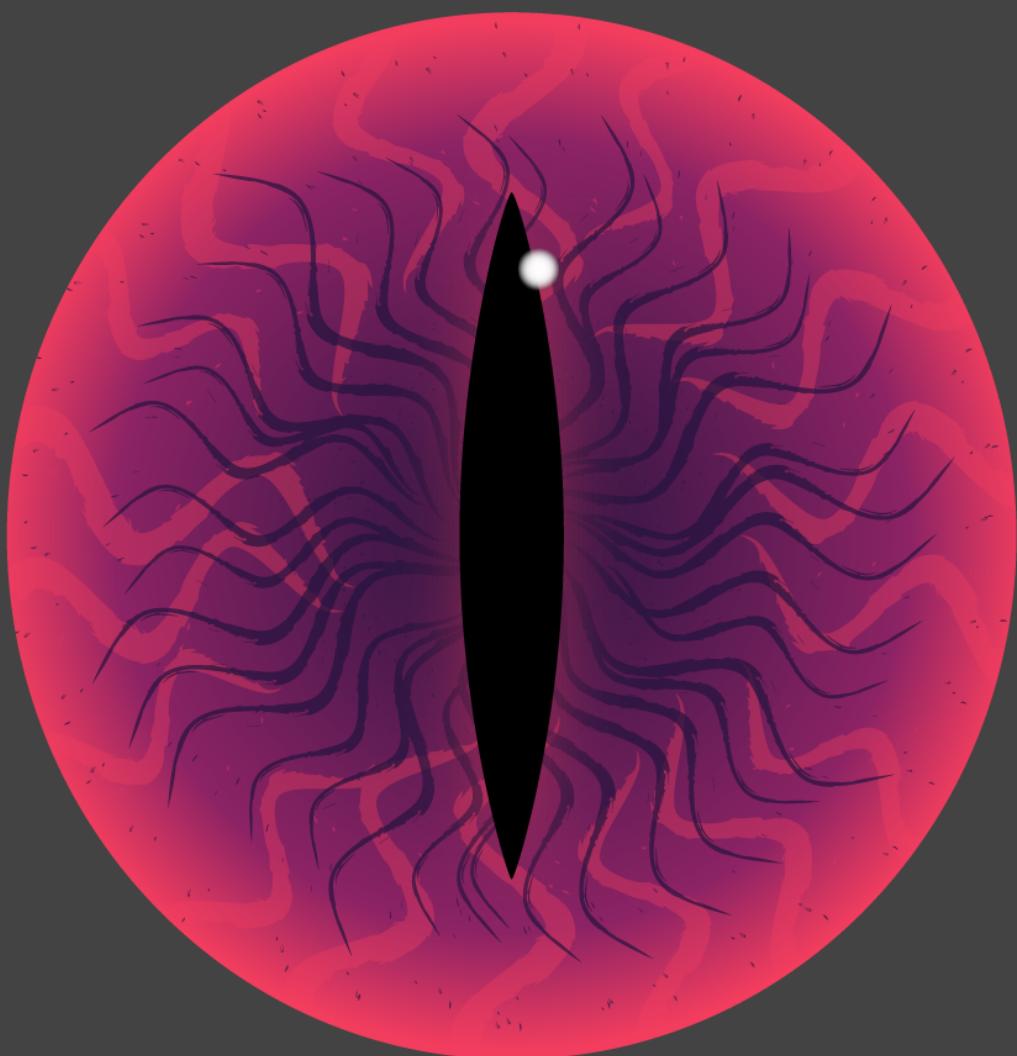


Bible Graphique

Hikari



Bouchet Tristan GD1A

Sommaire

1. Mood board
2. Intentions graphiques
3. Chara Design
4. Quelque Assets de décors
5. Rendu d'un écran en jeu
6. UI
7. Pictogrammes et logos
8. FX

Moodboard



Intentions graphiques

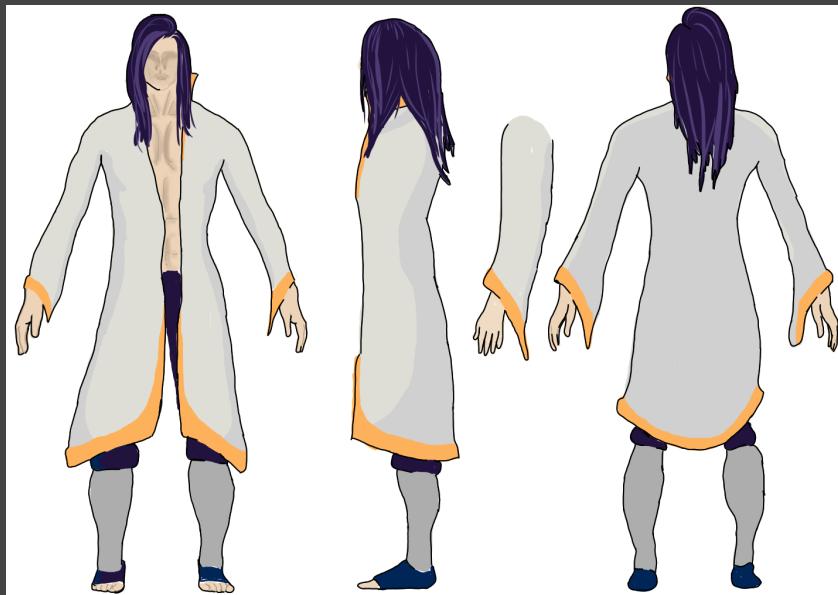
Le jeu hikari est un jeu qui a des intentions de design épurées à base d'aplat couleur de dégradé et parfois de contours.

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

Les différents assets ainsi que l'ensemble du jeu est donc réalisé en vectoriel de façon à ce que les contours soient le plus net et fluide possible quelque 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 console.

Des intention graphique plus précise serons expliquer au fure et à mesure du document

Chara Design



Le personnage principale étant très sage et pure, 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 au trésors et au luxe donc des touches dorées sur la vestes y font rappel.

Ses cheveux sont violet car sous son ancienne forme draconique, c'est écailles était violette.

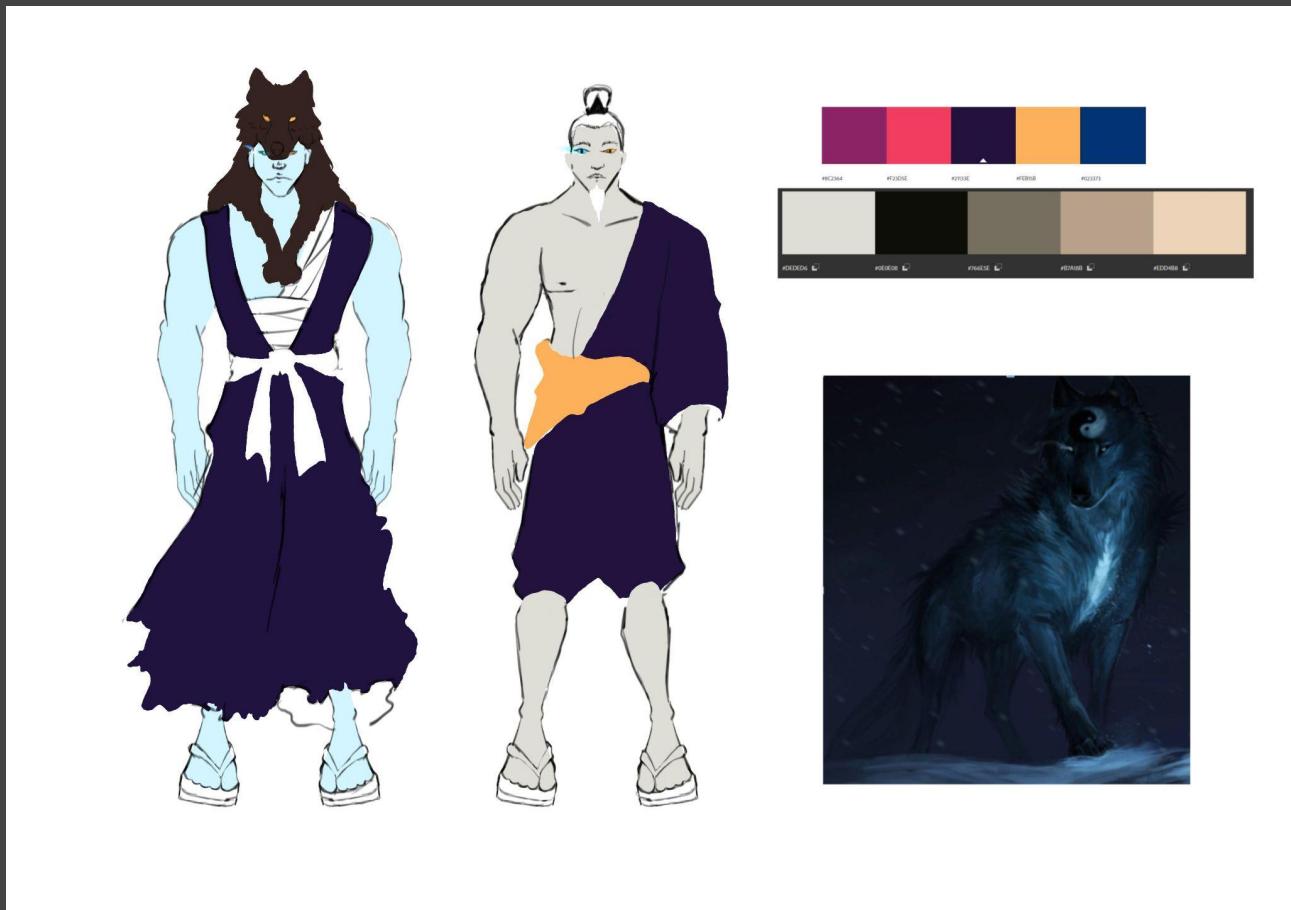
Ces cheveux violets et les différentes touches dorées font un rappel à la charte graphique des plateformes.

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 vêtement 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 delà que ces vêtement sont inspirés...

C'est yeux sont bicolor afin de renforcer le côté mystique en plus du fait que l'un des deux yeux laisse échapper une fumé léger...

L'arrière plan



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

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

Grace au dégrader de couleur plus foncé sur le bas de l'images, cela donne une impression de duveteux, comme si une légère brume se déposais au pied des montagnes.

Dans ce fond il n'y a que des formes et dans 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 dégrader.

Une très foncée placée au cœur de l'objet afin de représenter une surface dure et l'autre plus lumineuse placer 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 couleur et des formes différente afin qu'on puisse les différencier facilement, le logo à l'intérieur des ses orbes est un rappel au yin et yang qui sont présent dans l'UI du personnages



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 jeu 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..

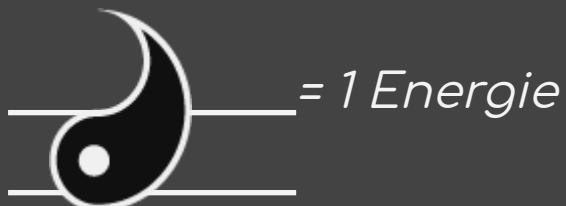


= 1 Vie



0 Vie =

Le yang représente la deuxième ressource de ce jeu, *l'énergie*.



= 1 Energie



0 Énergie =

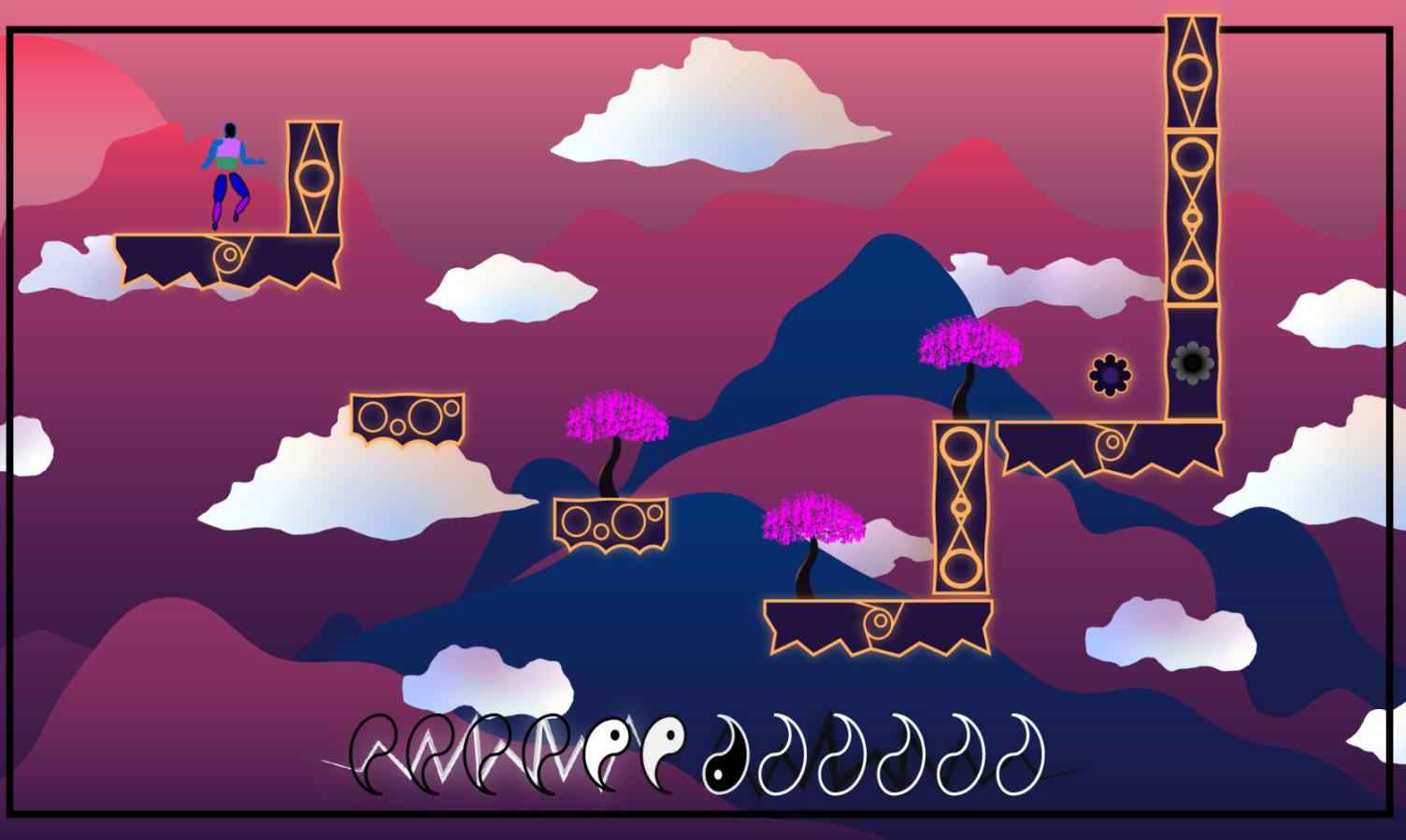
Lorsque le joueur perd de la vie ou de l'énergie, celle-ci se retrouve vidé de sa couleur et il ne reste que le contour de la forme pour sauvegarder l'information du nombre max d'énergie ou de vie potentielle.

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 ses deux symboles sont mis par dessus des symboles de foudre rappelant les origines d'Arazuma notre personnage principale qui était un dragon de Foudre

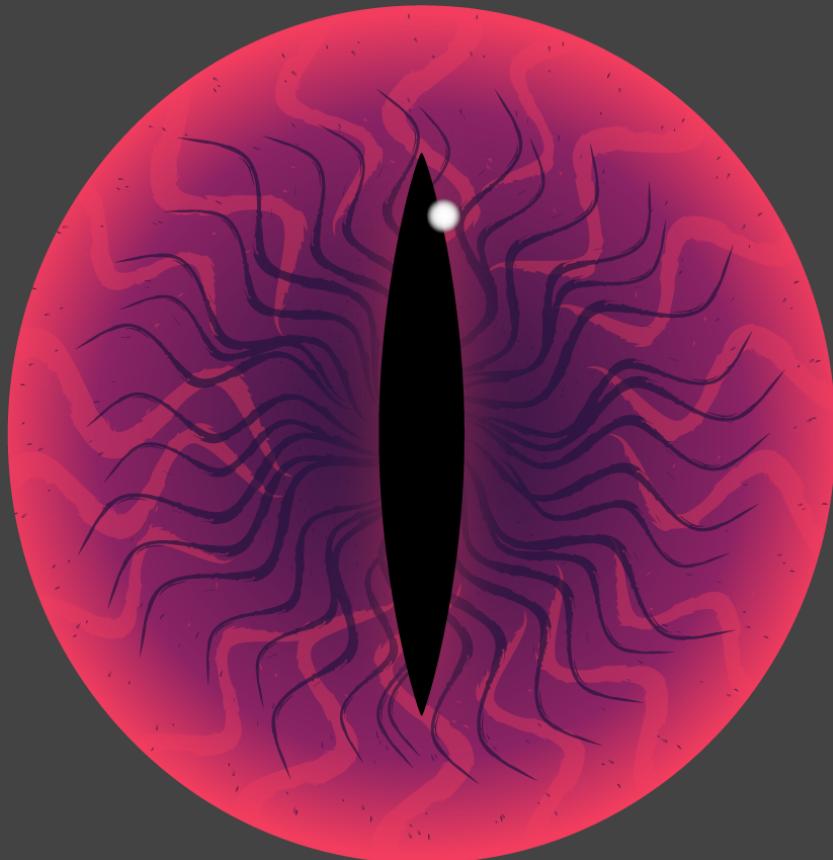


Rendu d'un écran en jeu



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

Pictogrammes et logos

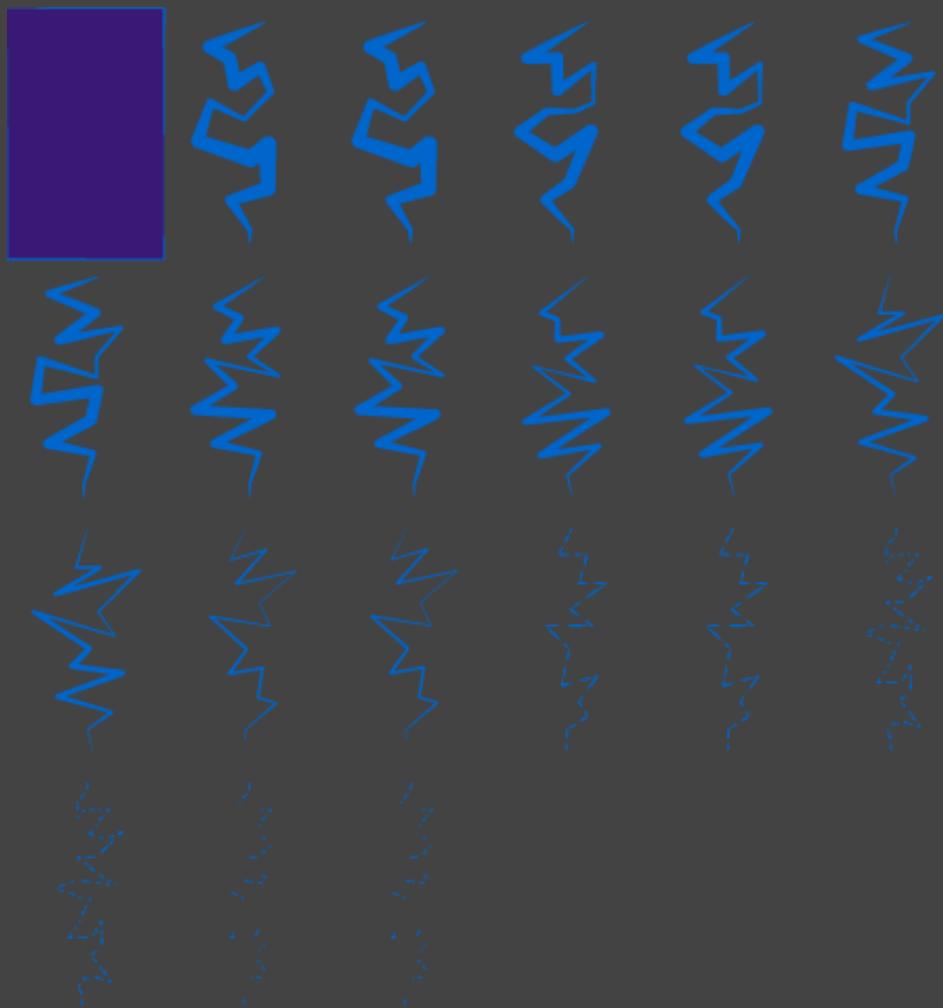


Ce logo représente l'œil de Arazuma sous sa forme draconique. Cette image est très détaillée pour être un simple logo mais je l'assume totalement car elle est faite de forme simple à lire et à comprendre.

Dans ce logo on retrouve les couleurs que le joueur verra le plus lorsqu'il jouera on y retrouve aussi les différents procédés graphique présent 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 sur c'est 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.