

# **BIBLE GRAPHIQUE**

## **"THE BREATH OF FREEDOM"**



**CAILLAUD FÉLIX, GD1A**

# **SOMMAIRE**

**1 - Moodboard**

**2 - Intentions graphiques**

**3 - Chara Designs personnages**

**4 - Props / assets**

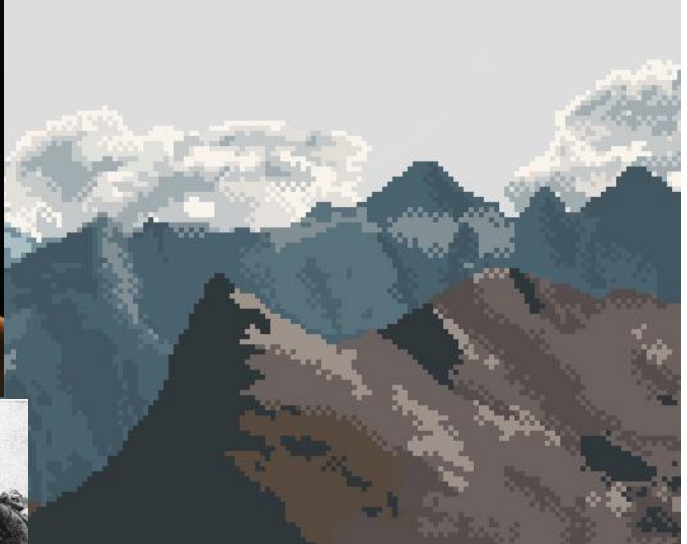
**5 - Écrans de jeu**

**6 - Éléments de l'UI**

**7 - Pictogrammes / logos**

**8 - Recherches de FX**

# MOODBOARD



# **INTENTIONS**

# **GRAPHIQUES**

**Premièrement, j'ai choisi de partir sur un univers médiéval car non seulement j'apprécie tout particulièrement ces derniers dans leur ensemble, mais également car ils sont très flexibles ; que ce soit dans le médiéval classique, l'heroic fantasy, le dark fantasy, etc..., on a accès à un assez large éventail de diégèses. De mon côté, j'ai choisi de l'heroic fantasy penchant vers le dark fantasy, car ils permettent d'exprimer au mieux mon propos.**

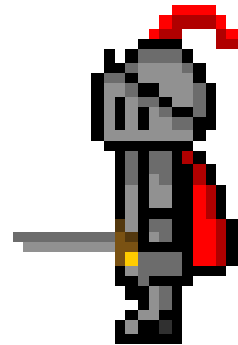
**Deuxièmement, j'ai préféré me pencher sur du pixel art car ce dernier est très bon à capturer l'essentiel d'une image, et donc de diffuser son essence ; il est également utile dans notre cas (ici, apprécier les distances dans un platformer), puisque nous travaillons dans un environnement en 2D.**

# **CHARA DESIGNS**

## **PERSONNAGES**



**Avatar**



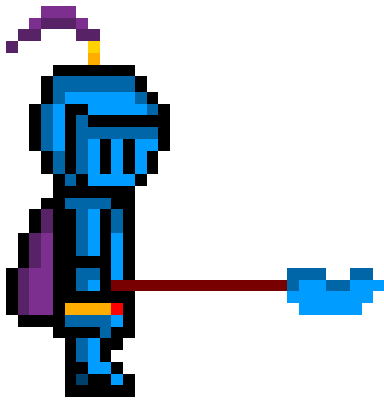
**Ennemi 1  
(chevalier)**



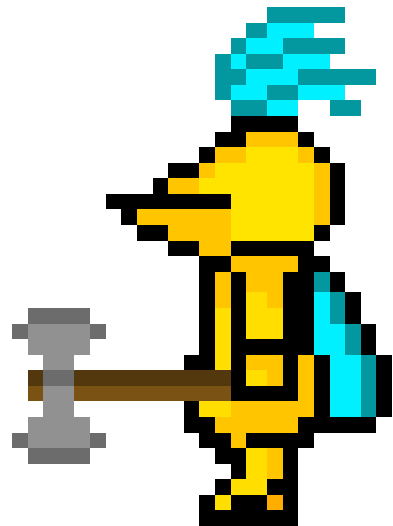
**Ennemi 2  
(assassin)**

# **CHARA DESIGNS**

## **PERSONNAGES**

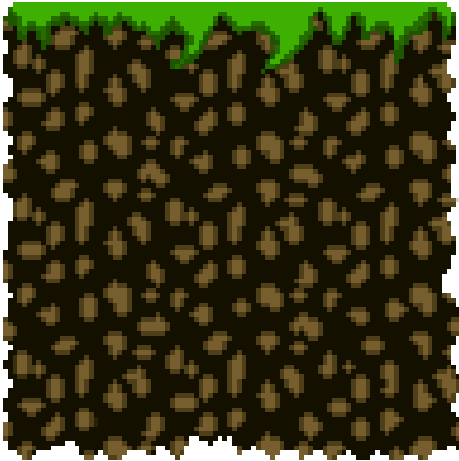


**Ennemi 3  
(cavalier)**

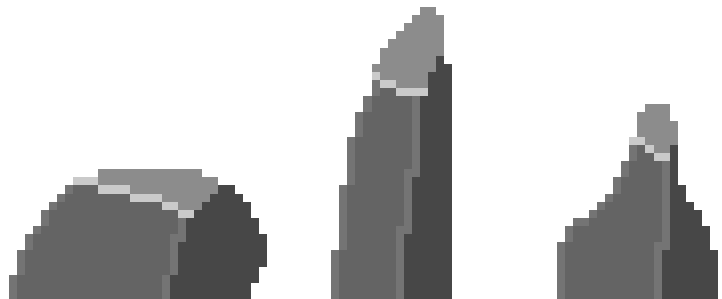


**Boss  
(chevalier lourd)**

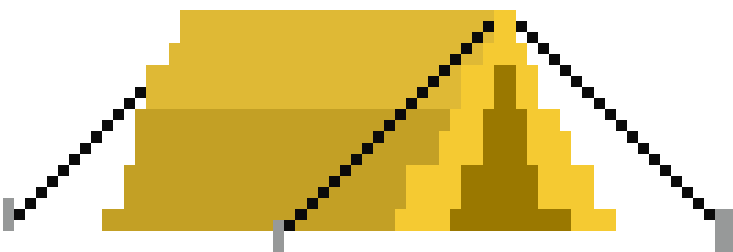
# PROPS / ASSETS



**Tileset sol**

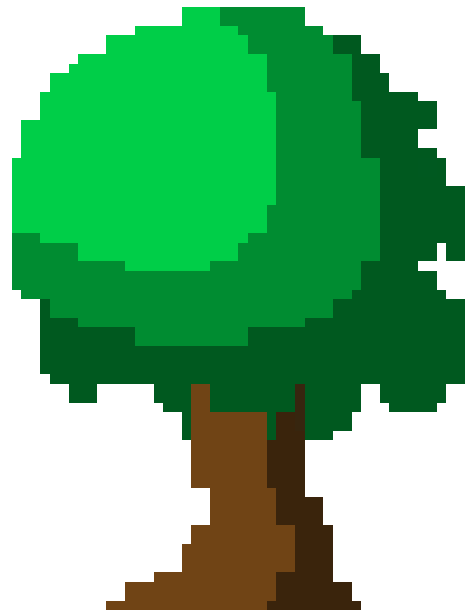


**Rochers**



**Tente**

# **PROPS / ASSETS**



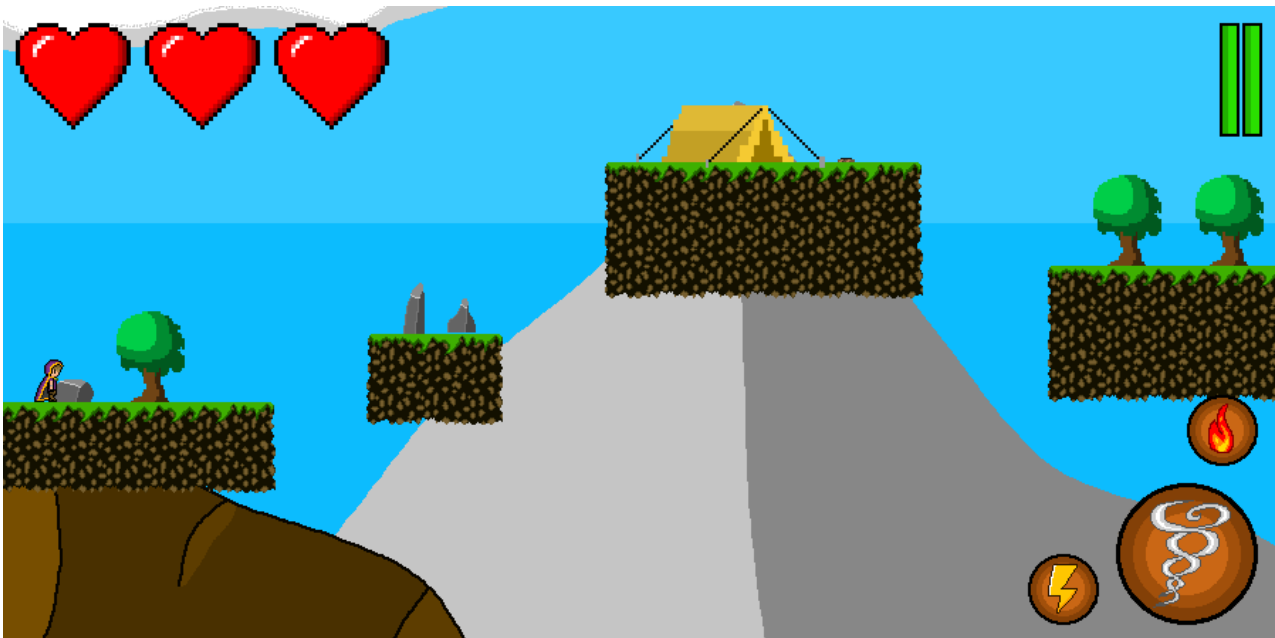
**Arbre**



**Feu de camp**



# ÉCRANS DE JEU



Écran in-game typique

# ÉCRANS DE JEU

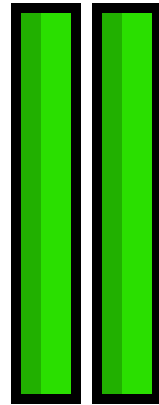


Écran de pause

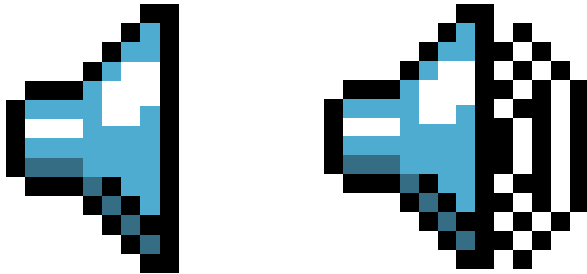
# ÉLÉMENTS DE L'UI



Barre de vie



Bouton pause



Boutons "mute"

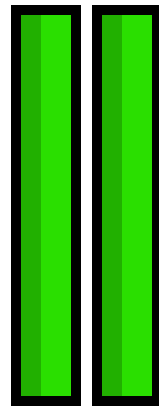


Boutons power-ups

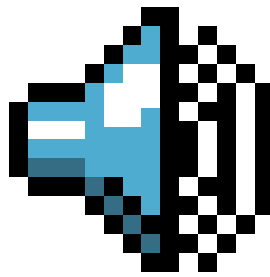
# PICTOGRAMMES / LOGOS



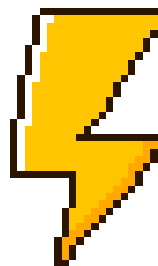
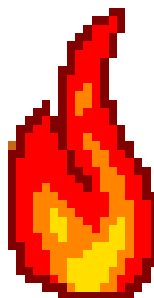
Logo du jeu



Bouton pause



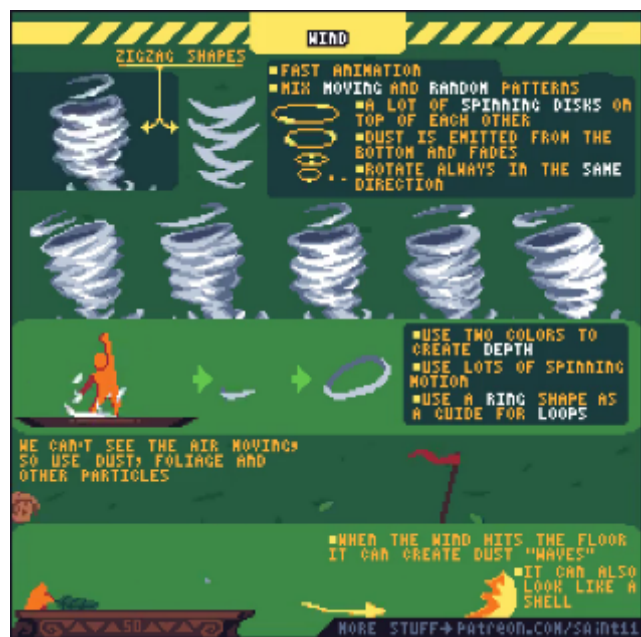
Boutons "mute"



Power-ups

# RECHERCHES DE FX

- Super saut (power-up air)
- Attaque de feu (power-up feu)
- Attaque de foudre (power-up foudre)
- Son de douleur (prise de dégâts)



## Particules