



Manon Bonnot – Firrow

Artiste et développeuse



Je m'appelle Manon et je suis une artiste et une développeuse, passionnée de sciences jeux vidéo et de tout ce qui touche à la culture geek de près ou de loin. Je réalise des commandes de dessin sur internet, je développe des scripts ainsi que des sites web et je réalise des cosplays que je porte lors de conventions geek et à l'occasion, lors de concours cosplay. J'espère dans un futur proche, travailler dans le domaine du jeu vidéo tout en continuant à exercer mes autres passions durant mon temps libre.

Après avoir obtenu mon BAC S spécialité mathématiques section européenne en 2019 avec mention Très Bien, j'ai réalisé un DUT Informatique à l'Université d'Annecy entre 2019 et 2021 ainsi qu'un stage en développement Web dans l'optique de finaliser mes études. Je suis actuellement à la recherche d'une école proposant une filière mélangeant mes deux passions principales : la programmation et l'art.





Table des matières

Dessins et modélisations.....	1
Jeux Vidéo.....	1
Hollow Knight.....	1
Edward Kenway – Assassin's Creed IV : Black Flag	2
Manga	3
Dragon Ball Brotherhood.....	3
Danganronpa X No Game No Life	4
OTAKU POWA	5
Portrait / Réalisme.....	5
Daenerys Targaryen – Game of Thrones.....	6
Zayn Malik	7
Beck Kustoms F132.....	8
Sirène sur son rocher	9
Autres	10
Star Wars	10
Poker Skull	11
Petits dessins en vrac – 2020 / 2021.....	12
Modélisations diverses.....	14
Travaux de développement	15
Portfolio Steampunk	15
Jeu "Way".....	17
Pipotron Link Cartoon	19
Chronomètre.....	20
Bot Discord « Denki ».....	21
Autres	22
Cosplay Ezio Auditore da Firenze – Assassin's Creed II.....	22
Maquette Ludae	23
Maquette site pour un Moto Club	24
Voyage sur Pandora.....	25
Contact	26

Dessins et modélisations

Jeux Vidéo

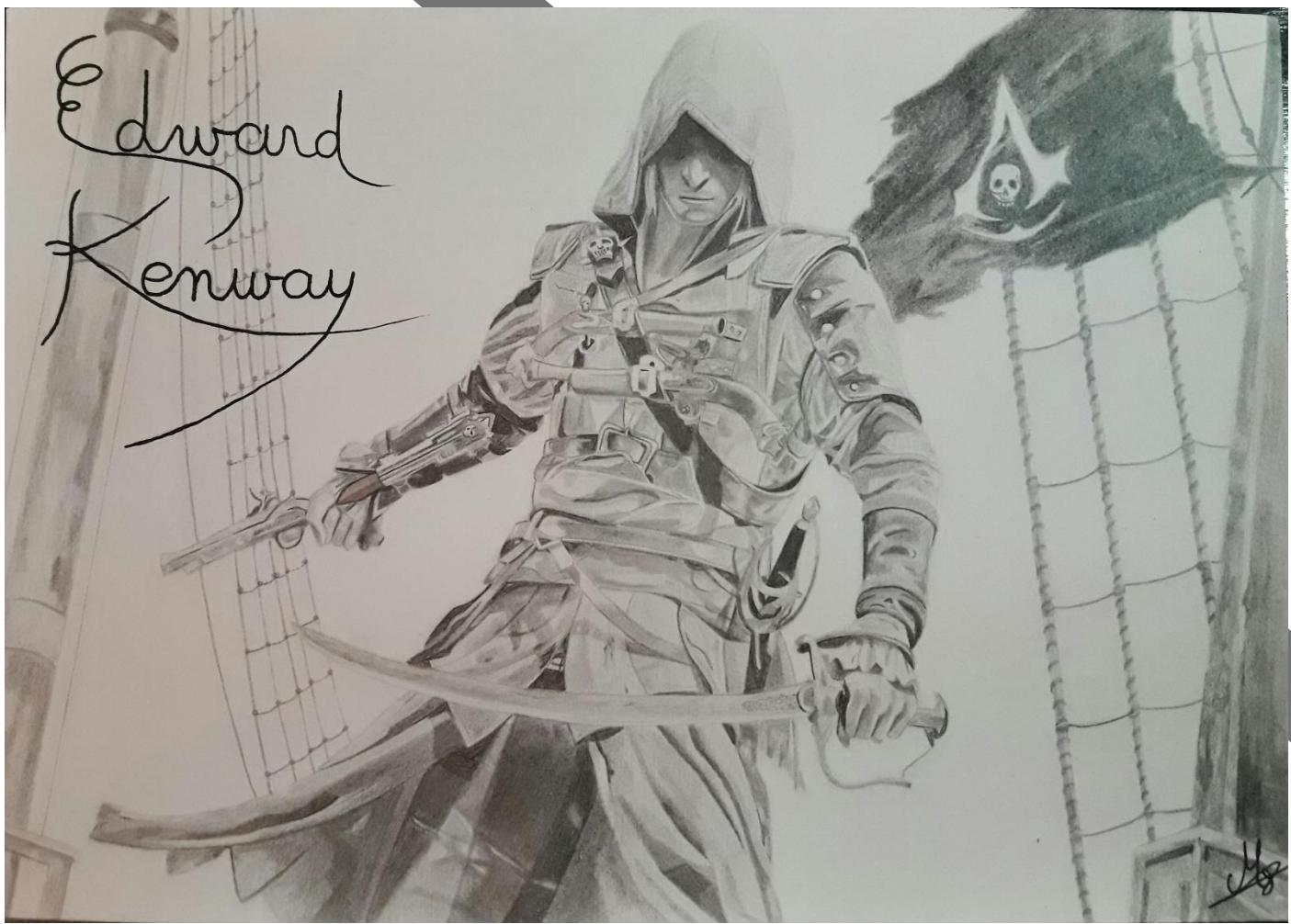


Hollow Knight

15/06/2020 – 16/06/2020

Représentation du Chevalier dans un coffre et de son ombre. Je souhaitais réaliser un dessin pour moi-même qui rendait hommage à un de mes jeux préféré. Le style du dessin reprend celui du jeu tandis que la scène est simplement inspirée de certains passages du jeu. Le but était de représenter l'ombre du personnage de manière impressionnante et créer un contraste avec le petit fantôme qui semble plus inoffensif. L'idée de cette représentation m'est parvenue lors d'une de mes parties où mon personnage était bloqué dans un petit coffre.

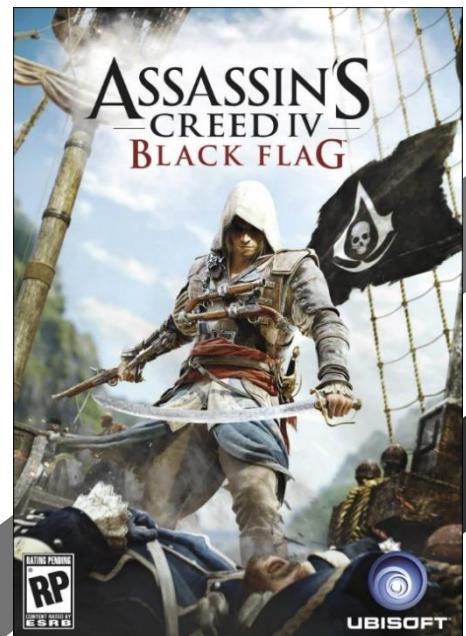




Edward Kenway – Assassin's Creed IV : Black Flag

13/08/2017 – 29/08/2017 : Commande

Fanart d'une image tirée de la promotion du jeu Assassin's Creed IV. Commande réalisée pour un anniversaire, représentant le personnage principal du jeu.





Dragon Ball Brotherhood

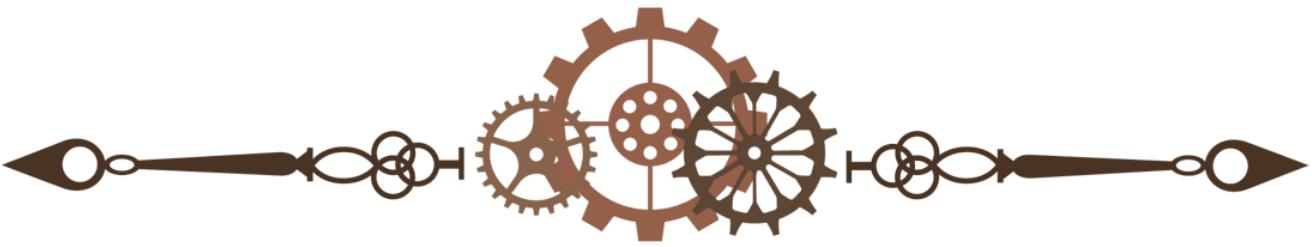
12/04/2021 – 22/04/2021 : Commande

Fanart customisé sur le thème de Dragon Ball Super. Commande d'un père de famille qui souhaitait offrir à ses enfants une représentation d'eux en super saiyens, ces derniers étant fans de l'animé en question.



Danganronpa X No Game No Life

10/10/2020 – 27/10/2020 : Commande

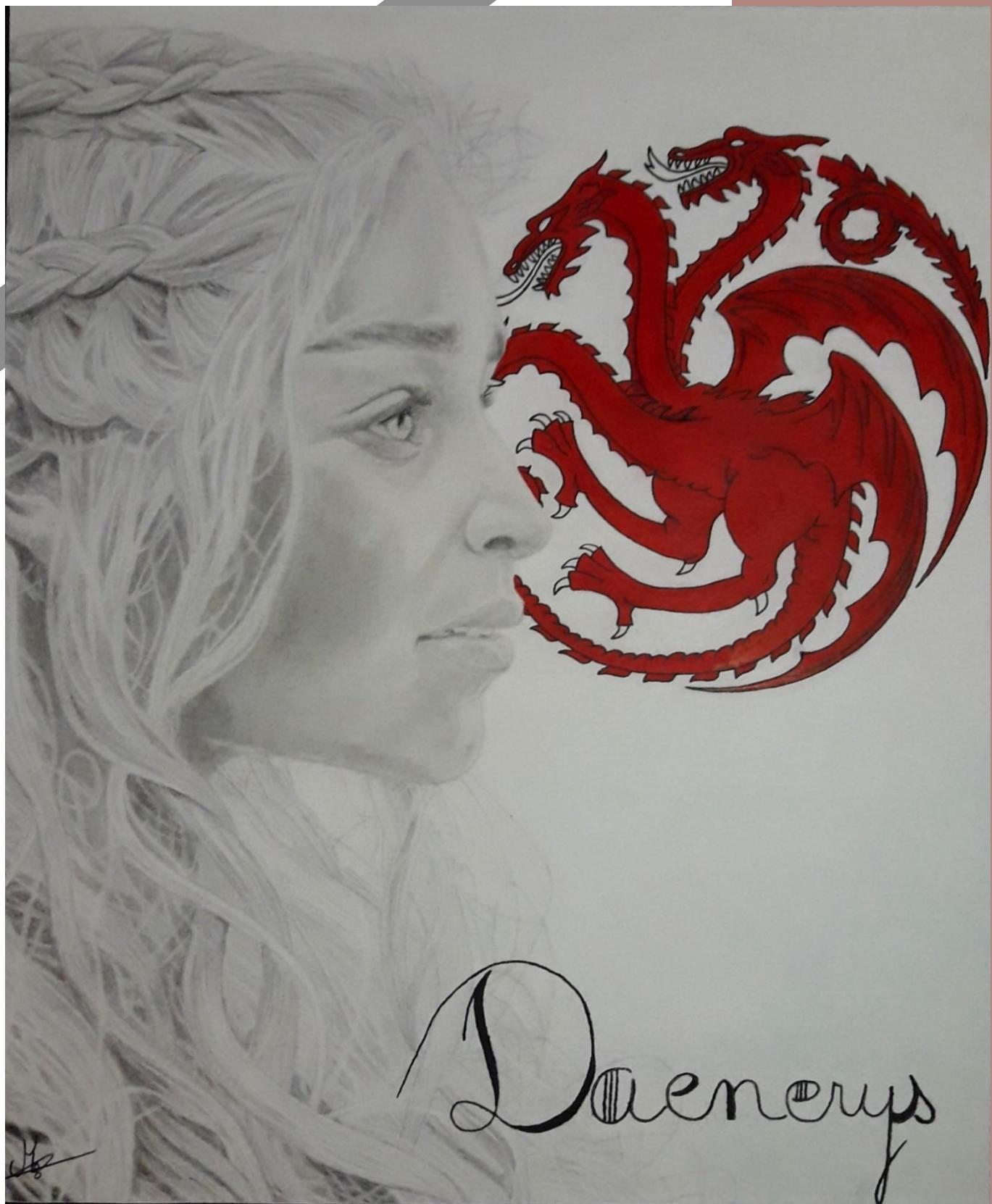


OTAKU POWA

09/2018 – 20/08/2019 : Commande

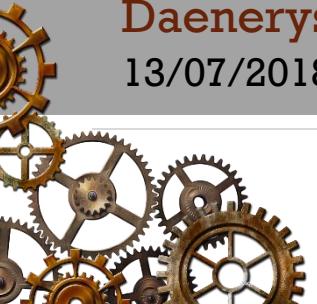


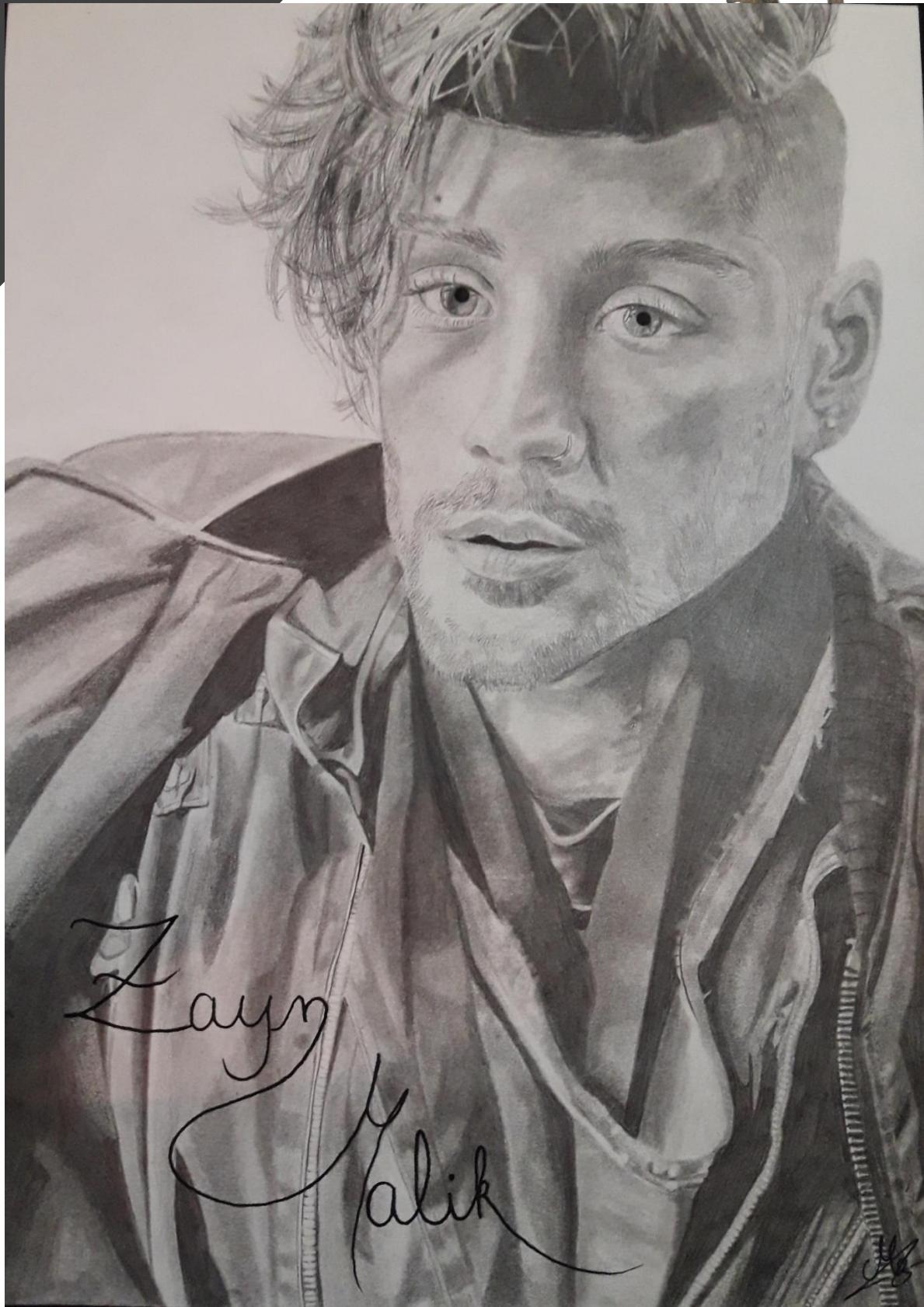
Portrait / Réalisme



Daenerys Targaryen – Game of Thrones

13/07/2018 – 31/07/2018 : Commande





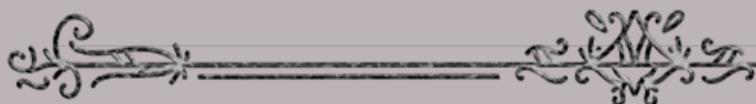
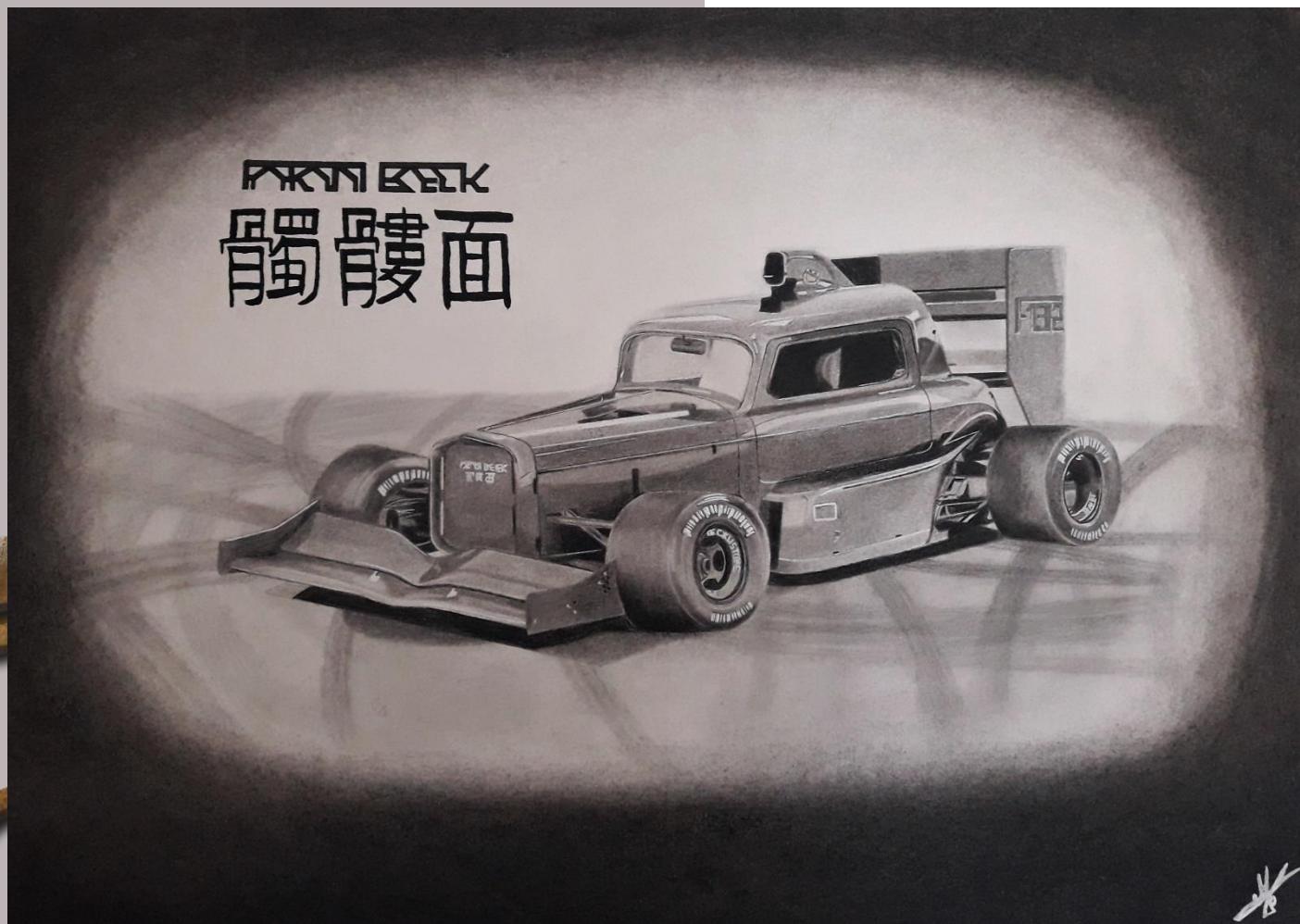
Zayn Malik

29/08/2017 – 30/07/2017 : Commande



Beck Kustoms F132

30/02/2020 – 11/06/2020 : Commande





Sirène sur son rocher

27/07/2020 – 10/08/2020 : Commande

La description de la commande n'étant pas très précise, j'ai souhaité représenter une sirène à l'aspect apaisant et reposant, profitant du calme de la mer qui l'entoure.

Autres



Star Wars

17/06/2020 – 26/07/2020 : Commande

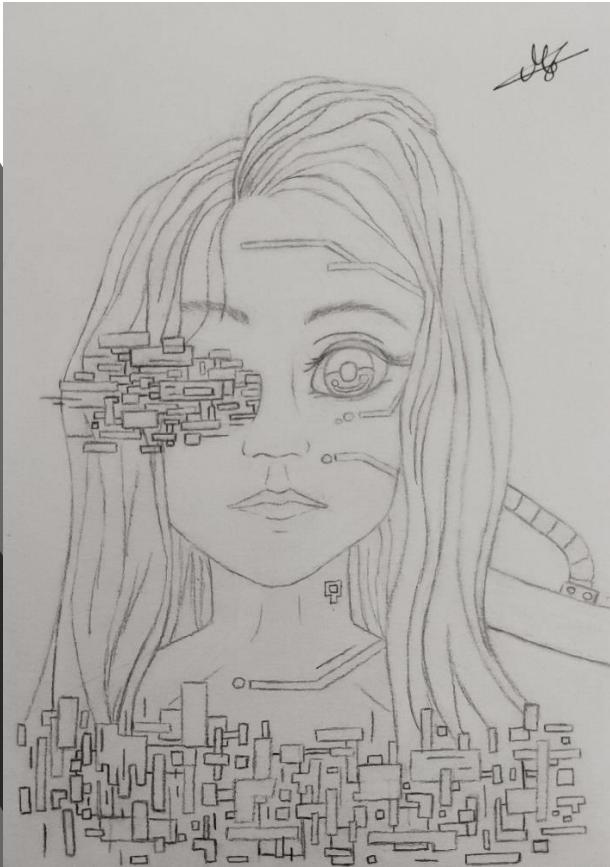




Poker Skull

20/05/2017 – 23/05/2017 : Commande

Petits dessins en vrac – 2020 / 2021



herbe
bleu marin
Violet Marine





Modélisations diverses



- Arbre en Low Poly
- Kizumi : Personnage articulé réalisé pour un travail de conception de jeu vidéo en 3D avec Unity
- Lampadaire en Low Poly

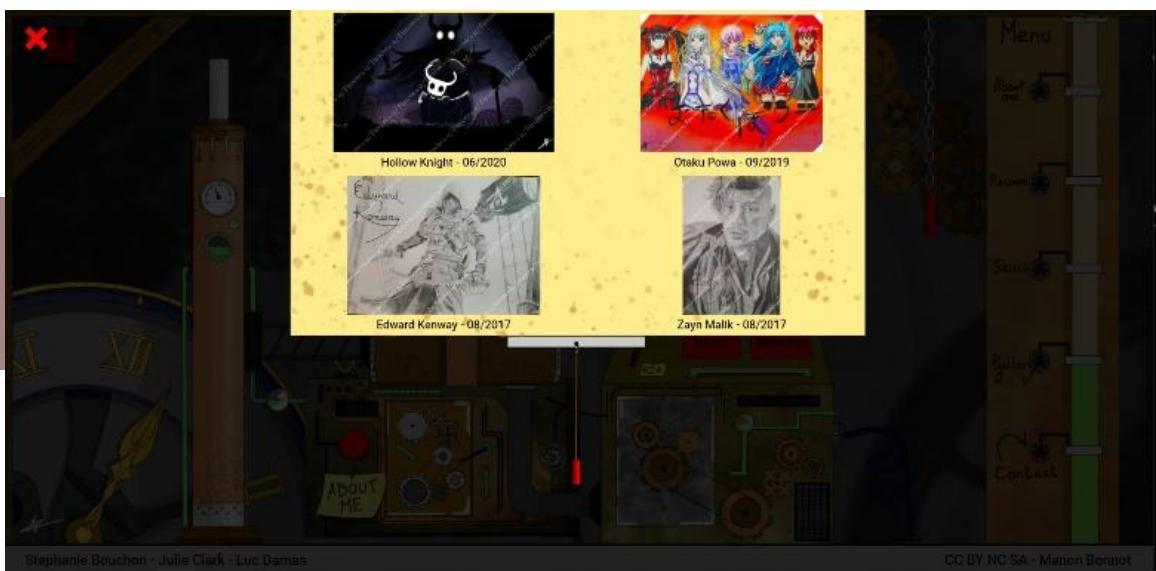
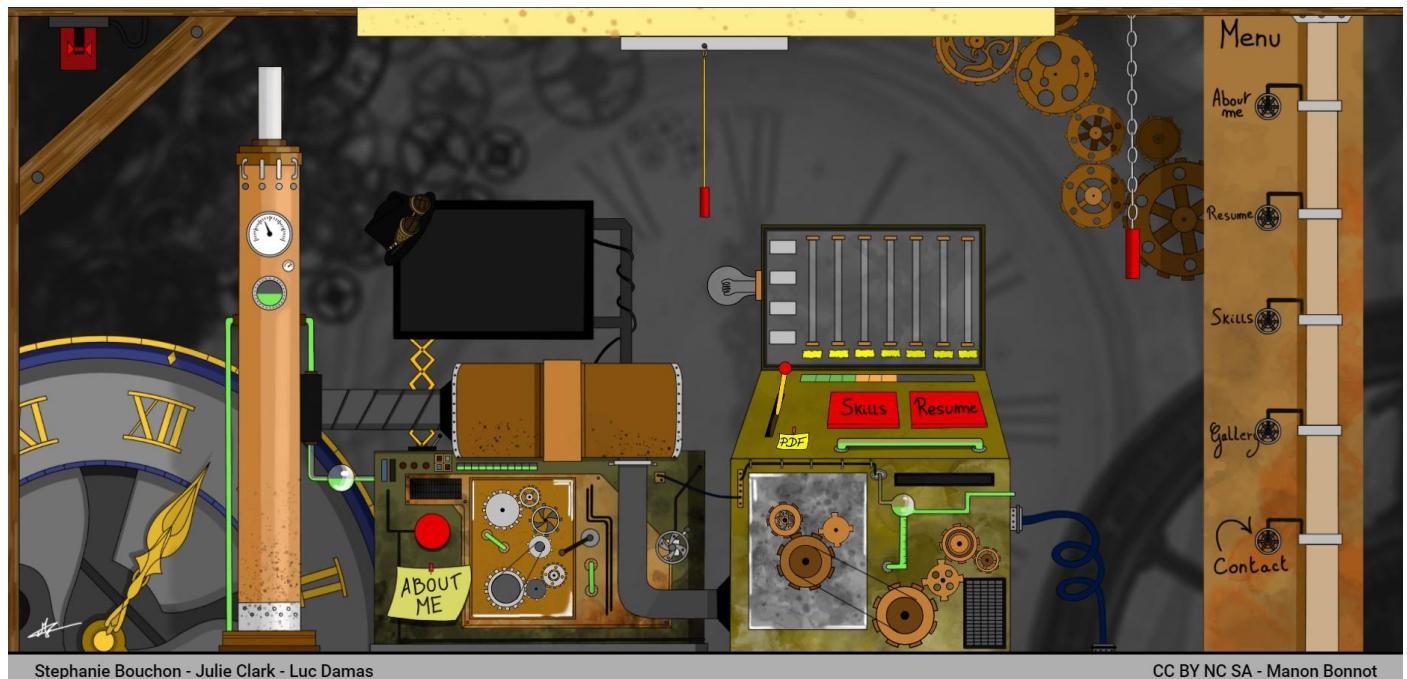
Travaux de développement

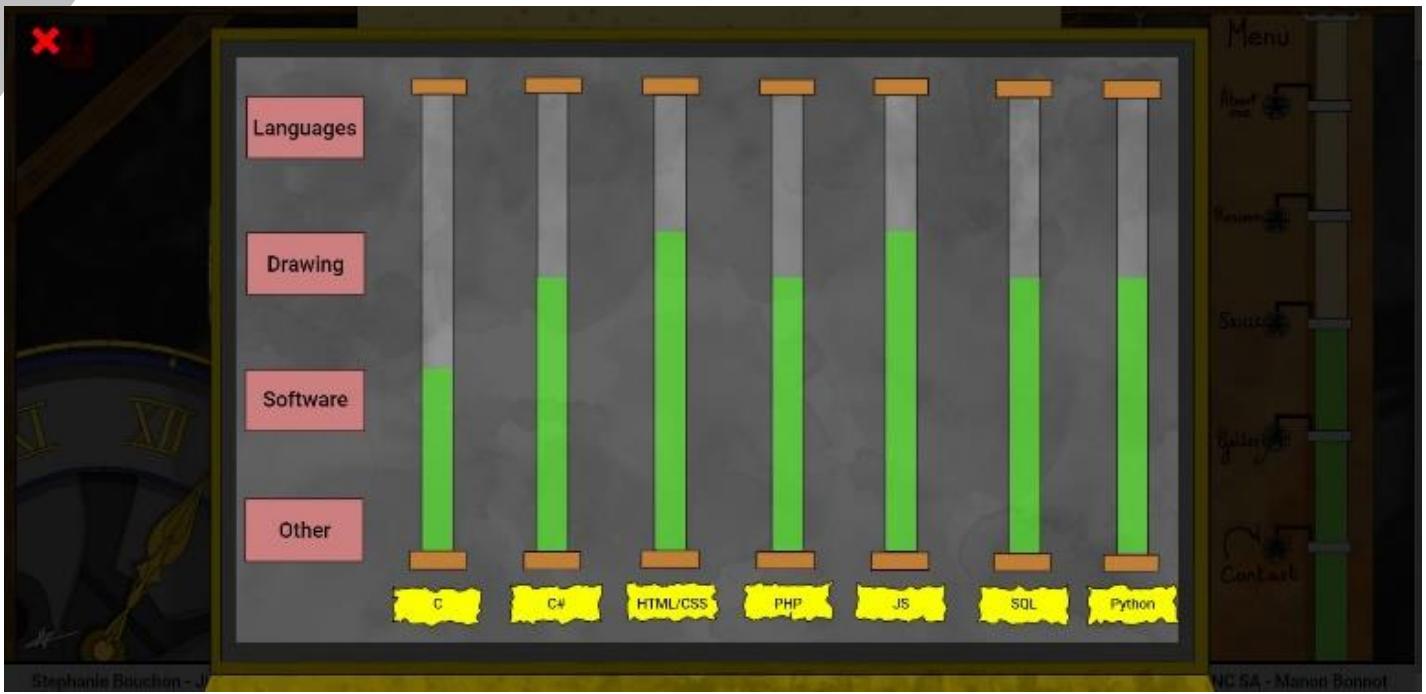
Portfolio Steampunk



Lien vers le site : <https://domino.zdimension.fr/web/ManonBonnot/portfolio/>

Durant ma deuxième année de DUT Informatique, j'ai réalisé un portfolio afin de montrer mes compétences en JavaScript ainsi qu'en anglais. La première semaine de travail était consacrée à l'ébauche de tout le site : contenu et dessin. Durant les deux semaines suivantes j'ai réalisé le dessin de la machine avec ses différents calques afin de pouvoir créer les boutons qui sont utilisables. Enfin, j'ai réalisé le code du site pendant les trois dernières semaines.





File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

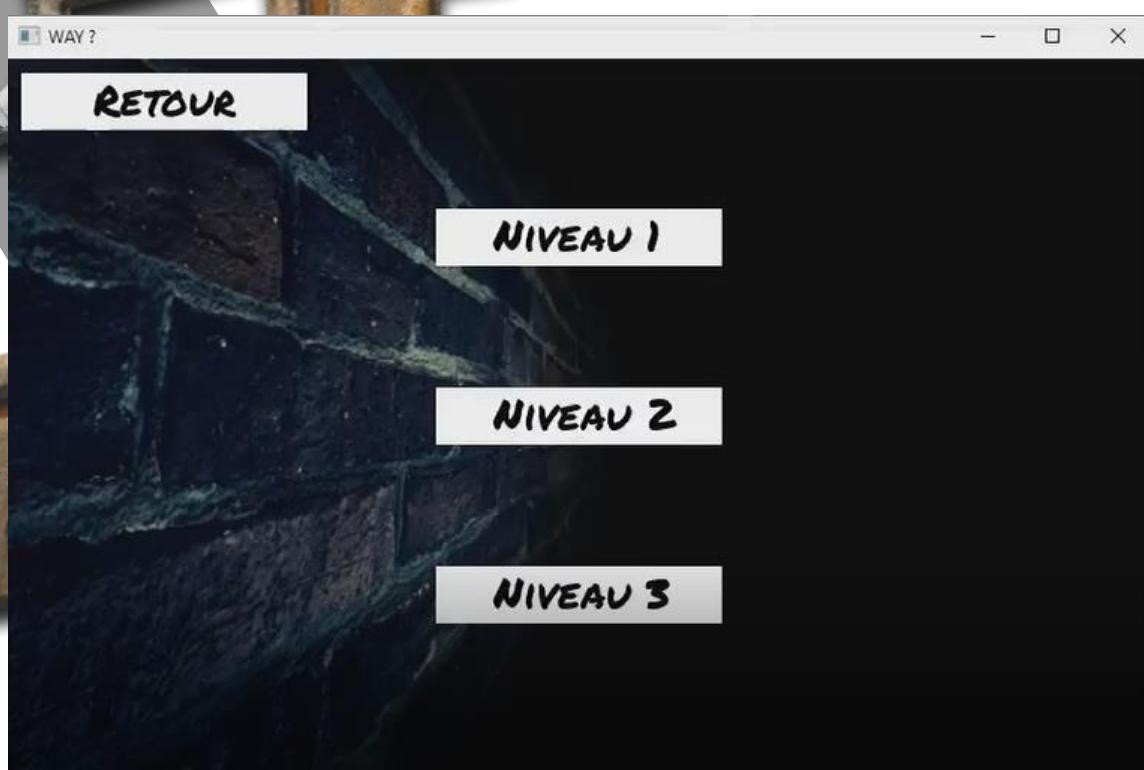
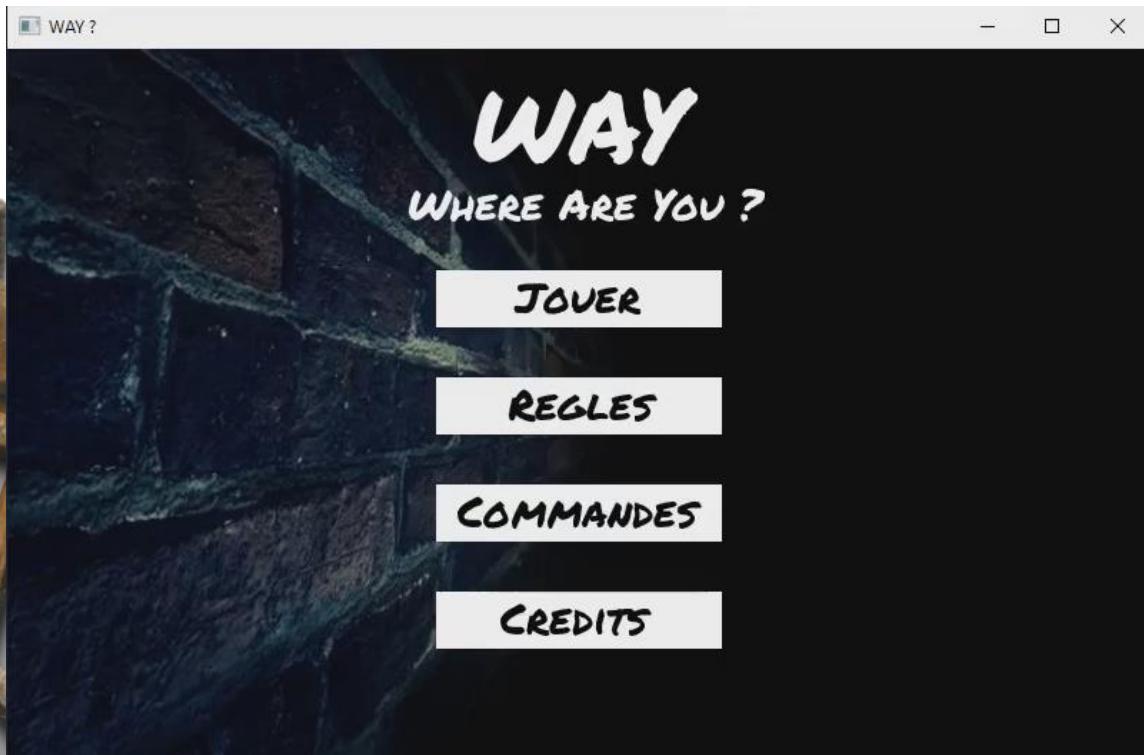
OPEN FILES

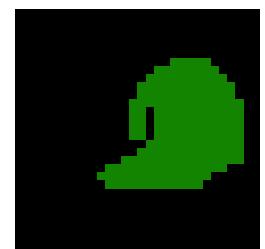
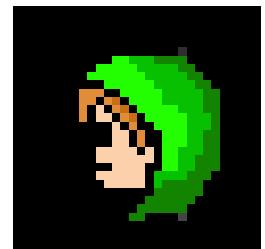
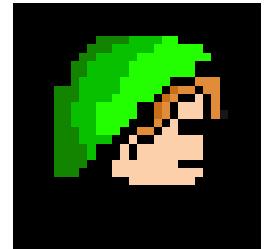
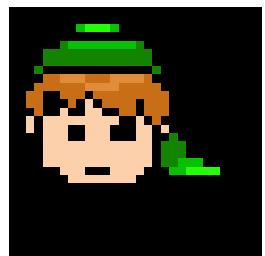
- index.html
- style.css
- main.js

```
166     Canvas.classList.add("front");
167     setTimeout(() => {
168         Canvas.classList.remove("folded");
169         Canvas.classList.add("unfolded");
170         Opacity.classList.remove("hidden");
171         CrossClose.classList.remove("hidden");
172     }, 250);
173     setTimeout(()=>{
174         GalleryContent.classList.remove("hidden");
175     }, 700);
176 });
177
178 //CHAIN (CONTACT)-----
179 document.querySelectorAll(".Chain").forEach((e,i,l) => e.addEventListener("click", () => {
180     //liquide tube menu
181     Fills.forEach((e, i, l) => {
182         if (i>4) {
183             e.classList.remove("hidden");
184         }
185     });
186     Chain.classList.remove("foldedC");
187     Chain.classList.add("unfolded");
188
189     //alarme
190     //NOTE : L'alarme peut parfois avoir un petit lag au moment de son déclenchement
191     //       que je n'arrive pas à expliquer
192     let audioAlarm = new Audio('son/alarm.mp3');
193     for (let i = 0; i < 2; i++) {
194         setTimeout(()=>{
195             audioAlarm.play();
196             RedLight.classList.remove("hidden");
197             setTimeout(()=>{
198                 Redlight.classList.add("hidden");
199             }, 900);
200         }, 900+i*1800);
201
202         //affichage progressif de la vapeur
203         setTimeout(()=>{
204             .
```

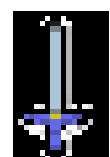
Jeu "Way"

Afin de conclure notre module de programmation impérative en C et en SFML lors de notre première année, nous avons réalisé en groupe un petit jeu vidéo lors d'une semaine spéciale. Durant ces cinq jours, j'ai réalisé le système de labyrinthe généré aléatoirement ainsi que le design du personnage principal et ses différentes expressions.





Dans le jeu, le personnage principal doit se déplacer dans un labyrinthe plongé dans le noir. Son but est de trouver un chemin vers la sortie, tout en récoltant un maximum d'étoile afin de gagner le plus de points possibles. Il doit cependant faire attention à ne pas se faire rattraper par les terribles Leviators. Le héros peut néanmoins trouver une Master Sword afin de tuer les monstres et d'amasser encore plus de points.



Pipotron Link Cartoon

Ce programme est un projet scolaire dont le but était de créer un générateur de phrases aléatoires et originales. J'ai alors imaginé ma peluche Link Cartoon me parler et me raconter des histoires abracadabantesques, et j'ai ainsi créé ce petit algorithme.

```
Project Preferences Help
LinkCartoon.py x
256     ["et il décida de ne plus jamais ranger sa chambre."],
257     ["et fin."]
258 ],
259 "FINFUISTE":[
260     ["et il prit ses jambes à son cou."],
261     ["et il rentra à la maison boire une bonne soupe de Mémé."],
262     ["et s'enfuit à toute vitesse."],
263     ["et il entra dans son havre-sac."],
264     ["et il partit se recoucher."],
265     ["et fin."]
266 ]
267 }
268
269
270 #-----
271 def randomRuleFromSymbol(n):
272     return choice(rules[n])
273
274 def generate(rule):
275     t = []
276     for s in rule:
277         if s not in rules:
278             t.append(s)
279         else:
280             newRule = randomRuleFromSymbol(s)
281             t.extend(generate(newRule))
282
283
284 #affichage-----
285 print("\n".join(" ".join(generate(x)) for x in [
286     ["\nC'est l'histoire de Link Cartoon !\n"],
287     ["Link Cartoon", "VERBEDEPLACEMENT", "LIEU"],
288     ["PHRASEDEBUT", "MISSION"],
289     ["MOTPERTURBATEUR", "PERTURBATIONFIN"],
290     []]),
291 ]))
```

C'est l'histoire de Link Cartoon !

Link Cartoon chevauchait Epona, son fidèle destrier, dans une plaine.
Il avait pour but de trouver le TARDIS.

Tout d'un coup, il partit faire des vidéos sur Youtube avec Joueur du Grenier, et il changea son repère orthonormé en merzlota.

C'est l'histoire de Link Cartoon !

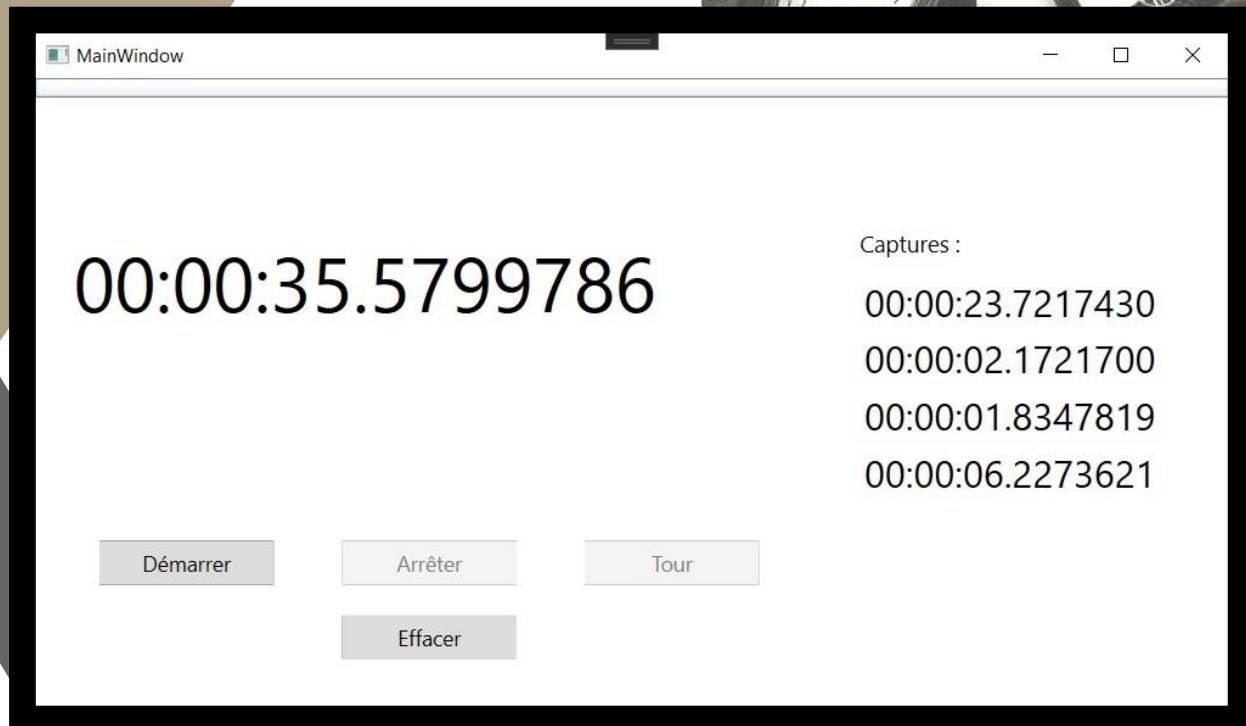
Link Cartoon marchait dans une plaine.
Il avait pour but de secourir Superman.
Soudainement, il manga accidentellement un sandwich au dentifrice, et il eu mal.

C'est l'histoire de Link Cartoon !

Link Cartoon marchait à l'IUT d'Annecy.
Il avait pour mission d'exterminer l'immense pied de ta table basse
Puis, il se rendit compte qu'il n'avait pas pris sa carte, et il entra dans son havre-sac.

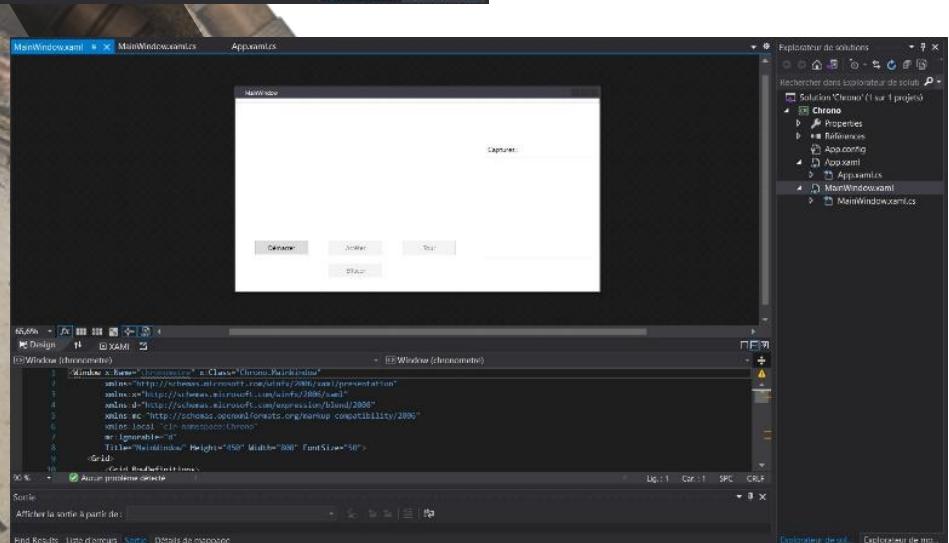
D:\OneDrive\Documents\Programmation\Pipotron Link Cartoon\BONNOT_MANON_G22>

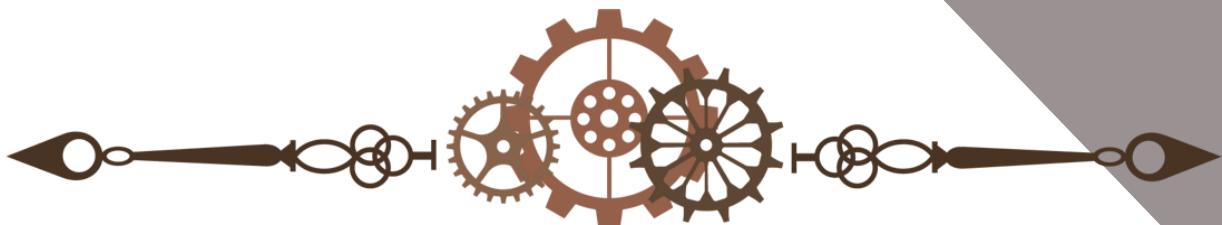
Chronomètre



Petit chronomètre
réalisé en C# à l'aide
du Framework WPF
afin de m'entraîner à
utiliser ce dernier

```
private DateTime Depart;
private DateTime DebugTime;
bool pause = false;
private DateTime Tstop;
private void MainWindow()
{
    InitializeComponent();
    timer.Tick += delegate
    {
        m();
    };
}
//Methode
public void m()
{
    Affichage.Content = Calcul();
}
//Calcul
private double Calcul()
{
    return DateTime.Now - Depart;
}
//Buttons
private void Start(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    if (Depart != null)
    {
        if (pause)
        {
            Depart = null;
            Pause();
        }
        else
        {
            Depart = DateTime.Now;
            Debut();
        }
    }
}
private void Stop(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    if (Depart != null)
    {
        if (pause)
        {
            Depart = null;
            Pause();
        }
        else
        {
            Tstop = DateTime.Now;
            Fin();
        }
    }
}
private void Pause()
{
    pause = true;
}
private void Debut()
{
    pause = false;
}
private void Fin()
{
    pause = false;
}
private void Calcul()
{
    if (Tstop != null)
    {
        return Tstop - Depart;
    }
    else
    {
        return null;
    }
}
```





Bot Discord « Denki »

Voici un bot Discord codé en JavaScript qui me permet à un personnage de parler. Il n'est pas encore terminé et est le premier d'une longue série.

```
index.js
19
20 function parle(texte, channel){
21     channel.startTyping()
22     setTimeout(function(){
23         channel.send(texte)
24         channel.stopTyping()
25     }, 50*texte.length)
26 }
27 var noms_adelphe = []
28
29 console.clear()
30 //exécute du code dès que le bot se connecte
31 bot.client.on("ready", function(){
32     console.log("Je suis connecté")
33
34 //NOM DE TOUS LES FRÈRES
35 // console.log(bot.client.guilds.cache.get("716774322311790662").members.cache)
36 for (let member of bot.client.guilds.cache.get("716774322311790662").members.cache)
37 {
38     // console.log(member[1].user.username)
39     if (member[1].user.username != "Denki")
40     {
41         // console.log(member[1].roles.cache)
42         for(let role of member[1].roles.cache)
43         {
44             // console.log(role[1].name)
45             if (role[1].name == "Pikmin")
46             {
47                 //console.log(role[1].name+ " "+member[1].user.username)
48                 noms_adelphe.push(member[1].user.username)
49             }
50         }
51     }
52 }
53
54 //dit bonjour quand connexion
55 for(let channel of bot.client.channels.cache)
56 {
57     if(channel[1].name == SALON_DE_BASE && channel[1].type == "text") {
```



Autres

Cosplay Ezio Auditore da Firenze – Assassin's Creed II

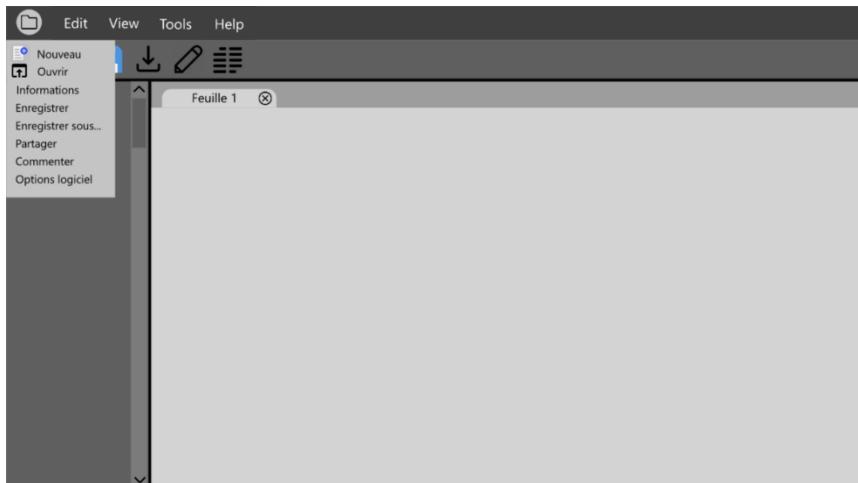
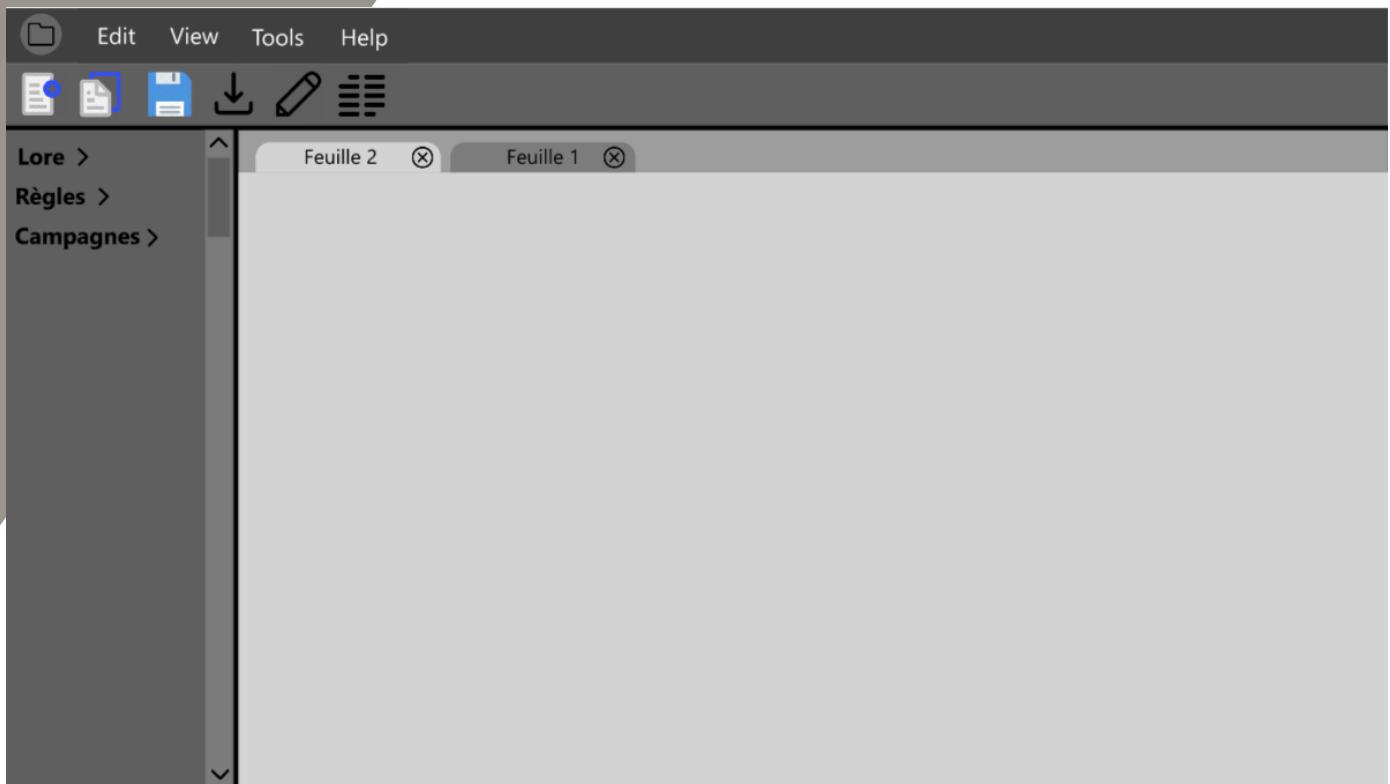


Costume réalisé à la main durant le mois d'Août 2017 et que je porte régulièrement en convention comme lors de la Japan Expo ou de la Japan Touch.



GOURGANDIN
gourgandin.com

Maquette Ludae



Logo de Ludae
(vu plus haut)



Réalisation de la maquette d'un logiciel permettant de gérer des jeux de rôle, demandé par un ami.



Maquette site pour un Moto Club

Maquette réalisée pour un potentiel futur site commandé par un Moto Club de ma région.

PS : Les champs du menu ci-dessous ne sont pas dans leur position finale mais sont présentés ainsi afin de montrer toutes les fonctionnalités du site.

Accueil

LOGO MOTOCLUB



NEWS DU CLUB

Maquette réalisée pour un potentiel futur site commandé par un Moto Club de ma région.

PS : Les champs du menu ci-dessous ne sont pas dans leur position finale mais sont présentés ainsi afin de montrer toutes les fonctionnalités du site.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas egestas vestibulum eros, placerat convallis enim lobortis ac. Pellentesque in feugiat velit. In ut odio eget enim aliquet malesuada. Etiam eros sapien, rutrum suscipit arcu quis, porta porta erat. Sed imperdiet, turpis dignissim semper lacinia, augue neque condimentum massa, vitae maximus enim nunc eu sem. Aliquam erat volutpat. Fusce dolor urna, pulvinar a euismod vel, pharetra vitae diam. Quisque nec pretium odio. Nam eget mattis dolor. Aliquam erat volutpat. Integer ac ligula ac sem ultricies tempus accumsan quis massa. Nulla ultrices nibh erat, sit amet pharetra dolor aliquet eu. Nulla viverra, arcu eget eleifend euismod, nulla leo mollis ligula, ut mollis enim elit consectetur libero.

Vivamus ultrices ac lacus at facilisis. Aenean dignissim

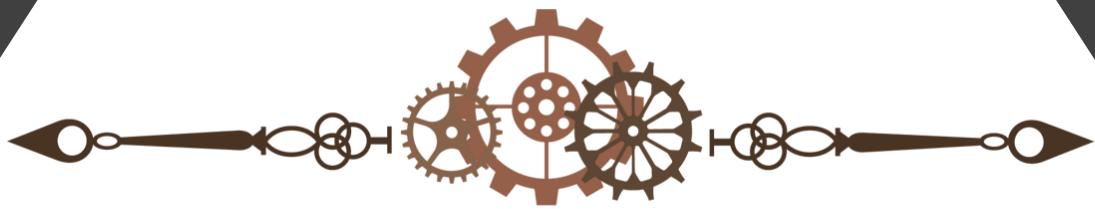
  

menu déroulé



- News Du Club
- Photos
- Calendrier
- Inscription Entrainement
- Informations Sur L'école
- La Licence
- Se Connecter
(Créer Mon Compte)
- Mon Compte
- (Se Déconnecter)
- Gestion Des Utilisateurs 





Voyage sur Pandora



Transformation réalisée
grâce à Photoshop –
Février 2021



Contact

Je vous remercie d'avoir accordé du temps à mon travail. J'espère que cela vous aura plu.

Vous pouvez me contacter par mail : manonb490@gmail.com

Mais aussi sur mes réseaux sociaux :

- Instagram : @firrowmb ou [instagram.com/firrowmb](https://www.instagram.com/firrowmb)
- DeviantArt : @Firrowmb ou deviantart.com/firrowmb
- Reddit : u/Firrow ou [reddit.com/user/Firrow](https://www.reddit.com/user/Firrow)
- Ma page Facebook : @Firrow