



Manon Bonnot – Firrow

Artiste et développeuse



Je m'appelle Manon et je suis une artiste et une développeuse, passionnée de sciences, de 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 jeux, des scripts ainsi que des sites web et je réalise des cosplay 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. J'ai ensuite réalisé un Diplôme Universitaire en Level Design sur l'année 2021-2022. Je suis actuellement en Master 2 Informatique à Gamagora et je me spécialise dans le développement de jeux vidéo. Je suis à la recherche d'un stage dans le domaine du jeu vidéo, orienté donc C#, C++, Unreal ou encore Unity.

Table des matières

Travaux de développement	1
Portfolio Steampunk	1
Jeu - "Way"	3
Jeu - Light Up	5
Jeu - Roll on the dancefloor	7
Jeu - Magic Doom	8
Jeu - Overail (en développement)	10
UniVR Studio – Jeux en Réalité Virtuelle	11
Level Design	13
Niveau - Mon premier niveau sur Unreal Engine 4	13
Pharaoh, Curse of the old Gods	15
Dessins	18
Jeux Vidéo	18
Hollow Knight	18
Edward Kenway – Assassin's Creed IV : Black Flag	19
"Your best friend" – Undertale	20
Manga	21
OTAKU POWA	21
Portrait / Réalisme	22
Daenerys Targaryen – Game of Thrones	22
Beck Kustoms F132	23
Sirène sur son rocher	24
Autres créations	25
Star Wars	25
Poker Skull	26
Petits dessins en vrac – 2020 / 2023	27
Autres	28
Cosplay Ezio Auditore da Firenze – Assassin's Creed II	28
Maquette site pour un Moto Club	29
Voyage sur Pandora	30
Contact	31



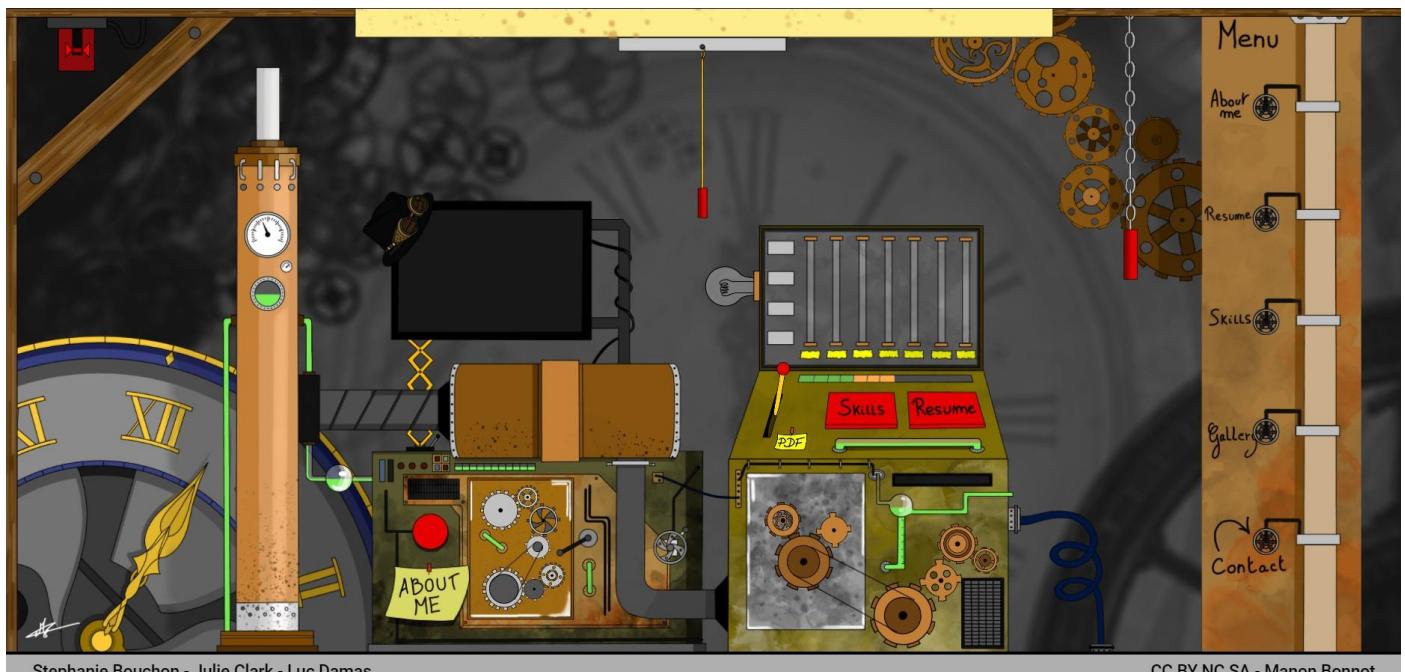
Travaux de développement

Portfolio Steampunk



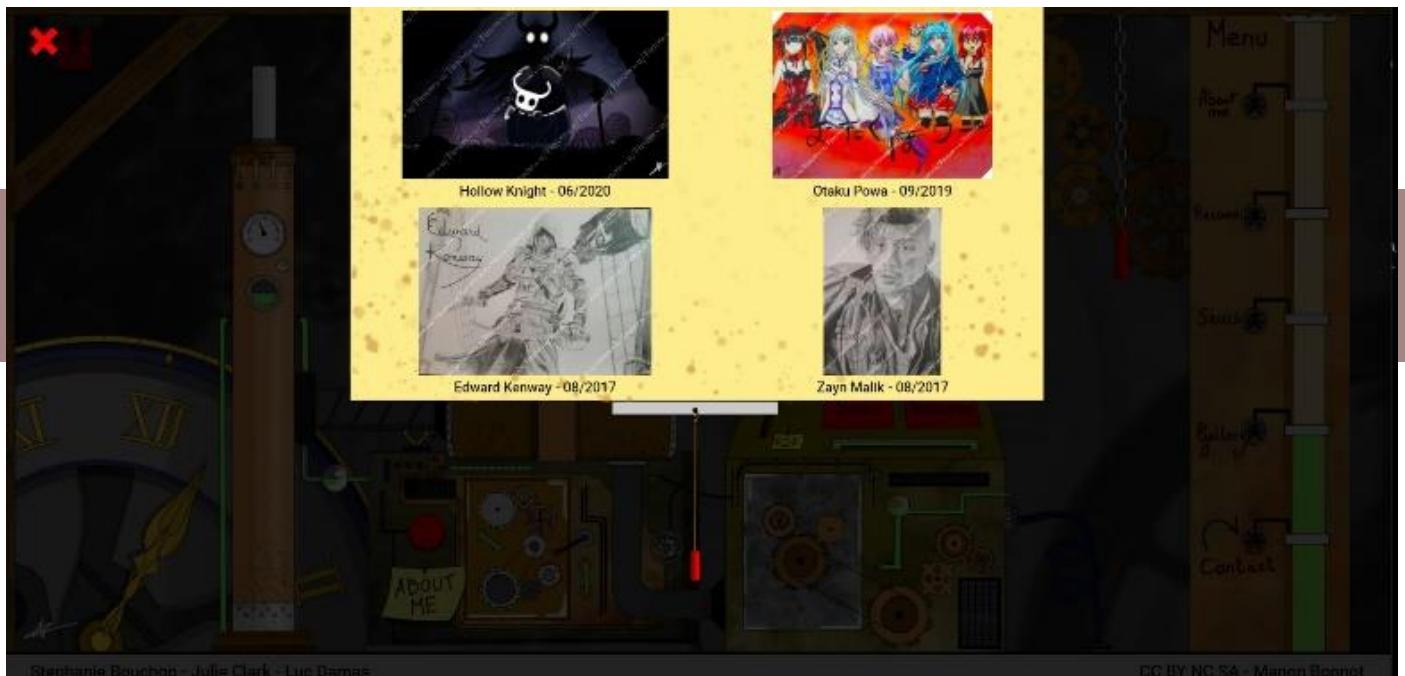
Durant ma deuxième année de DUT Informatique, j'ai réalisé un portfolio afin de montrer mes compétences en JavaScript ainsi qu'en anglais. La première semaine de travail était consacrée à l'ébauche de tout le site : contenu et dessin. Durant les deux semaines suivantes j'ai réalisé le dessin de la machine 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.

PS : le site n'est pas consultable par manque de serveur pour l'héberger.



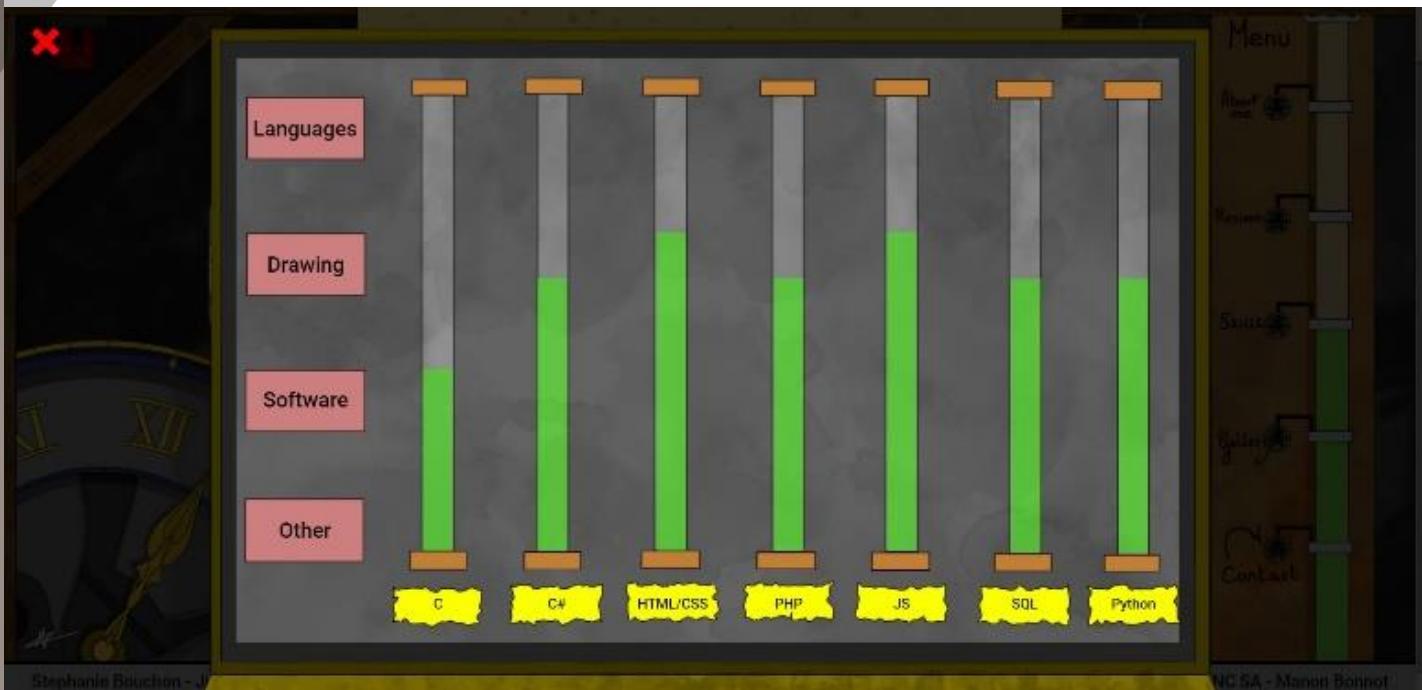
Stephanie Bouchon - Julie Clark - Luc Damas

CC BY NC SA - Manon Bonnot



Stephanie Bouchon - Julie Clark - Luc Damas

CC BY NC SA - Manon Bonnot

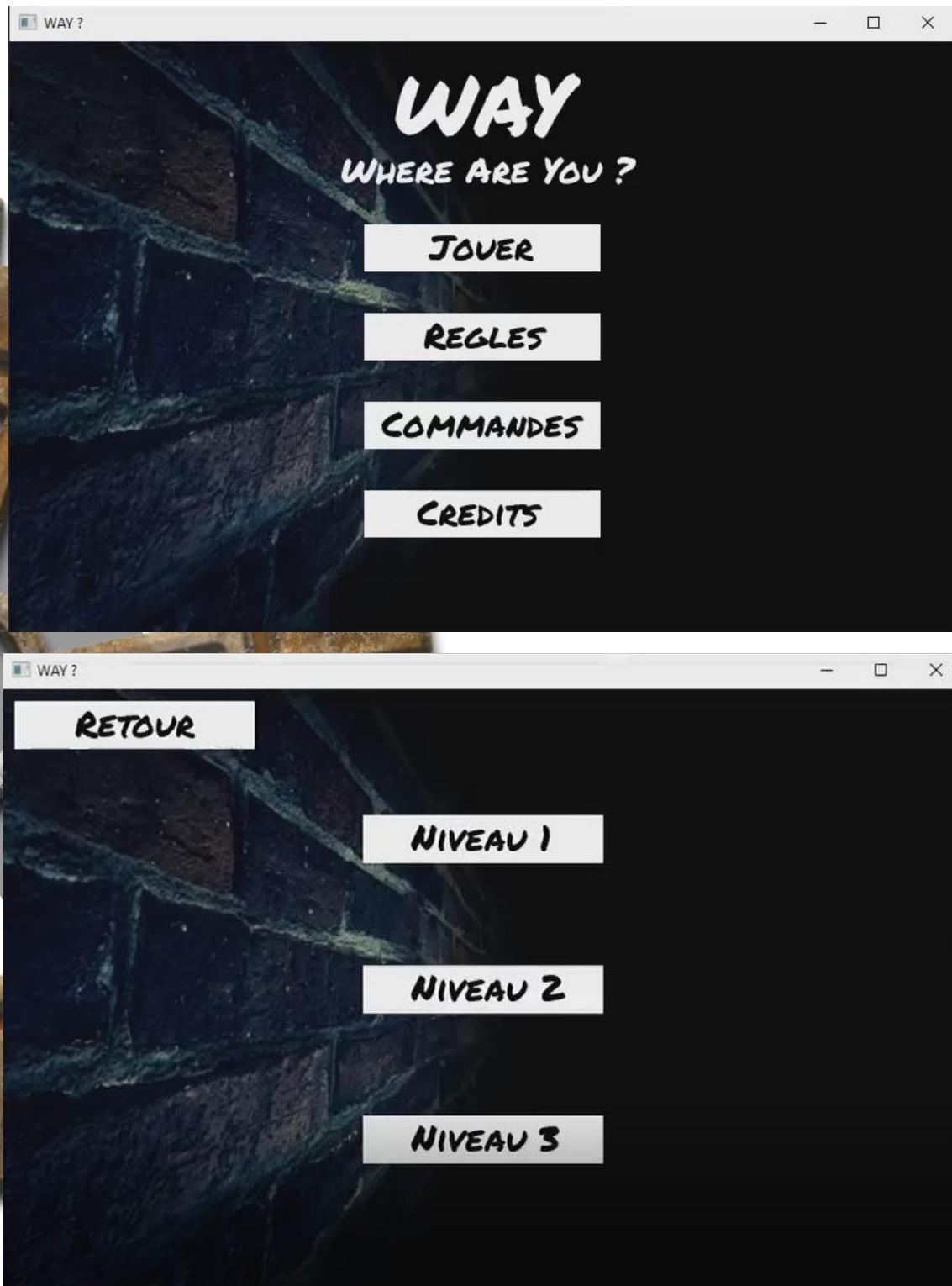


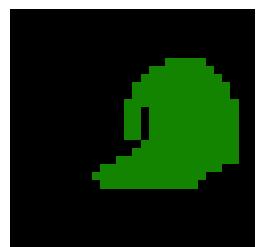
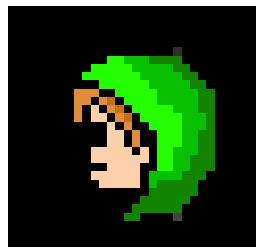
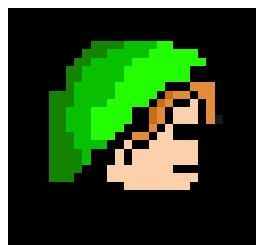
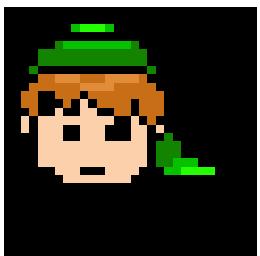
The figure shows a code editor window with three tabs: index.html, style.css, and main.js. The main.js tab contains a large block of JavaScript code. The code includes various CSS class manipulations (like adding/removing 'front', 'folded', 'unfolded', 'hidden' classes to elements like Canvas, Fills, Chain, and RedLight), event listeners for a 'Chain' element, and audio playback logic for an alarm sound. A note in the code states: "NOTE : L'alarme peut parfois avoir un petit lag au moment de son déclenchement // que je n'arrive pas à expliquer". The code editor has a dark theme with syntax highlighting.

```
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help  
OPEN FILES  
x index.html  
x style.css  
x 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 //CHAIN (CONTACT)  
178 document.querySelectorAll(".Chain").forEach((e,i,l) => e.addEventListener("click", () => {  
179   //liquide tube menu  
180   Fills.forEach((e, i, l) => {  
181     if (i>4) {  
182       e.classList.remove("hidden");  
183     }  
184   });  
185   Chain.classList.remove("folded");  
186   Chain.classList.add("unfolded");  
187  
188   //alarme  
189   //NOTE : L'alarme peut parfois avoir un petit lag au moment de son déclenchement  
190   // que je n'arrive pas à expliquer  
191   let audioAlarm = new Audio('son/alarm.mp3');  
192   for (let i = 0; i < 2; i++) {  
193     setTimeout(()=>{  
194       audioAlarm.play();  
195       RedLight.classList.remove("hidden");  
196       setTimeout(()=>{  
197         RedLight.classList.add("hidden");  
198       }, 900);  
199     }, 900*i*1800);  
200   };  
201  
202   //affichage progressif de la vapeur  
203   setTimeout(()=>{  
204     . . .  
205   }, 1000);  
206 });  
207  
208   //affichage progressif de la vapeur  
209   setTimeout(()=>{  
210     . . .  
211   }, 1000);  
212 });  
213  
214   //affichage progressif de la vapeur  
215   setTimeout(()=>{  
216     . . .  
217   }, 1000);  
218 });  
219  
220   //affichage progressif de la vapeur  
221   setTimeout(()=>{  
222     . . .  
223   }, 1000);  
224 });  
225  
226   //affichage progressif de la vapeur  
227   setTimeout(()=>{  
228     . . .  
229   }, 1000);  
230 });  
231  
232   //affichage progressif de la vapeur  
233   setTimeout(()=>{  
234     . . .  
235   }, 1000);  
236 });  
237  
238   //affichage progressif de la vapeur  
239   setTimeout(()=>{  
240     . . .  
241   }, 1000);  
242 });  
243  
244   //affichage progressif de la vapeur  
245   setTimeout(()=>{  
246     . . .  
247   }, 1000);  
248 });  
249  
250   //affichage progressif de la vapeur  
251   setTimeout(()=>{  
252     . . .  
253   }, 1000);  
254 });  
255  
256   //affichage progressif de la vapeur  
257   setTimeout(()=>{  
258     . . .  
259   }, 1000);  
260 });  
261  
262   //affichage progressif de la vapeur  
263   setTimeout(()=>{  
264     . . .  
265   }, 1000);  
266 });  
267  
268   //affichage progressif de la vapeur  
269   setTimeout(()=>{  
270     . . .  
271   }, 1000);  
272 });  
273  
274   //affichage progressif de la vapeur  
275   setTimeout(()=>{  
276     . . .  
277   }, 1000);  
278 });  
279  
280   //affichage progressif de la vapeur  
281   setTimeout(()=>{  
282     . . .  
283   }, 1000);  
284 });  
285  
286   //affichage progressif de la vapeur  
287   setTimeout(()=>{  
288     . . .  
289   }, 1000);  
290 });  
291  
292   //affichage progressif de la vapeur  
293   setTimeout(()=>{  
294     . . .  
295   }, 1000);  
296 });  
297  
298   //affichage progressif de la vapeur  
299   setTimeout(()=>{  
300     . . .  
301   }, 1000);  
302 });  
303  
304   //affichage progressif de la vapeur  
305   setTimeout(()=>{  
306     . . .  
307   }, 1000);  
308 });  
309  
310   //affichage progressif de la vapeur  
311   setTimeout(()=>{  
312     . . .  
313   }, 1000);  
314 });  
315  
316   //affichage progressif de la vapeur  
317   setTimeout(()=>{  
318     . . .  
319   }, 1000);  
320 });  
321  
322   //affichage progressif de la vapeur  
323   setTimeout(()=>{  
324     . . .  
325   }, 1000);  
326 });  
327  
328   //affichage progressif de la vapeur  
329   setTimeout(()=>{  
330     . . .  
331   }, 1000);  
332 });  
333  
334   //affichage progressif de la vapeur  
335   setTimeout(()=>{  
336     . . .  
337   }, 1000);  
338 });  
339  
340   //affichage progressif de la vapeur  
341   setTimeout(()=>{  
342     . . .  
343   }, 1000);  
344 });  
345  
346   //affichage progressif de la vapeur  
347   setTimeout(()=>{  
348     . . .  
349   }, 1000);  
350 });  
351  
352   //affichage progressif de la vapeur  
353   setTimeout(()=>{  
354     . . .  
355   }, 1000);  
356 });  
357  
358   //affichage progressif de la vapeur  
359   setTimeout(()=>{  
360     . . .  
361   }, 1000);  
362 });  
363  
364   //affichage progressif de la vapeur  
365   setTimeout(()=>{  
366     . . .  
367   }, 1000);  
368 });  
369  
370   //affichage progressif de la vapeur  
371   setTimeout(()=>{  
372     . . .  
373   }, 1000);  
374 });  
375  
376   //affichage progressif de la vapeur  
377   setTimeout(()=>{  
378     . . .  
379   }, 1000);  
380 });  
381  
382   //affichage progressif de la vapeur  
383   setTimeout(()=>{  
384     . . .  
385   }, 1000);  
386 });  
387  
388   //affichage progressif de la vapeur  
389   setTimeout(()=>{  
390     . . .  
391   }, 1000);  
392 });  
393  
394   //affichage progressif de la vapeur  
395   setTimeout(()=>{  
396     . . .  
397   }, 1000);  
398 });  
399  
400   //affichage progressif de la vapeur  
401   setTimeout(()=>{  
402     . . .  
403   }, 1000);  
404 });  
405  
406   //affichage progressif de la vapeur  
407   setTimeout(()=>{  
408     . . .  
409   }, 1000);  
410 });  
411  
412   //affichage progressif de la vapeur  
413   setTimeout(()=>{  
414     . . .  
415   }, 1000);  
416 });  
417  
418   //affichage progressif de la vapeur  
419   setTimeout(()=>{  
420     . . .  
421   }, 1000);  
422 });  
423  
424   //affichage progressif de la vapeur  
425   setTimeout(()=>{  
426     . . .  
427   }, 1000);  
428 });  
429  
430   //affichage progressif de la vapeur  
431   setTimeout(()=>{  
432     . . .  
433   }, 1000);  
434 });  
435  
436   //affichage progressif de la vapeur  
437   setTimeout(()=>{  
438     . . .  
439   }, 1000);  
440 });  
441  
442   //affichage progressif de la vapeur  
443   setTimeout(()=>{  
444     . . .  
445   }, 1000);  
446 });  
447  
448   //affichage progressif de la vapeur  
449   setTimeout(()=>{  
450     . . .  
451   }, 1000);  
452 });  
453  
454   //affichage progressif de la vapeur  
455   setTimeout(()=>{  
456     . . .  
457   }, 1000);  
458 });  
459  
460   //affichage progressif de la vapeur  
461   setTimeout(()=>{  
462     . . .  
463   }, 1000);  
464 });  
465  
466   //affichage progressif de la vapeur  
467   setTimeout(()=>{  
468     . . .  
469   }, 1000);  
470 });  
471  
472   //affichage progressif de la vapeur  
473   setTimeout(()=>{  
474     . . .  
475   }, 1000);  
476 });  
477  
478   //affichage progressif de la vapeur  
479   setTimeout(()=>{  
480     . . .  
481   }, 1000);  
482 });  
483  
484   //affichage progressif de la vapeur  
485   setTimeout(()=>{  
486     . . .  
487   }, 1000);  
488 });  
489  
490   //affichage progressif de la vapeur  
491   setTimeout(()=>{  
492     . . .  
493   }, 1000);  
494 });  
495  
496   //affichage progressif de la vapeur  
497   setTimeout(()=>{  
498     . . .  
499   }, 1000);  
500 });  
501  
502   //affichage progressif de la vapeur  
503   setTimeout(()=>{  
504     . . .  
505   }, 1000);  
506 });  
507  
508   //affichage progressif de la vapeur  
509   setTimeout(()=>{  
510     . . .  
511   }, 1000);  
512 });  
513  
514   //affichage progressif de la vapeur  
515   setTimeout(()=>{  
516     . . .  
517   }, 1000);  
518 });  
519  
520   //affichage progressif de la vapeur  
521   setTimeout(()=>{  
522     . . .  
523   }, 1000);  
524 });  
525  
526   //affichage progressif de la vapeur  
527   setTimeout(()=>{  
528     . . .  
529   }, 1000);  
530 });  
531  
532   //affichage progressif de la vapeur  
533   setTimeout(()=>{  
534     . . .  
535   }, 1000);  
536 });  
537  
538   //affichage progressif de la vapeur  
539   setTimeout(()=>{  
540     . . .  
541   }, 1000);  
542 });  
543  
544   //affichage progressif de la vapeur  
545   setTimeout(()=>{  
546     . . .  
547   }, 1000);  
548 });  
549  
550   //affichage progressif de la vapeur  
551   setTimeout(()=>{  
552     . . .  
553   }, 1000);  
554 });  
555  
556   //affichage progressif de la vapeur  
557   setTimeout(()=>{  
558     . . .  
559   }, 1000);  
560 });  
561  
562   //affichage progressif de la vapeur  
563   setTimeout(()=>{  
564     . . .  
565   }, 1000);  
566 });  
567  
568   //affichage progressif de la vapeur  
569   setTimeout(()=>{  
570     . . .  
571   }, 1000);  
572 });  
573  
574   //affichage progressif de la vapeur  
575   setTimeout(()=>{  
576     . . .  
577   }, 1000);  
578 });  
579  
580   //affichage progressif de la vapeur  
581   setTimeout(()=>{  
582     . . .  
583   }, 1000);  
584 });  
585  
586   //affichage progressif de la vapeur  
587   setTimeout(()=>{  
588     . . .  
589   }, 1000);  
590 });  
591  
592   //affichage progressif de la vapeur  
593   setTimeout(()=>{  
594     . . .  
595   }, 1000);  
596 });  
597  
598   //affichage progressif de la vapeur  
599   setTimeout(()=>{  
600     . . .  
601   }, 1000);  
602 });  
603  
604   //affichage progressif de la vapeur  
605   setTimeout(()=>{  
606     . . .  
607   }, 1000);  
608 });  
609  
610   //affichage progressif de la vapeur  
611   setTimeout(()=>{  
612     . . .  
613   }, 1000);  
614 });  
615  
616   //affichage progressif de la vapeur  
617   setTimeout(()=>{  
618     . . .  
619   }, 1000);  
620 });  
621  
622   //affichage progressif de la vapeur  
623   setTimeout(()=>{  
624     . . .  
625   }, 1000);  
626 });  
627  
628   //affichage progressif de la vapeur  
629   setTimeout(()=>{  
630     . . .  
631   }, 1000);  
632 });  
633  
634   //affichage progressif de la vapeur  
635   setTimeout(()=>{  
636     . . .  
637   }, 1000);  
638 });  
639  
640   //affichage progressif de la vapeur  
641   setTimeout(()=>{  
642     . . .  
643   }, 1000);  
644 });  
645  
646   //affichage progressif de la vapeur  
647   setTimeout(()=>{  
648     . . .  
649   }, 1000);  
650 });  
651  
652   //affichage progressif de la vapeur  
653   setTimeout(()=>{  
654     . . .  
655   }, 1000);  
656 });  
657  
658   //affichage progressif de la vapeur  
659   setTimeout(()=>{  
660     . . .  
661   }, 1000);  
662 });  
663  
664   //affichage progressif de la vapeur  
665   setTimeout(()=>{  
666     . . .  
667   }, 1000);  
668 });  
669  
670   //affichage progressif de la vapeur  
671   setTimeout(()=>{  
672     . . .  
673   }, 1000);  
674 });  
675  
676   //affichage progressif de la vapeur  
677   setTimeout(()=>{  
678     . . .  
679   }, 1000);  
680 });  
681  
682   //affichage progressif de la vapeur  
683   setTimeout(()=>{  
684     . . .  
685   }, 1000);  
686 });  
687  
688   //affichage progressif de la vapeur  
689   setTimeout(()=>{  
690     . . .  
691   }, 1000);  
692 });  
693  
694   //affichage progressif de la vapeur  
695   setTimeout(()=>{  
696     . . .  
697   }, 1000);  
698 });  
699  
610   //affichage progressif de la vapeur  
611   setTimeout(()=>{  
612     . . .  
613   }, 1000);  
614 });  
615  
616   //affichage progressif de la vapeur  
617   setTimeout(()=>{  
618     . . .  
619   }, 1000);  
620 });  
621  
622   //affichage progressif de la vapeur  
623   setTimeout(()=>{  
624     . . .  
625   }, 1000);  
626 });  
627  
628   //affichage progressif de la vapeur  
629   setTimeout(()=>{  
630     . . .  
631   }, 1000);  
632 });  
633  
634   //affichage progressif de la vapeur  
635   setTimeout(()=>{  
636     . . .  
637   }, 1000);  
638 });  
639  
640   //affichage progressif de la vapeur  
641   setTimeout(()=>{  
642     . . .  
643   }, 1000);  
644 });  
645  
646   //affichage progressif de la vapeur  
647   setTimeout(()=>{  
648     . . .  
649   }, 1000);  
650 });  
651  
652   //affichage progressif de la vapeur  
653   setTimeout(()=>{  
654     . . .  
655   }, 1000);  
656 });  
657  
658   //affichage progressif de la vapeur  
659   setTimeout(()=>{  
660     . . .  
661   }, 1000);  
662 });  
663  
664   //affichage progressif de la vapeur  
665   setTimeout(()=>{  
666     . . .  
667   }, 1000);  
668 });  
669  
670   //affichage progressif de la vapeur  
671   setTimeout(()=>{  
672     . . .  
673   }, 1000);  
674 });  
675  
676   //affichage progressif de la vapeur  
677   setTimeout(()=>{  
678     . . .  
679   }, 1000);  
680 });  
681  
682   //affichage progressif de la vapeur  
683   setTimeout(()=>{  
684     . . .  
685   }, 1000);  
686 });  
687  
688   //affichage progressif de la vapeur  
689   setTimeout(()=>{  
690     . . .  
691   }, 1000);  
692 });  
693  
694   //affichage progressif de la vapeur  
695   setTimeout(()=>{  
696     . . .  
697   }, 1000);  
698 });  
699  
700   //affichage progressif de la vapeur  
701   setTimeout(()=>{  
702     . . .  
703   }, 1000);  
704 });  
705  
706   //affichage progressif de la vapeur  
707   setTimeout(()=>{  
708     . . .  
709   }, 1000);  
710 });  
711  
712   //affichage progressif de la vapeur  
713   setTimeout(()=>{  
714     . . .  
715   }, 1000);  
716 });  
717  
718   //affichage progressif de la vapeur  
719   setTimeout(()=>{  
720     . . .  
721   }, 1000);  
722 });  
723  
724   //affichage progressif de la vapeur  
725   setTimeout(()=>{  
726     . . .  
727   }, 1000);  
728 });  
729  
730   //affichage progressif de la vapeur  
731   setTimeout(()=>{  
732     . . .  
733   }, 1000);  
734 });  
735  
736   //affichage progressif de la vapeur  
737   setTimeout(()=>{  
738     . . .  
739   }, 1000);  
740 });  
741  
742   //affichage progressif de la vapeur  
743   setTimeout(()=>{  
744     . . .  
745   }, 1000);  
746 });  
747  
748   //affichage progressif de la vapeur  
749   setTimeout(()=>{  
750     . . .  
751   }, 1000);  
752 });  
753  
754   //affichage progressif de la vapeur  
755   setTimeout(()=>{  
756     . . .  
757   }, 1000);  
758 });  
759  
760   //affichage progressif de la vapeur  
761   setTimeout(()=>{  
762     . . .  
763   }, 1000);  
764 });  
765  
766   //affichage progressif de la vapeur  
767   setTimeout(()=>{  
768     . . .  
769   }, 1000);  
770 });  
771  
772   //affichage progressif de la vapeur  
773   setTimeout(()=>{  
774     . . .  
775   }, 1000);  
776 });  
777  
778   //affichage progressif de la vapeur  
779   setTimeout(()=>{  
780     . . .  
781   }, 1000);  
782 });  
783  
784   //affichage progressif de la vapeur  
785   setTimeout(()=>{  
786     . . .  
787   }, 1000);  
788 });  
789  
790   //affichage progressif de la vapeur  
791   setTimeout(()=>{  
792     . . .  
793   }, 1000);  
794 });  
795  
796   //affichage progressif de la vapeur  
797   setTimeout(()=>{  
798     . . .  
799   }, 1000);  
800 });  
801  
802   //affichage progressif de la vapeur  
803   setTimeout(()=>{  
804     . . .  
805   }, 1000);  
806 });  
807  
808   //affichage progressif de la vapeur  
809   setTimeout(()=>{  
810     . . .  
811   }, 1000);  
812 });  
813  
814   //affichage progressif de la vapeur  
815   setTimeout(()=>{  
816     . . .  
817   }, 1000);  
818 });  
819  
820   //affichage progressif de la vapeur  
821   setTimeout(()=>{  
822     . . .  
823   }, 1000);  
824 });  
825  
826   //affichage progressif de la vapeur  
827   setTimeout(()=>{  
828     . . .  
829   }, 1000);  
830 });  
831  
832   //affichage progressif de la vapeur  
833   setTimeout(()=>{  
834     . . .  
835   }, 1000);  
836 });  
837  
838   //affichage progressif de la vapeur  
839   setTimeout(()=>{  
840     . . .  
841   }, 1000);  
842 });  
843  
844   //affichage progressif de la vapeur  
845   setTimeout(()=>{  
846     . . .  
847   }, 1000);  
848 });  
849  
850   //affichage progressif de la vapeur  
851   setTimeout(()=>{  
852     . . .  
853   }, 1000);  
854 });  
855  
856   //affichage progressif de la vapeur  
857   setTimeout(()=>{  
858     . . .  
859   }, 1000);  
860 });  
861  
862   //affichage progressif de la vapeur  
863   setTimeout(()=>{  
864     . . .  
865   }, 1000);  
866 });  
867  
868   //affichage progressif de la vapeur  
869   setTimeout(()=>{  
870     . . .  
871   }, 1000);  
872 });  
873  
874   //affichage progressif de la vapeur  
875   setTimeout(()=>{  
876     . . .  
877   }, 1000);  
878 });  
879  
880   //affichage progressif de la vapeur  
881   setTimeout(()=>{  
882     . . .  
883   }, 1000);  
884 });  
885  
886   //affichage progressif de la vapeur  
887   setTimeout(()=>{  
888     . . .  
889   }, 1000);  
890 });  
891  
892   //affichage progressif de la vapeur  
893   setTimeout(()=>{  
894     . . .  
895   }, 1000);  
896 });  
897  
898   //affichage progressif de la vapeur  
899   setTimeout(()=>{  
900     . . .  
901   }, 1000);  
902 });  
903  
904   //affichage progressif de la vapeur  
905   setTimeout(()=>{  
906     . . .  
907   }, 1000);  
908 });  
909  
910   //affichage progressif de la vapeur  
911   setTimeout(()=>{  
912     . . .  
913   }, 1000);  
914 });  
915  
916   //affichage progressif de la vapeur  
917   setTimeout(()=>{  
918     . . .  
919   }, 1000);  
920 });  
921  
922   //affichage progressif de la vapeur  
923   setTimeout(()=>{  
924     . . .  
925   }, 1000);  
926 });  
927  
928   //affichage progressif de la vapeur  
929   setTimeout(()=>{  
930     . . .  
931   }, 1000);  
932 });  
933  
934   //affichage progressif de la vapeur  
935   setTimeout(()=>{  
936     . . .  
937   }, 1000);  
938 });  
939  
940   //affichage progressif de la vapeur  
941   setTimeout(()=>{  
942     . . .  
943   }, 1000);  
944 });  
945  
946   //affichage progressif de la vapeur  
947   setTimeout(()=>{  
948     . . .  
949   }, 1000);  
950 });  
951  
952   //affichage progressif de la vapeur  
953   setTimeout(()=>{  
954     . . .  
955   }, 1000);  
956 });  
957  
958   //affichage progressif de la vapeur  
959   setTimeout(()=>{  
960     . . .  
961   }, 1000);  
962 });  
963  
964   //affichage progressif de la vapeur  
965   setTimeout(()=>{  
966     . . .  
967   }, 1000);  
968 });  
969  
970   //affichage progressif de la vapeur  
971   setTimeout(()=>{  
972     . . .  
973   }, 1000);  
974 });  
975  
976   //affichage progressif de la vapeur  
977   setTimeout(()=>{  
978     . . .  
979   }, 1000);  
980 });  
981  
982   //affichage progressif de la vapeur  
983   setTimeout(()=>{  
984     . . .  
985   }, 1000);  
986 });  
987  
988   //affichage progressif de la vapeur  
989   setTimeout(()=>{  
990     . . .  
991   }, 1000);  
992 });  
993  
994   //affichage progressif de la vapeur  
995   setTimeout(()=>{  
996     . . .  
997   }, 1000);  
998 });  
999  
1000   //affichage progressif de la vapeur  
1001   setTimeout(()=>{  
1002     . . .  
1003   }, 1000);  
1004 });  
1005  
1006   //affichage progressif de la vapeur  
1007   setTimeout(()=>{  
1008     . . .  
1009   }, 1000);  
1010 });  
1011  
1012   //affichage progressif de la vapeur  
1013   setTimeout(()=>{  
1014     . . .  
1015   }, 1000);  
1016 });  
1017  
1018   //affichage progressif de la vapeur  
1019   setTimeout(()=>{  
1020     . . .  
1021   }, 1000);  
1022 });  
1023  
1024   //affichage progressif de la vapeur  
1025   setTimeout(()=>{  
1026     . . .  
1027   }, 1000);  
1028 });  
1029  
1030   //affichage progressif de la vapeur  
1031   setTimeout(()=>{  
1032     . . .  
1033   }, 1000);  
1034 });  
1035  
1036   //affichage progressif de la vapeur  
1037   setTimeout(()=>{  
1038     . . .  
1039   }, 1000);  
1040 });  
1041  
1042   //affichage progressif de la vapeur  
1043   setTimeout(()=>{  
1044     . . .  
1045   }, 1000);  
1046 });  
1047  
1048   //affichage progressif de la vapeur  
1049   setTimeout(()=>{  
1050     . . .  
1051   }, 1000);  
1052 });  
1053  
1054   //affichage progressif de la vapeur  
1055   setTimeout(()=>{  
1056     . . .  
1057   }, 1000);  
1058 });  
1059  
1060   //affichage progressif de la vapeur  
1061   setTimeout(()=>{  
1062     . . .  
1063   }, 10
```

Jeu - “Way”

Afin de conclure notre module de programmation impérative en C et en SFML (C++) 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, recherché les différents assets et réalisé le design du personnage principal et ses la mise en place de ses différentes expressions.





Dans ce 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.

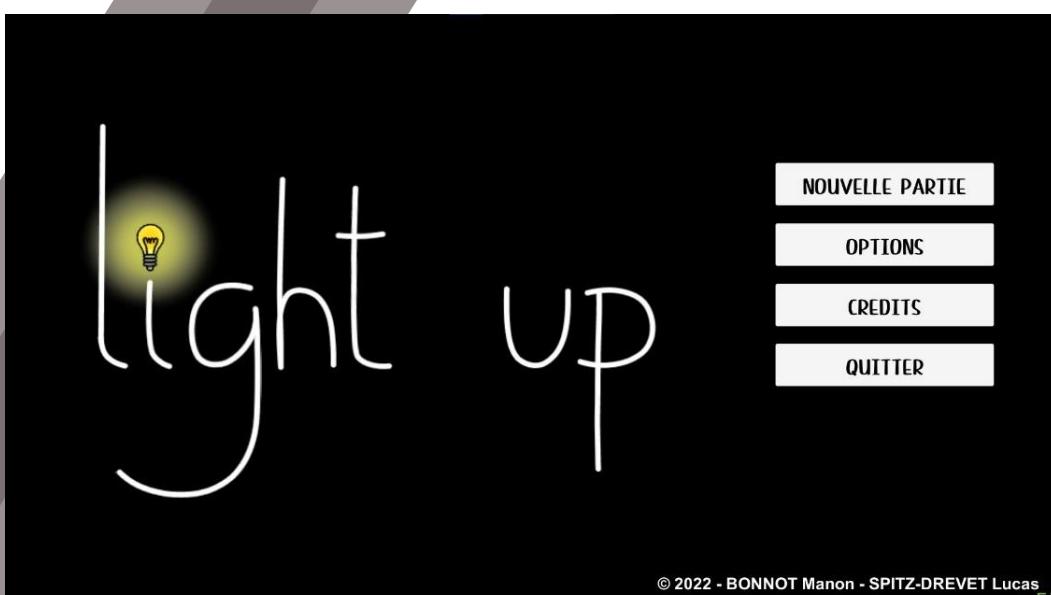




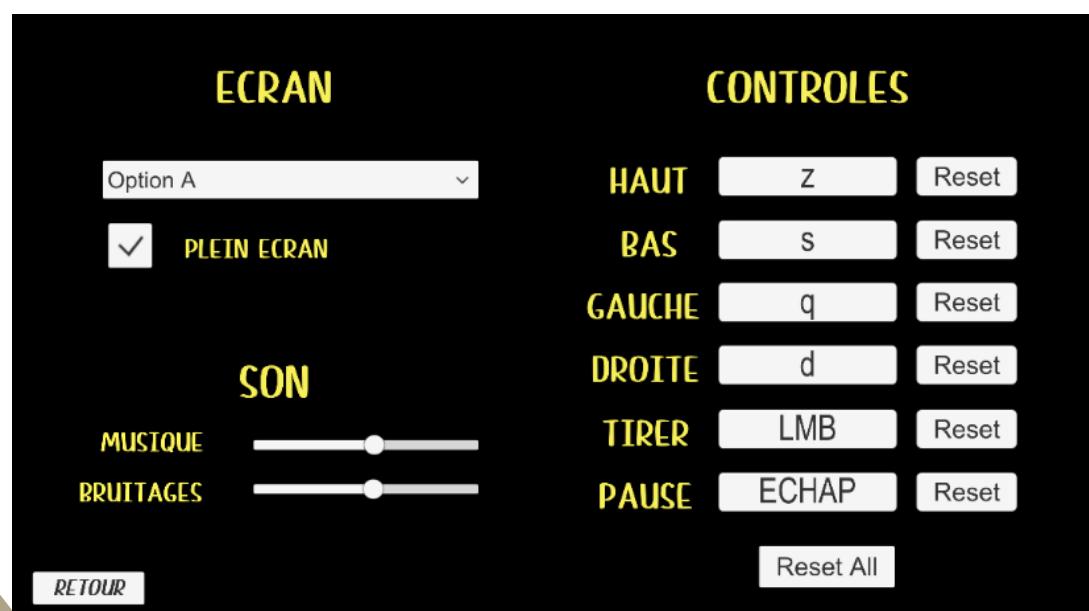
Jeu - Light Up

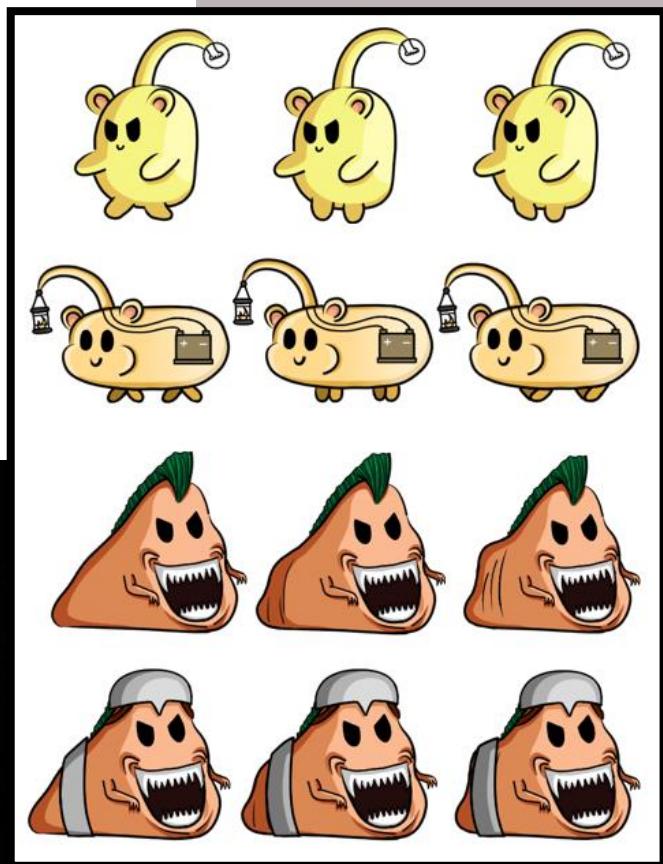
Jeu réalisé sur Unity lors de mon année en DU Level Design à Gamagora avec un camarade de classe. Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible dans une grotte remplie de monstres en abattant ses derniers grâce aux armes trouvées par le joueur. J'ai réalisé tous les dessins du jeu et leurs animations ainsi que les écrans, interface ainsi que la gestion des options et des musiques et sons que j'ai parfois remixés. J'ai aussi modifié le système de déplacement pour permettre au joueur de pouvoir choisir ses contrôles dans les options.

Retrouvez le jeu final ainsi que le code source sur mon Github :
<https://github.com/Firrow/Game Light Up>



© 2022 - BONNOT Manon - SPITZ-DREVET Lucas
B1





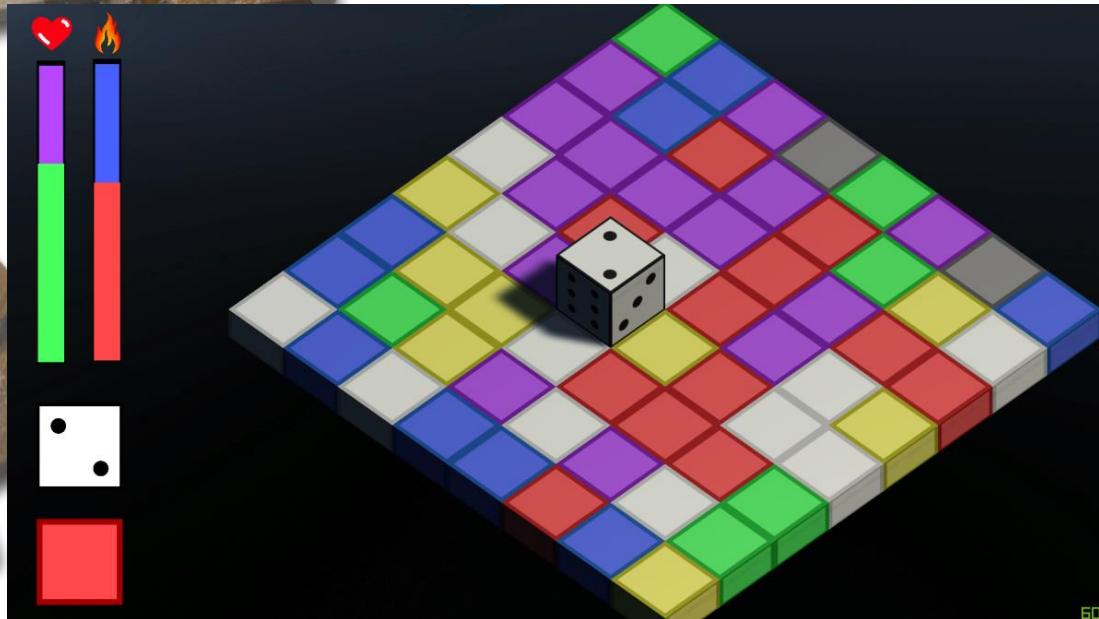
La lumière autour du joueur varie en fonction de la vie du personnage. Elle a été réalisée grâce au plugin « Render Pipeline ». Plus la vie de joueur est élevée, plus la lumière est grande et donc plus le jeu est facile.



Jeu - Roll on the dancefloor



Jeu réalisé en 2 jours sur Unity en équipe de 4 durant la Game Jam « GMTK 2022 » sur le thème « Roll of the dice ». Sur ce projet, j'ai aidé à la réalisation du game design, réalisé la partie design artistique et aidé au développement en créant les différents menu et écrans ainsi que la gestion du son.



Dans ce jeu vous incarnez un dé qui se déplace sur un dancefloor composé de tuiles de différentes couleurs. Le numéro affiché au sommet du dé ainsi que la couleur de la tuile sur laquelle il se trouve provoque des effets qui complique ou facilite le déplacement du dé grâce à différents effets. Votre but est de rouler le plus loin possible sur le dancefloor. Let's groove!

Lien du jeu : <https://osun.itch.io/roll-on-the-dancefloor>

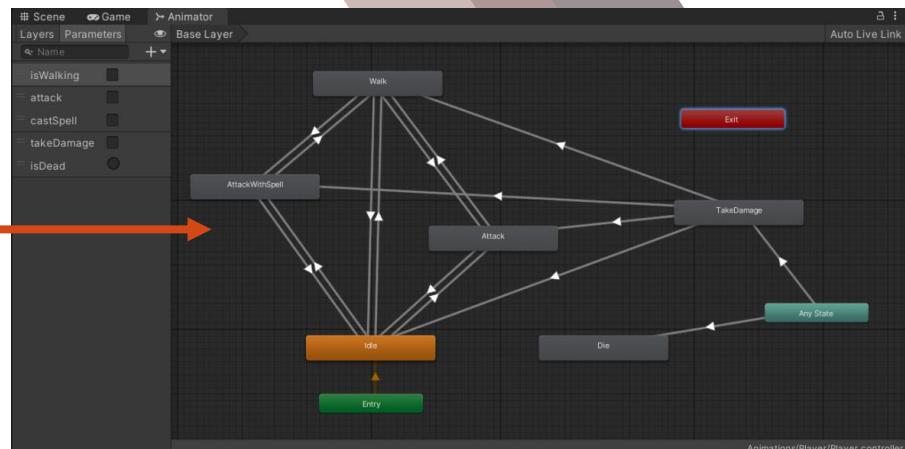
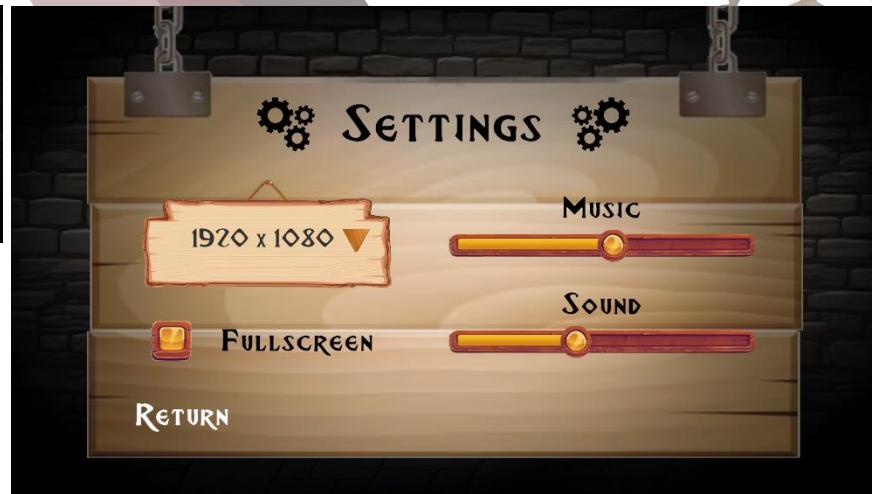
Jeu – Magic Doom



Magic Doom est un jeu développé sur Unity dans le cadre d'un module de mon Master 2 à Gamagora. Le joueur, qui incarne un vieux sorcier, doit protéger son pentagramme et ses chaudrons des vagues de monstres qui débarquent dans son laboratoire. Grâce à ses chaudrons et aux gemmes qu'il peut récolter en tuant les monstres, il peut concevoir des potions afin de protéger plus efficacement son pentagramme.



Dans ce projet, j'ai réalisé la logique de gameplay avec les gemmes et les chaudrons et créer le joueur et les ennemis. J'ai conçu et créé les différents écrans, l'interface et j'ai repris les ennemis que j'avais précédemment designés sur Light Up.



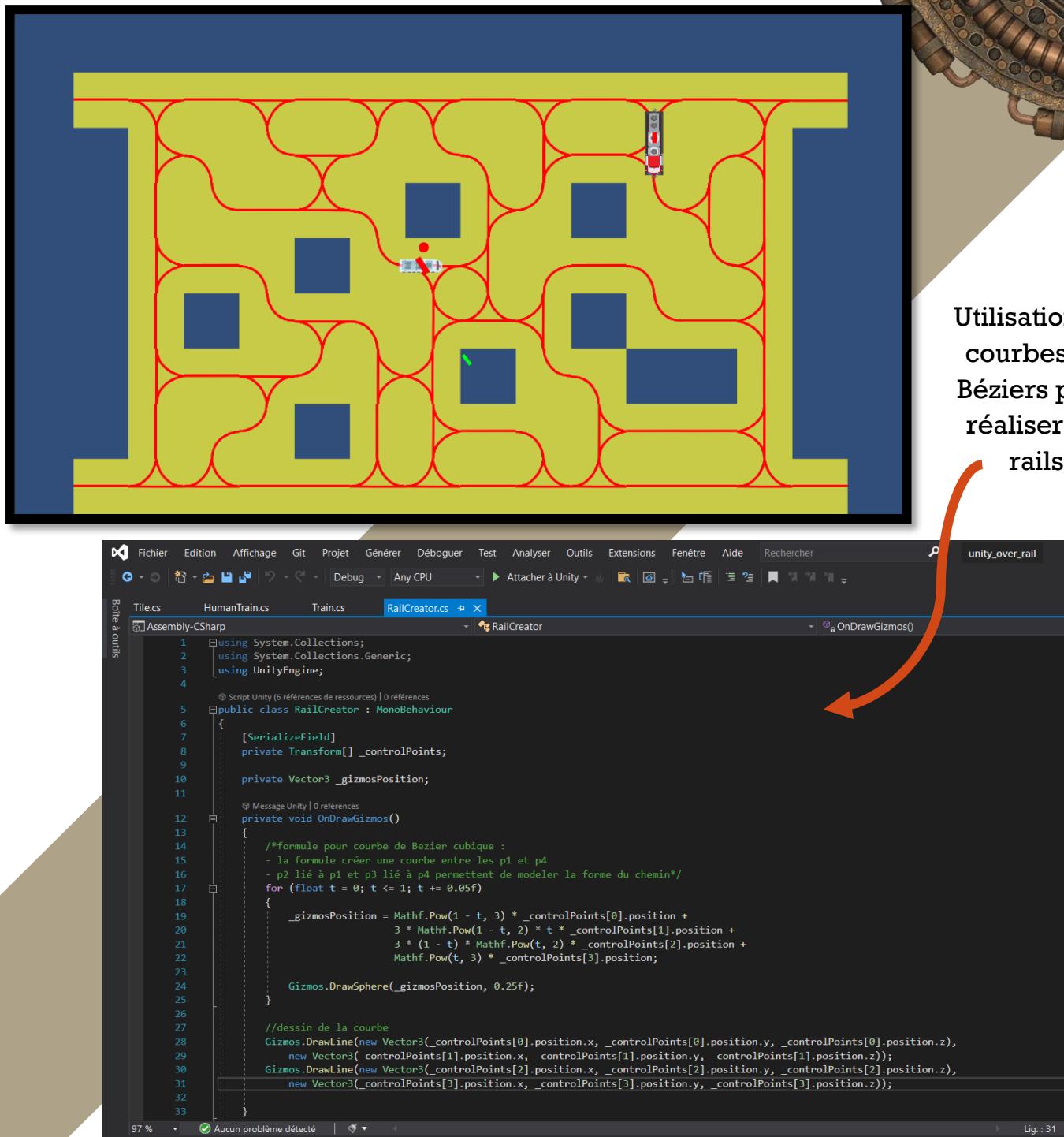
J'ai par manque du temps dû prendre des assets trouvés sur internet que j'ai retouchés lorsque cela était nécessaire. Avec les différents sprites, j'ai réalisé les animations du joueur, des ennemis, des sortilèges et des chaudrons qui se cassent. J'ai aussi ajouté les musiques et les effets sonores que j'ai parfois modifiés pour mieux s'adapter au jeu.



Le jeu est disponible sur mon Github ainsi que sur mon itch.io :
<https://firrowmb.itch.io/magic-doom>



Jeu – Overail (en développement)



Overail est un Battle Royal en 2D en vue top-down où le joueur incarne un train qui doit détruire ses adversaires afin d'être le dernier en vie sur un réseau de rails. Il peut pour cela choisir la direction qu'il prendra lors du prochain aiguillage, tirer sur les autres trains et s'aider des objets qu'il récupère. Afin d'améliorer mes compétences sur Unity, j'ai souhaité réaliser toutes les étapes de création du jeu moi-même, du GDD jusqu'à la mise en ligne du jeu lorsqu'il sera suffisamment complet. Un discord communautaire sera bientôt disponible afin de suivre le développement du jeu.

UniVR Studio – Jeux en Réalité Virtuelle



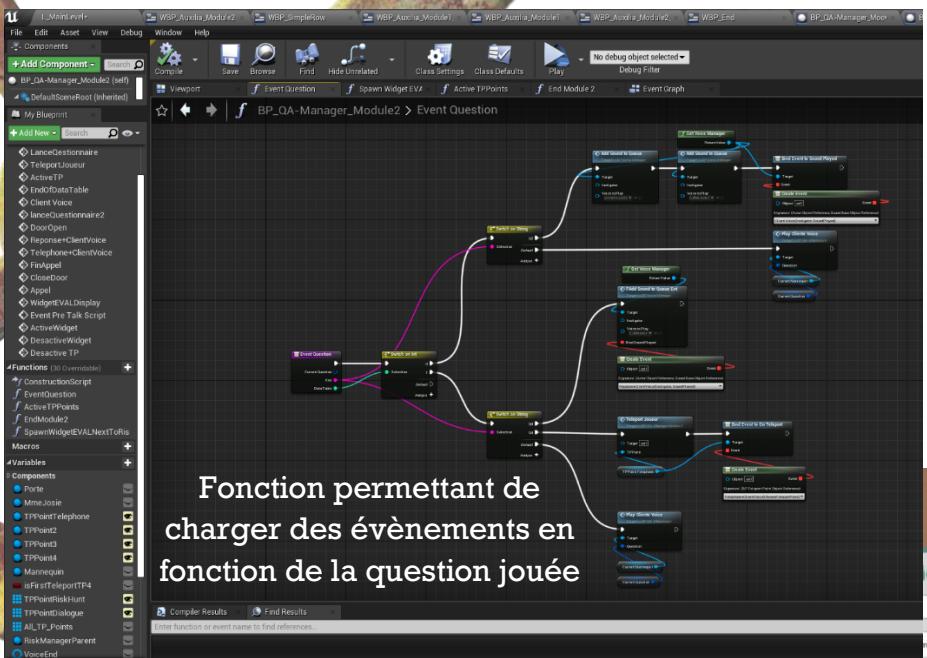
Durant mon année de Master 1, j'ai pu réaliser un stage consistant à développer sur Unreal Engine 4 des jeux sérieux en réalité virtuelle sur Meta Quest 2 à destination des entreprises. Ces expériences ont pour but de former de nouveaux collaborateurs sur différents métiers.



Parmi les 2 projets que j'ai réalisés, Auxilia était le principal. Dans cette expérience, le joueur doit, dans le premier module, porter secours à une bénéficiaire du service. Plusieurs questions sur la situation lui sont posées et une simulation de mise en PLS lui est proposée.



Gestion de la mise en Position Latérale de Sécurité



Fonction permettant de charger des évènements en fonction de la question jouée



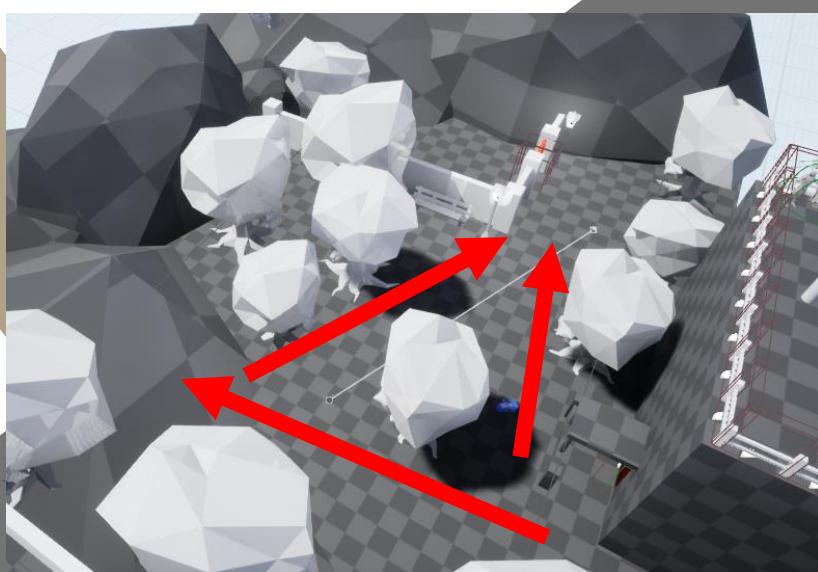
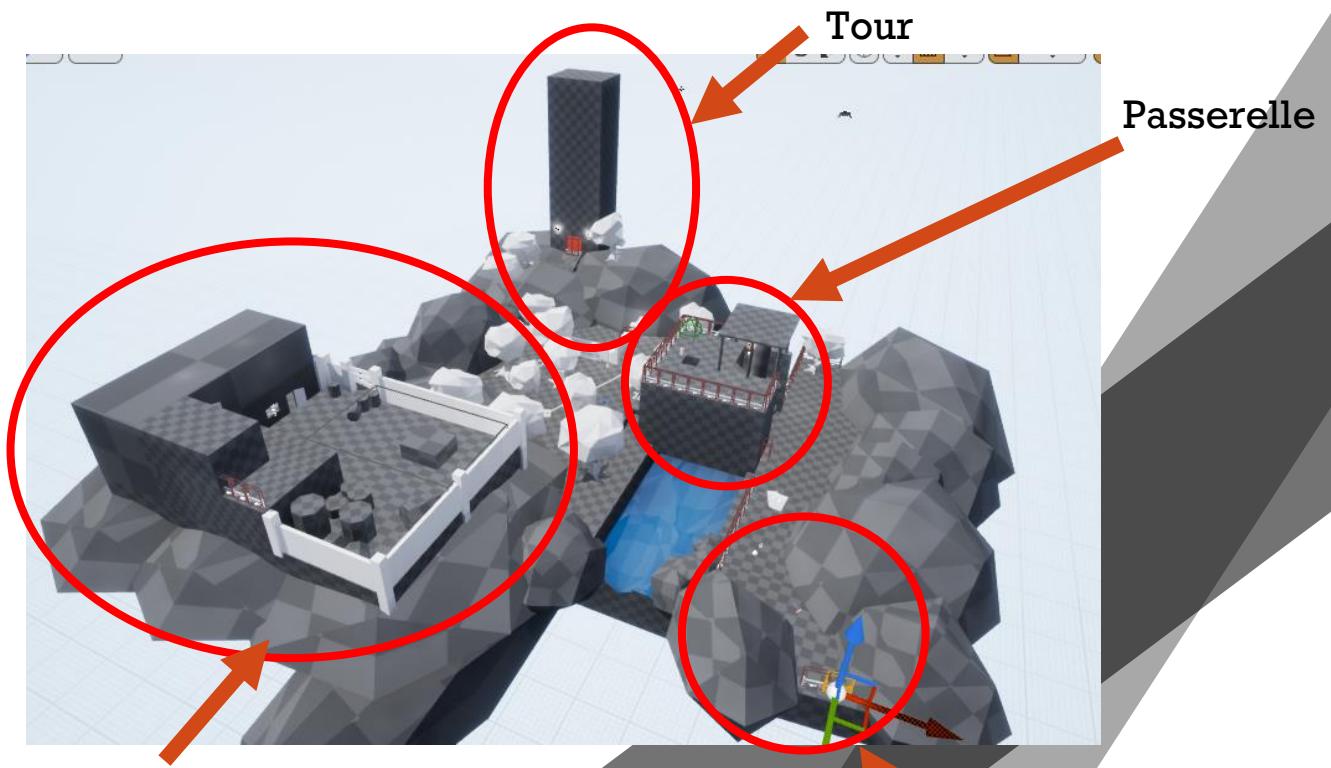
Dans le deuxième module, le joueur doit gérer une situation d'agressivité avec une bénéficiaire qui refuse de l'écouter. Il doit donc répondre aux questions sur la situation avant de terminer la séquence en vérifiant le domicile de la bénéficiaire. Une chasse aux risques apparaît et le joueur doit cliquer sur tous les risques qu'il trouve.



Level Design

Niveau - Mon premier niveau sur Unreal Engine 4

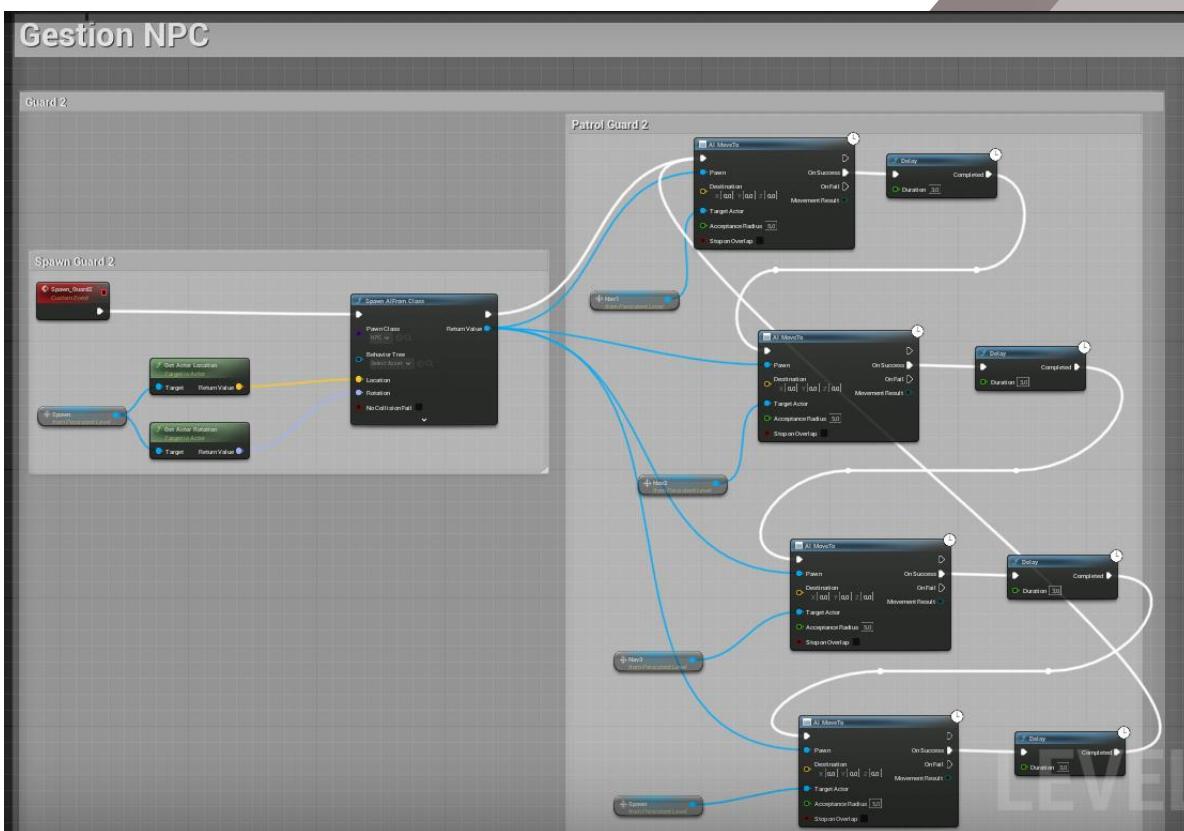
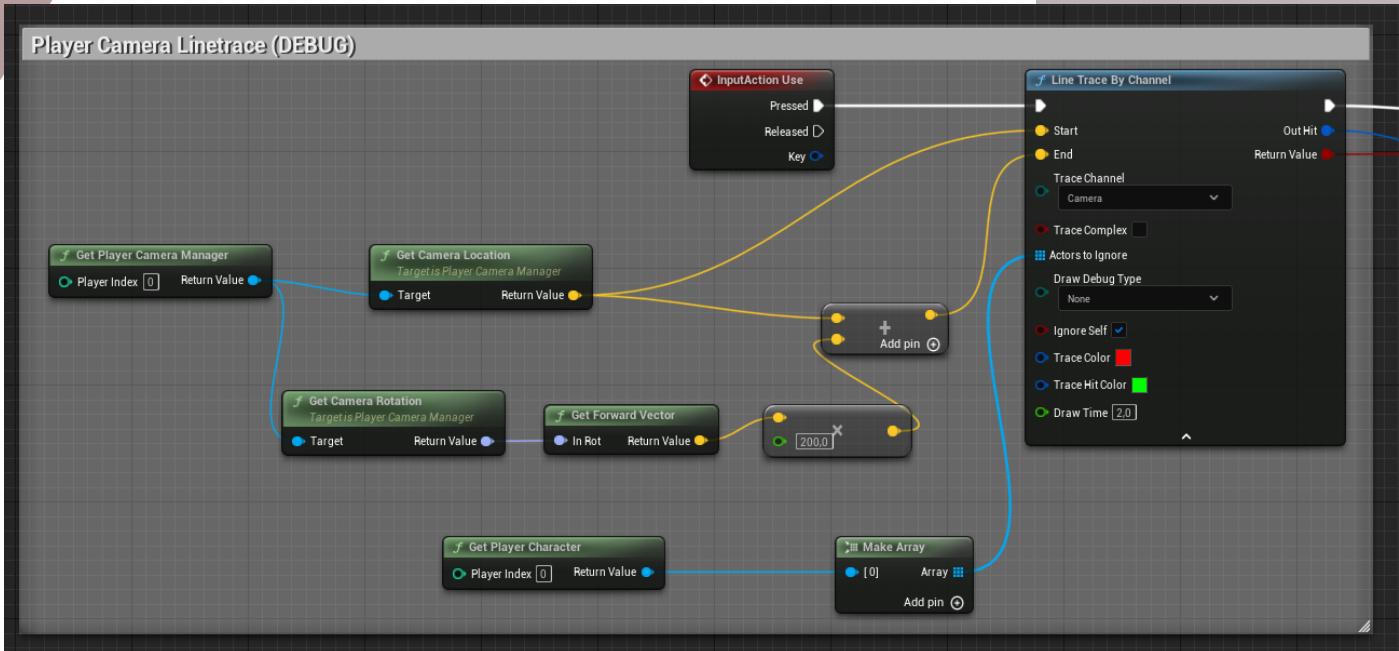
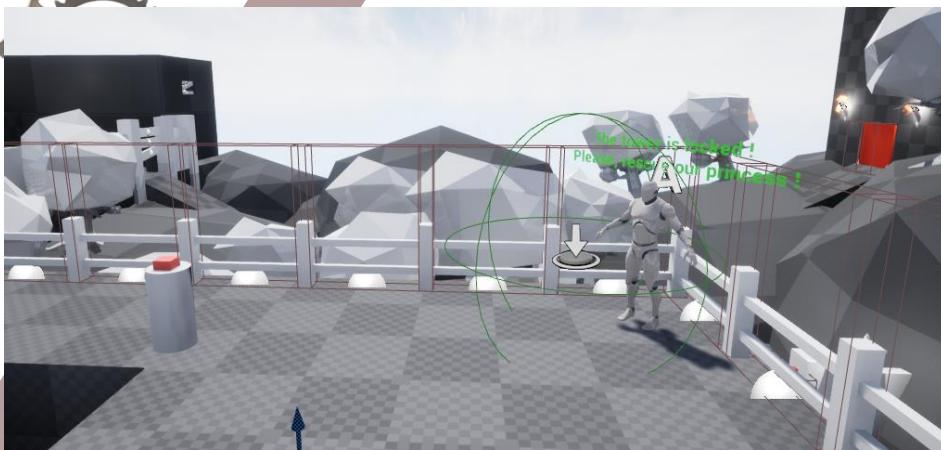
Durant mon année en Level Design, nous avons eu de nombreux cours pour apprendre à utiliser des moteurs de jeu, notamment Unreal Engine 4. Ici, nous devions créer un niveau cohérent avec de nombreux éléments interactifs. J'ai donc créé un niveau composé d'une maison, d'une rivière avec sa passerelle, d'une vieille ferme ainsi que d'une tour dans laquelle est enfermée une princesse. Le but du joueur est de délivrer la princesse. Il doit pour cela traverser la rivière grâce à l'ascenseur et aux portes verrouillées, éviter le garde présent au centre du niveau, se rendre dans la vieille ferme gardée elle aussi par un garde pour récupérer une clé en passant par le toit et se rendre à la tour.



Maison (avec bonus)



Quelques
morceaux du
Level Blueprint

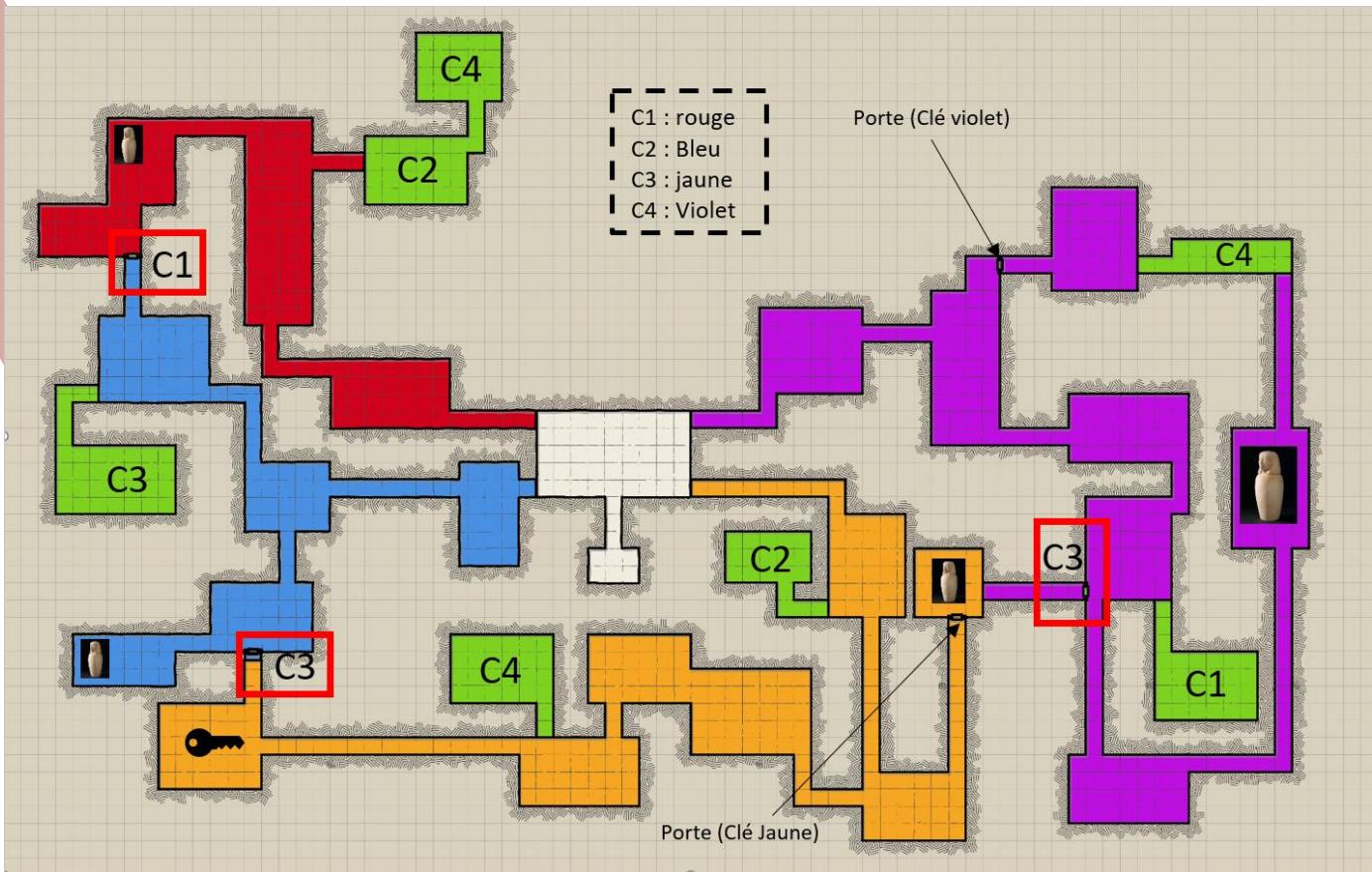


Pharaoh, Curse of the old Gods



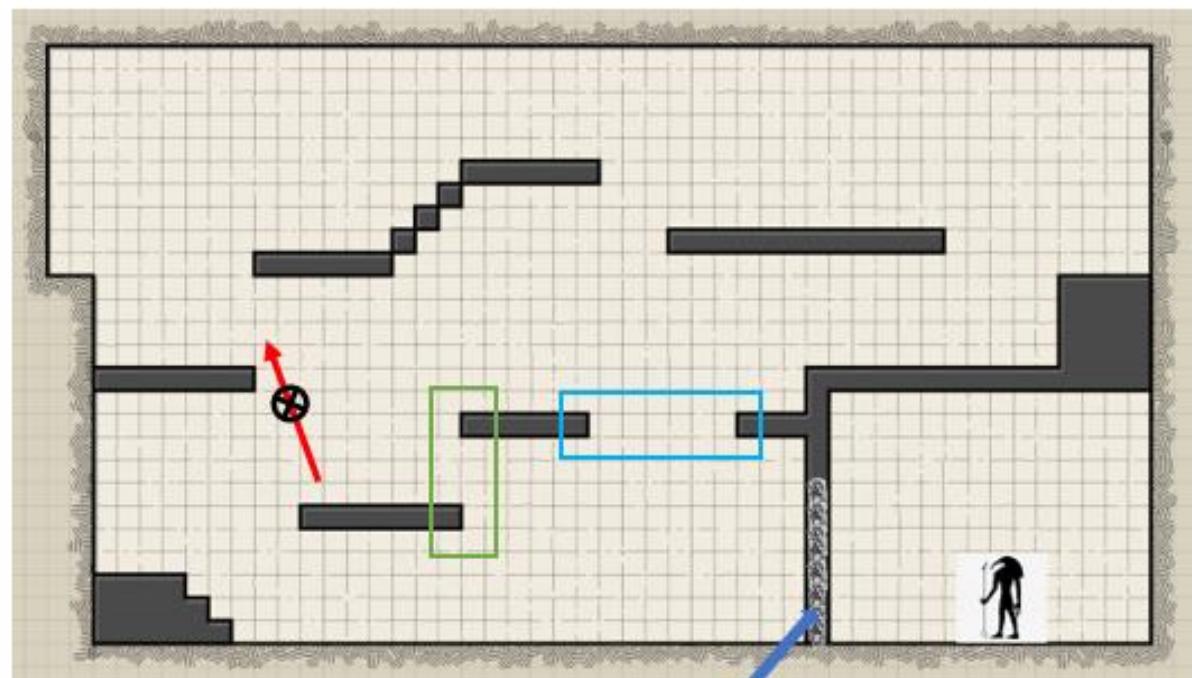
Pour la création du jeu « Pharaoh, Curse of the Old Gods », un metroidvania se passant dans une pyramide égyptienne, j'ai travaillé en équipe à la création de la map ainsi que des salles qui la compose. Le jeu met en scène un pharaon ayant subi une malédiction de la part des dieux à la suite de son règne de dictateur. Après sa mort, il se réveille dans son tombeau et souhaite sortir de ce dernier, mais il devra avant récupérer ses organes vitaux contenu dans les canopes réparties aux quatre coins de la pyramide. J'ai proposé le prototype suivant, dont certains passages seront repris dans la carte finale.

Les différentes zones représentées par les 4 couleurs et par les canopes qui correspondent à une compétence à récupérer pour pouvoir sortir de la pyramide à la fin du jeu.



Voici quelques exemples de salles parfois intégrées au jeu final et réalisées sur Dungeon Scrawl :

0 - Niveau tuto :

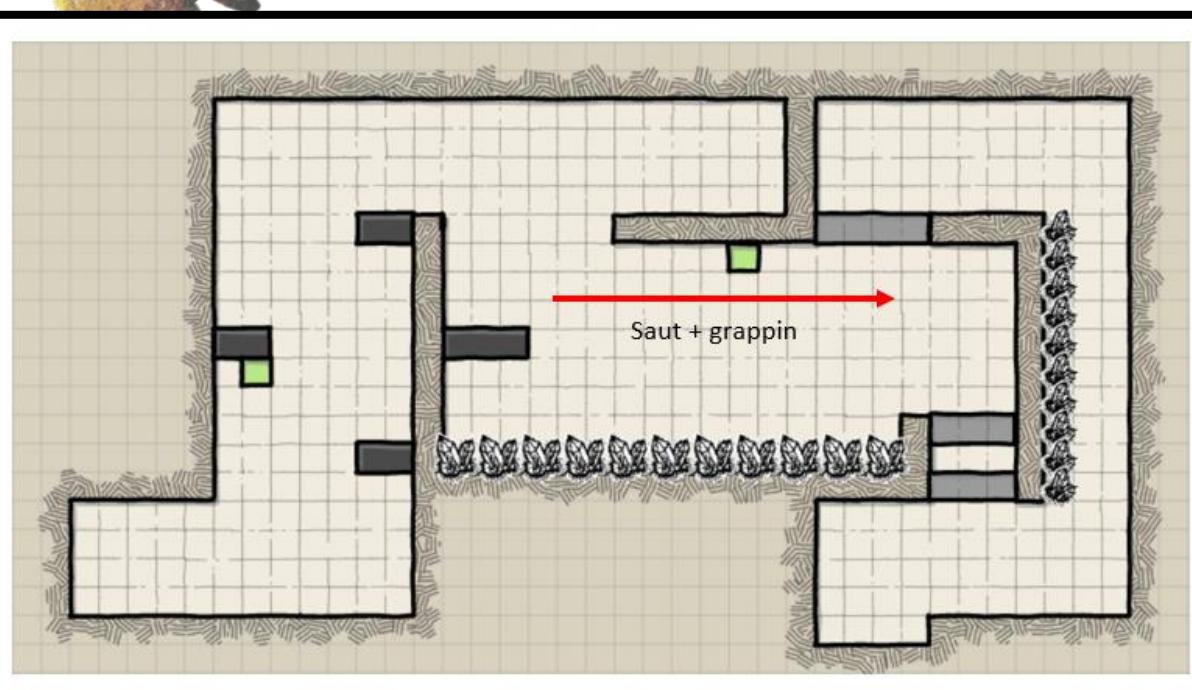


Apprend au joueur la hauteur max de saut

Apprend au joueur la longueur max de saut

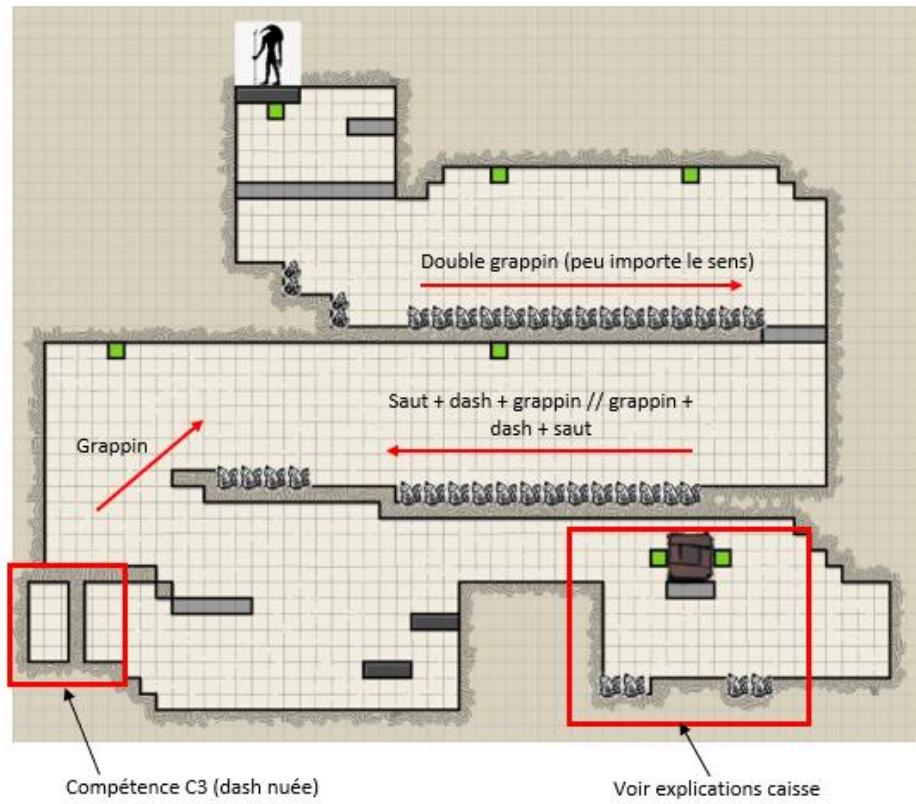
Le joueur ne peut pas sauter aussi haut et doit faire le tour

⇒ Apprend au joueur à casser des murs craquelés, le saut et sa longueur maximale





a) Salle 1 (suite porte C1) :



⇒ Salle avec une plus grande difficulté

Le joueur doit utiliser les bandelettes acquises dans la zone 1. Selon son sens de progression, le joueur ne fera pas la même suite d'actions (voir schéma).

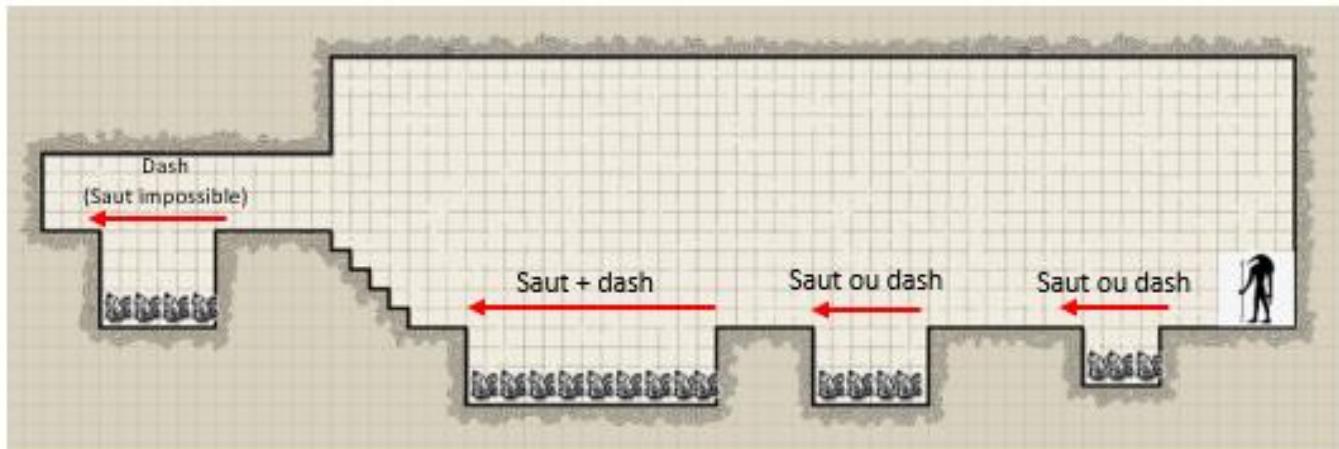
Concernant la zone de la caisse, si le joueur vient d'en bas à droite, il pourra attraper la caisse avec ses bandelettes et tirer la caisse sur les pics en bas à droite et pourra l'utiliser pour monter sur la plateforme et continuer sa progression. Si le joueur vient d'en haut à gauche, il pourra tirer la caisse sur les pics en bas à gauche et pourra dans la suite du jeu l'utiliser dans les deux sens pour monter sur la plateforme et continuer son chemin.

PS : à voir si on oblige le joueur à tirer la caisse à droite ou à gauche ou les deux, en fonction du chemin qu'on souhaite qu'il prenne.

Notes : Ces quelques salles ont subi des corrections, notamment au niveau des metrics et de leur agencement pour correspondre au reste de la carte.

I/ ZONE 1 (rouge)

a) Couloir 1



⇒ Apprend au joueur à se servir du dash seul et à le combiner au saut



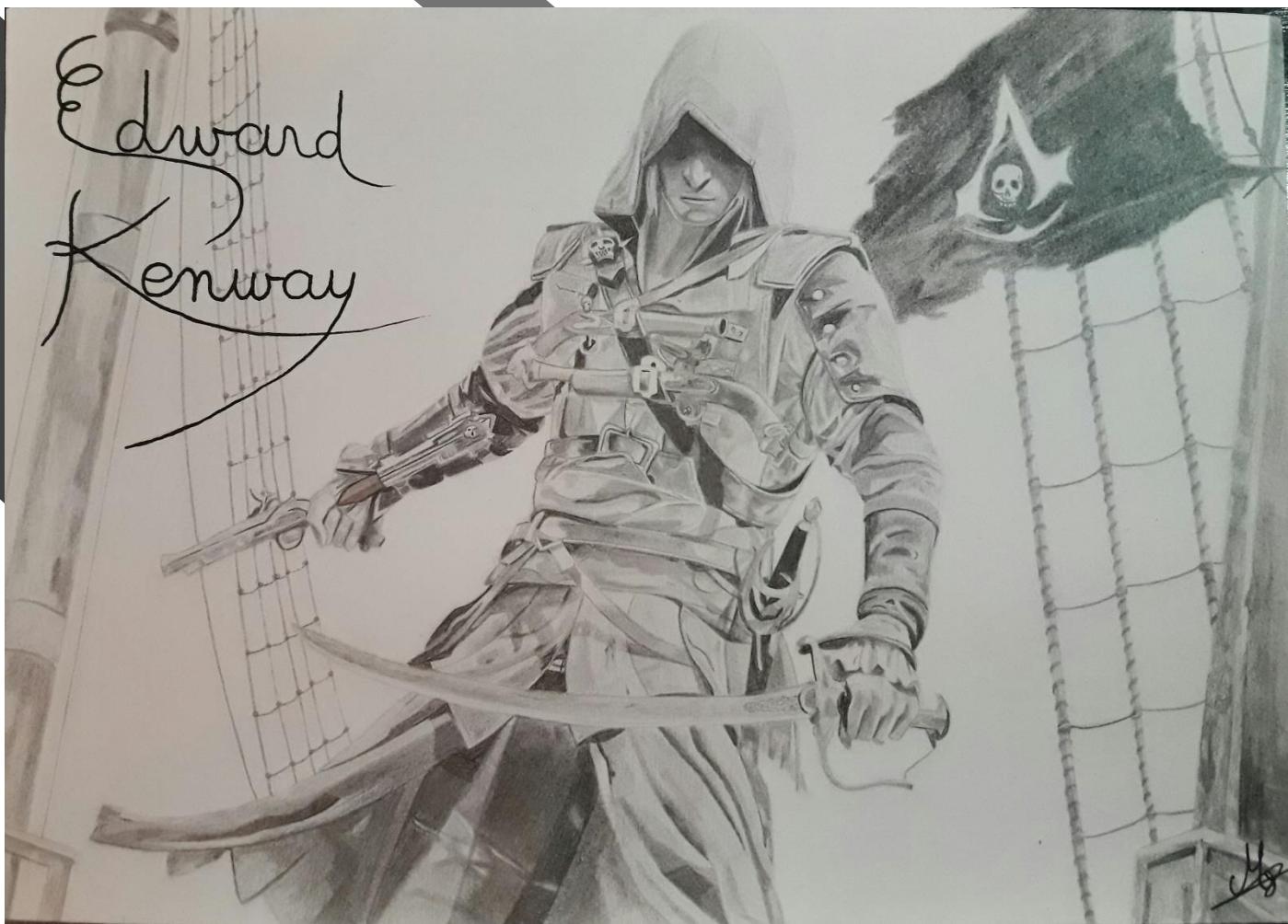


Hollow Knight

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. Dessin réalisé sur Krita avec pour référence une image tirée d'une de mes parties du jeu.

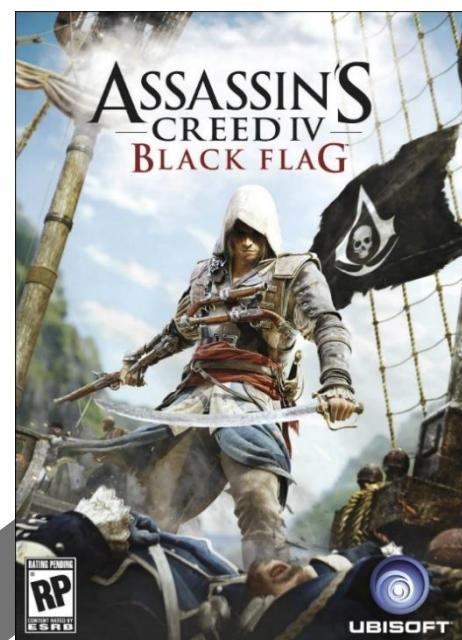




Edward Kenway – Assassin's Creed IV : Black Flag

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. Ce dessin reprend l'image promotionnelle et officielle du jeu.





“Your best friend” – Undertale

27/06/2021 – 28/06/2021

Petit dessin qui rend hommage à la première scène du jeu « Undertale » ainsi qu'au personnage de Flowey, l'antagonisme principal de ce dernier, qui se révèlera être un monstre. Dessin réalisé sur Krita avec pour référence mon croquis réalisé sur papier.

Manga



OTAKU POWA

09/2018 – 20/08/2019 : Commande

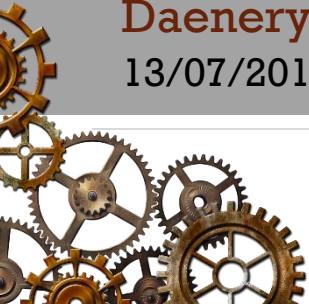


Portrait / Réalisme



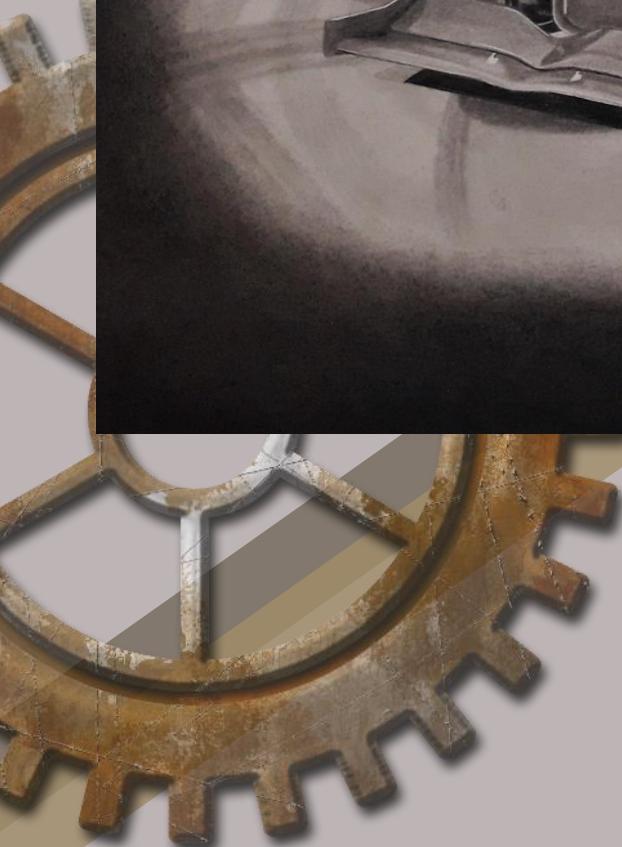
Daenerys Targaryen – Game of Thrones

13/07/2018 – 31/07/2018 : 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. Quelques petits ajouts d'ornements m'ont ensuite été demandés avant livraison.

Autres créations



Star Wars

17/06/2020 – 26/07/2020 : Commande

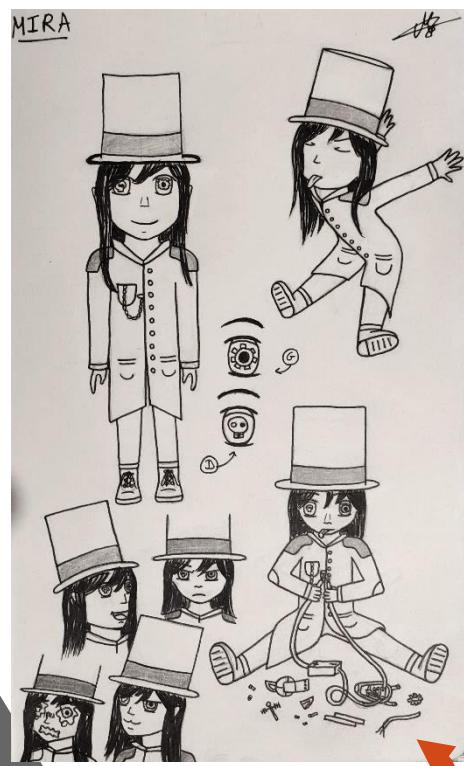
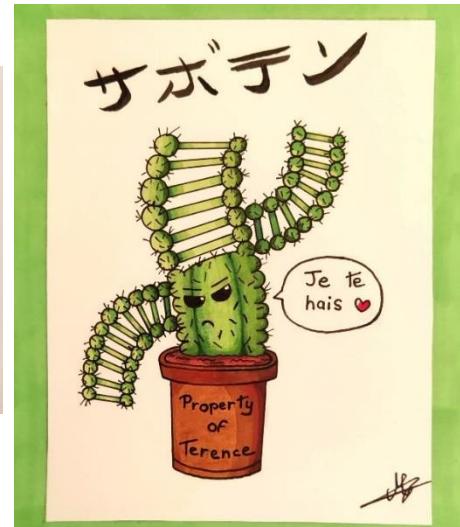
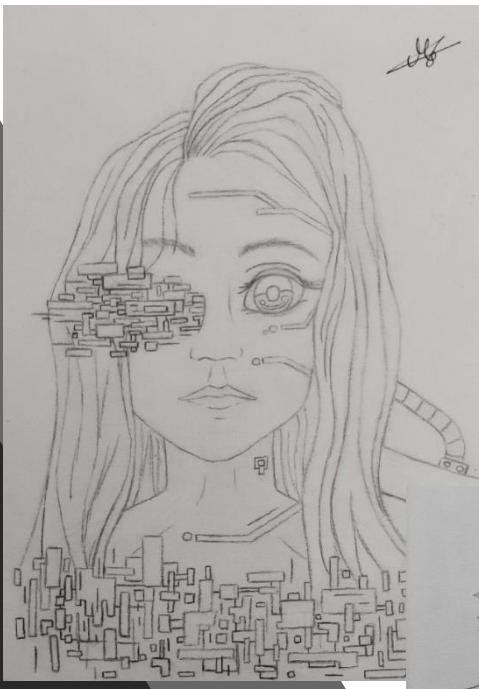




Poker Skull

20/05/2017 – 23/05/2017 : Commande

Petits dessins en vrac – 2020 / 2023



Mon personnage
de Jeu De Rôle

Autres

Cosplay Ezio Auditore da Firenze – Assassin's Creed II



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



GOURGAND
gourgand.com

Maquette site pour un Moto Club

Maquette réalisée pour un potentiel futur site commandé par un Moto Club de ma région. Le site n'a jamais pu être réalisé.

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

A dynamic photograph showing a group of motocross riders in mid-air during a jump on a dirt track. The riders are wearing colorful protective gear, including helmets and goggles. The track is brown and appears to be made of dirt or clay. In the background, there are some trees and a clear sky.

NEWS DU CLUB

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

Mauris auctor sapien ut ante accumsan sodales. Sed blandit rhoncus tristique. Morbi tincidunt gravida neque, a mollis purus commodo in. Suspendisse egestas id ex nec maximus. Curabitur ipsum magna, convallis non maximus et, cursus vel sem. Sed condimentum id nibh ut interdum. Proin pretium, odio sed gravida vehicula, ipsum ligula blandit lacus, condimentum vestibulum nibh ipsum ut sapien.

Aenean a ex nisi. Nulla et sapien purus. Nullam neque urna, scelerisque sed sollicitudin a, varius et felis.

Nullam venenatis metus a elit facilis, eget interdum elit tincidunt. Aliquam euismod, nibh at semper euismod, neque urna convallis ex, nec auctor est purus ac lorem. Suspendisse potenti. Nullam blandit elit eget nunc ullamcorper interdum. Aenean venenatis nibh et



- 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

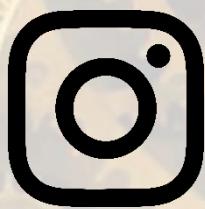
Mais aussi sur mes réseaux sociaux :



<https://github.com/Firrow>



<https://firrowmb.itch.io>



@firrowmb



@ Manon Bonnot

ou

<https://www.instagram.com/firrowmb/>

ou

<https://www.linkedin.com/in/manon-bonnot-215270193/>