



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. J'ai ensuite réalisé un Diplôme Universitaire en Level Design sur l'année 2021-2022. Je suis actuellement en M1 Informatique et 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



Dessins et modélisations.....	1
Jeux Vidéo.....	1
Hollow Knight.....	1
Edward Kenway – Assassin's Creed IV : Black Flag.....	2
“Your best friend” - Undertale	3
Manga	4
OTAKU POWA	4
Portrait / Réalisme.....	5
Daenerys Targaryen – Game of Thrones.....	5
Beck Kustoms F132.....	6
Sirène sur son rocher	7
Autres	8
Star Wars	8
Poker Skull	9
Petits dessins en vrac – 2020 / 2021.....	10
Modélisations diverses.....	12
Travaux de développement	13
Portfolio Steampunk	13
Jeu “Way”.....	15
Jeu Light Up.....	17
Pipotron Link Cartoon	19
Chronomètre.....	20
Bot Discord « Denki ».....	21
Mon premier niveau sur Unreal Engine 4.....	22
Roll on the dancefloor	24
Level Design	25
Pharaoh, Curse of the old Gods.....	25
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



Dessins et modélisations

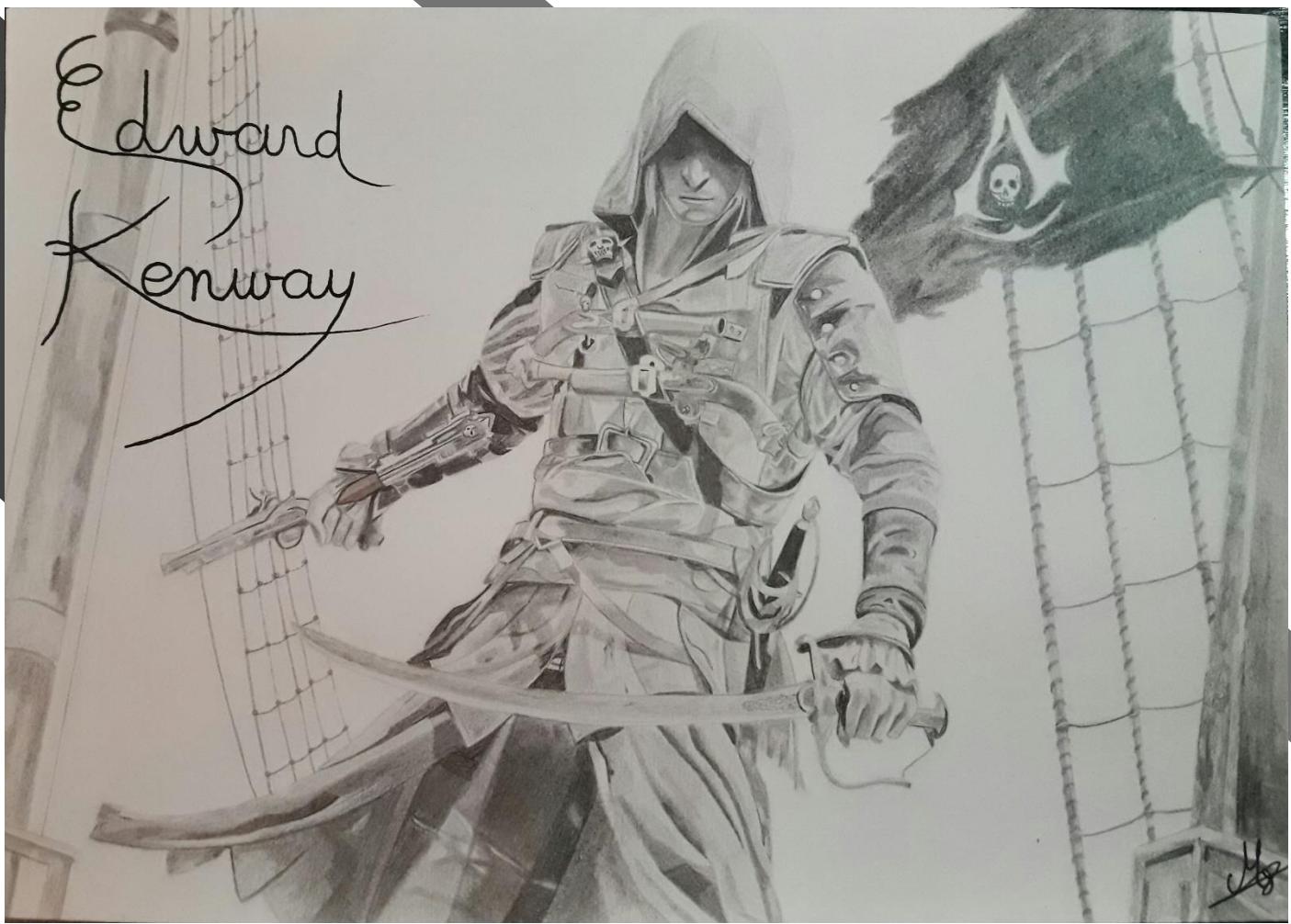
Jeux Vidéo



Hollow Knight

15/06/2020 – 16/06/2020

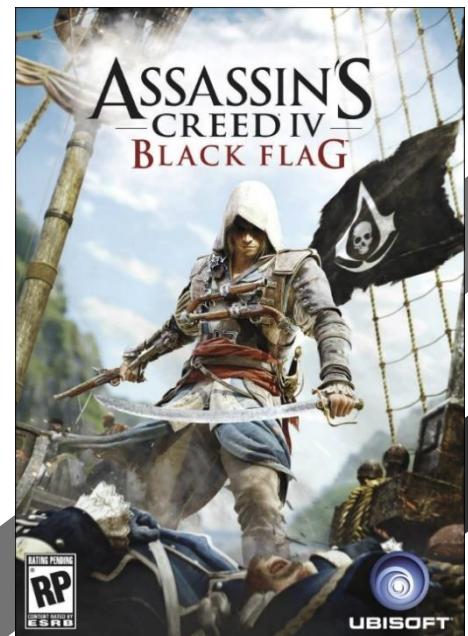
Représentation du Chevalier dans un coffre et de son ombre. Je souhaitais réaliser un dessin pour moi-même qui rendait hommage à un de mes jeux préféré. Le style du dessin reprend celui du jeu tandis que la scène est simplement inspirée de certains passages du jeu. Le but était de représenter l'ombre 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.





"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.

Manga



OTAKU POWA

09/2018 – 20/08/2019 : Commande



Portrait / Réalisme



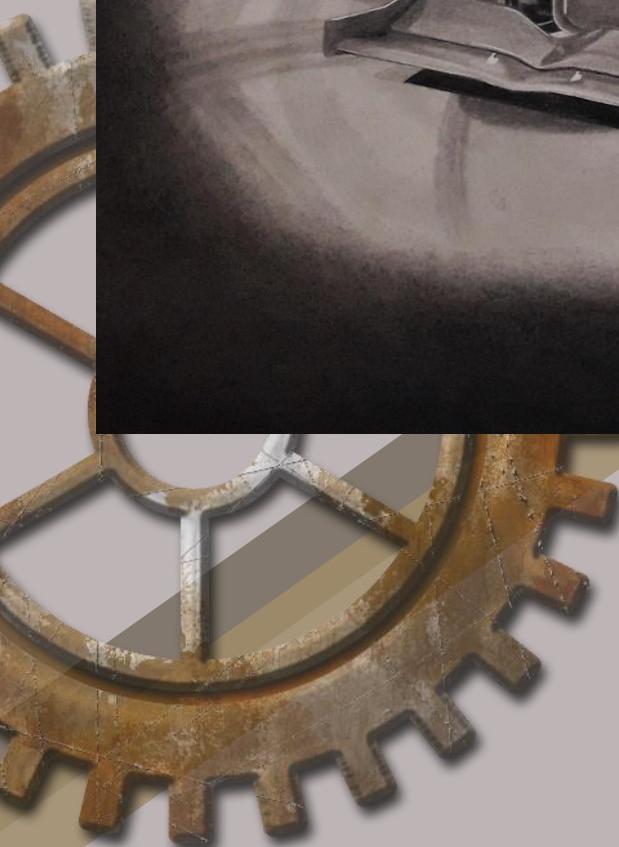
Daenerys Targaryen – Game of Thrones

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.

Autres



Star Wars

17/06/2020 – 26/07/2020 : Commande

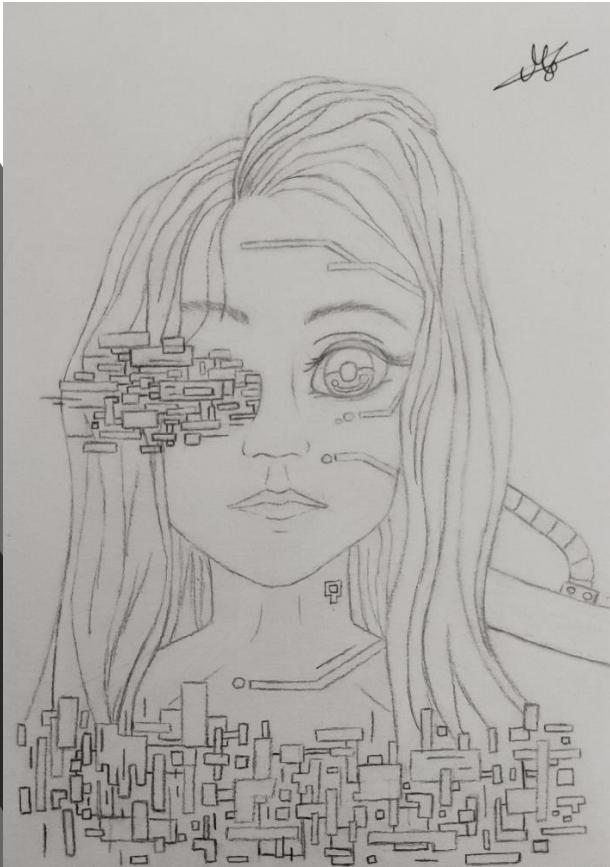


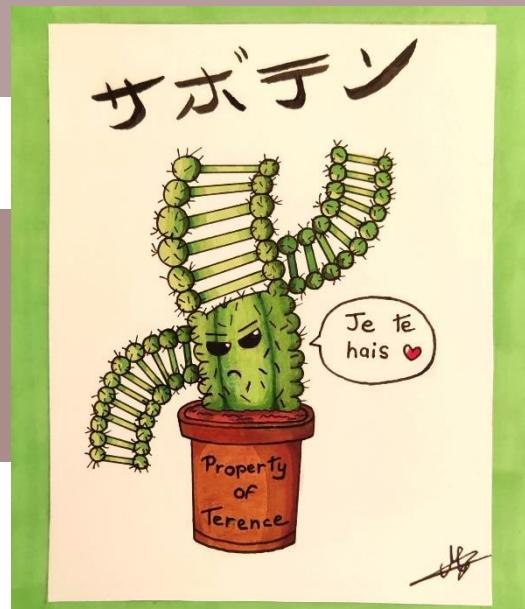


Poker Skull

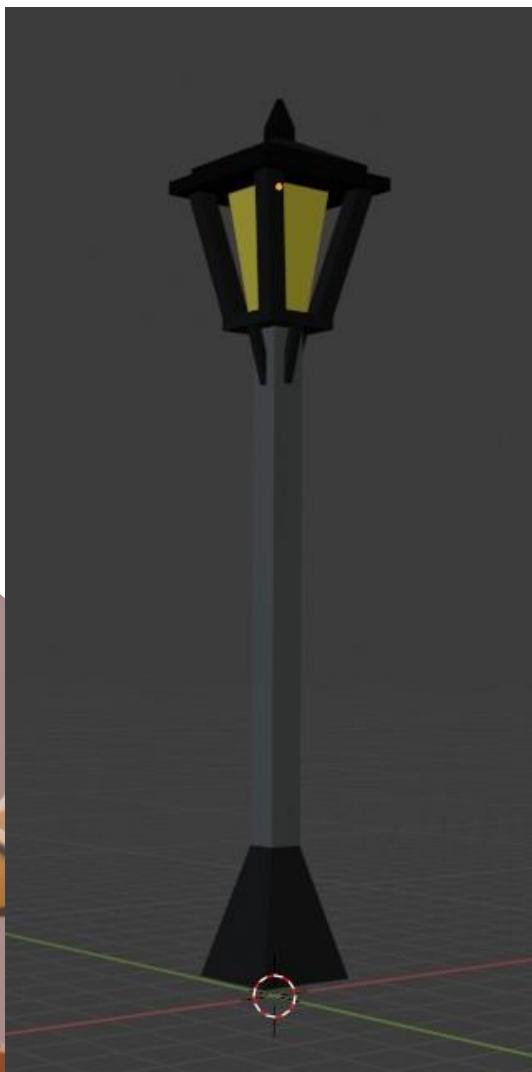
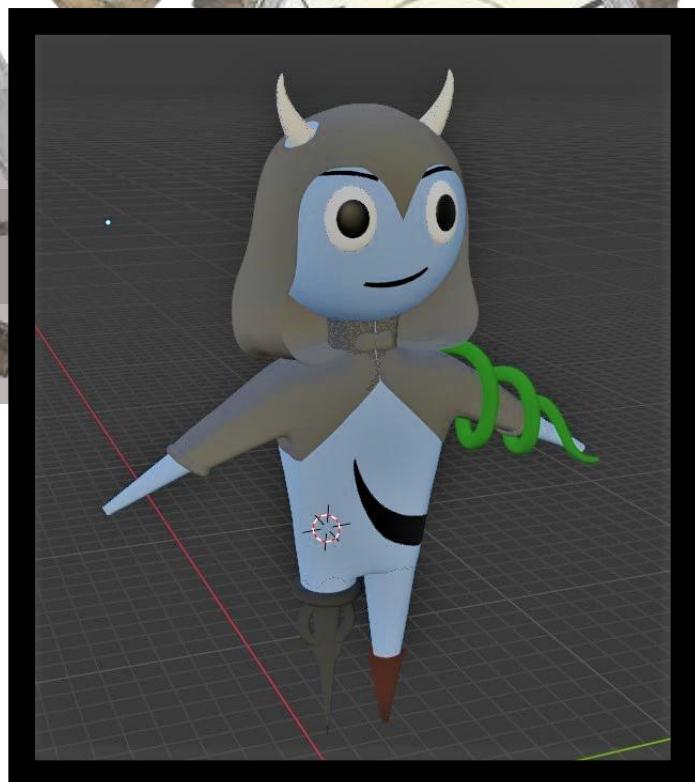
20/05/2017 – 23/05/2017 : Commande

Petits dessins en vrac – 2020 / 2021





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

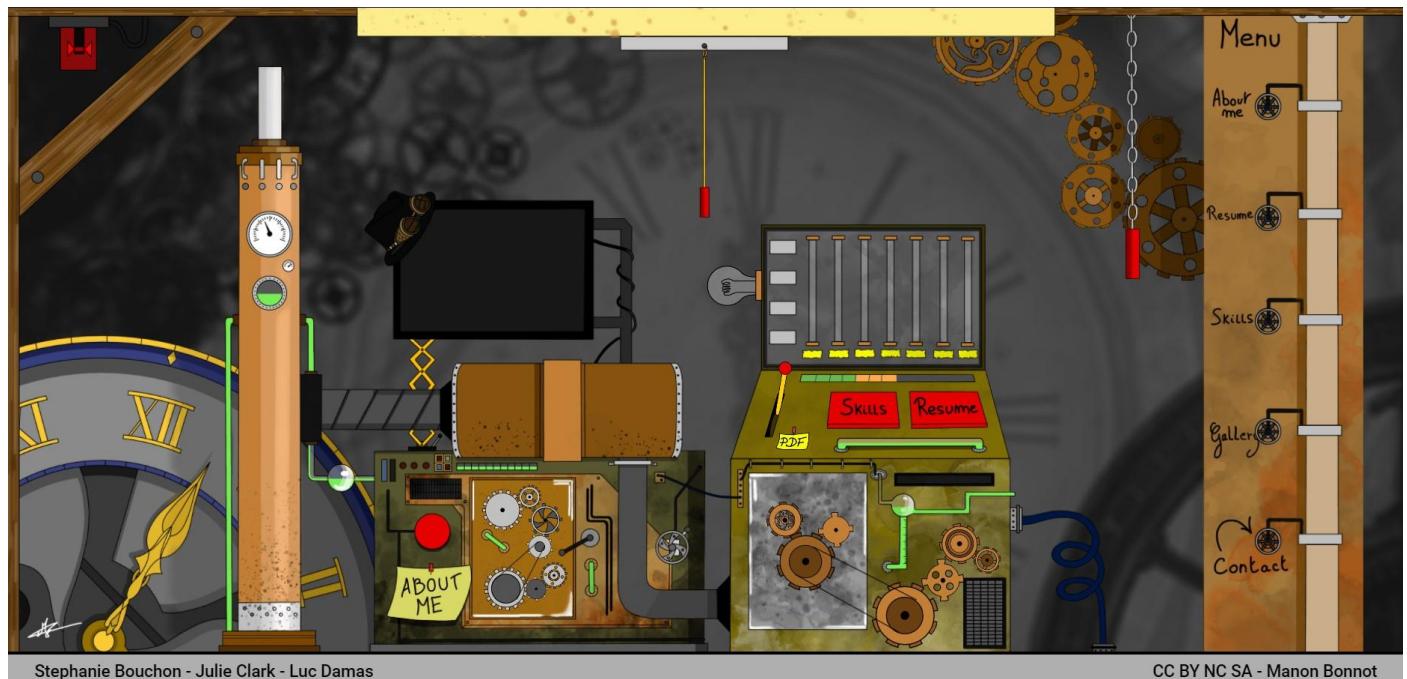
Travaux de développement

Portfolio Steampunk



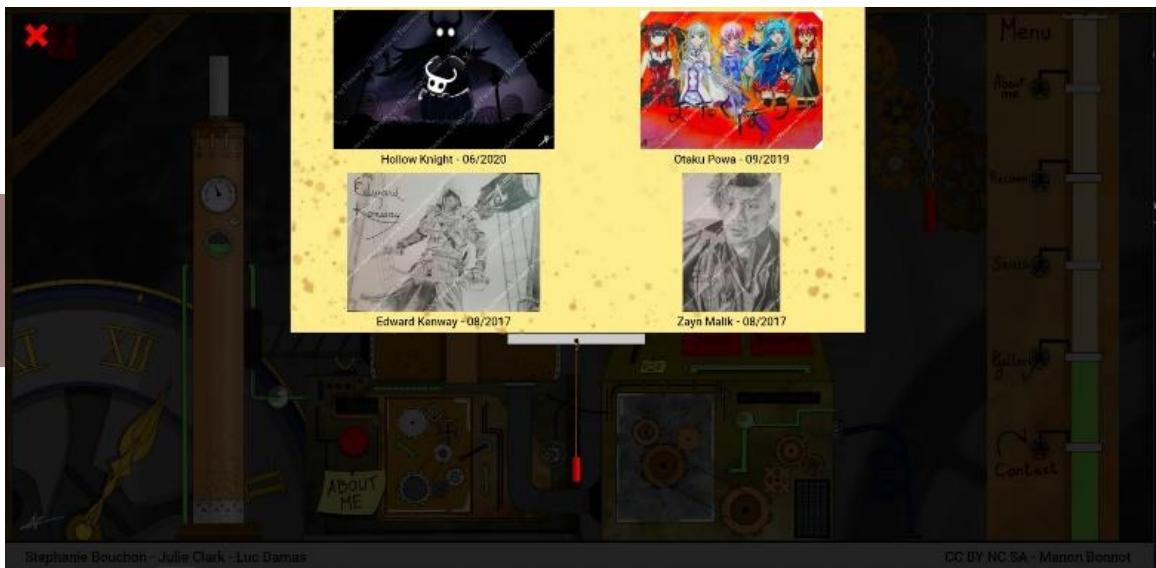
Lien vers le site : <https://domino.zdimension.fr/web/ManonBonnot/portfolio/>

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.



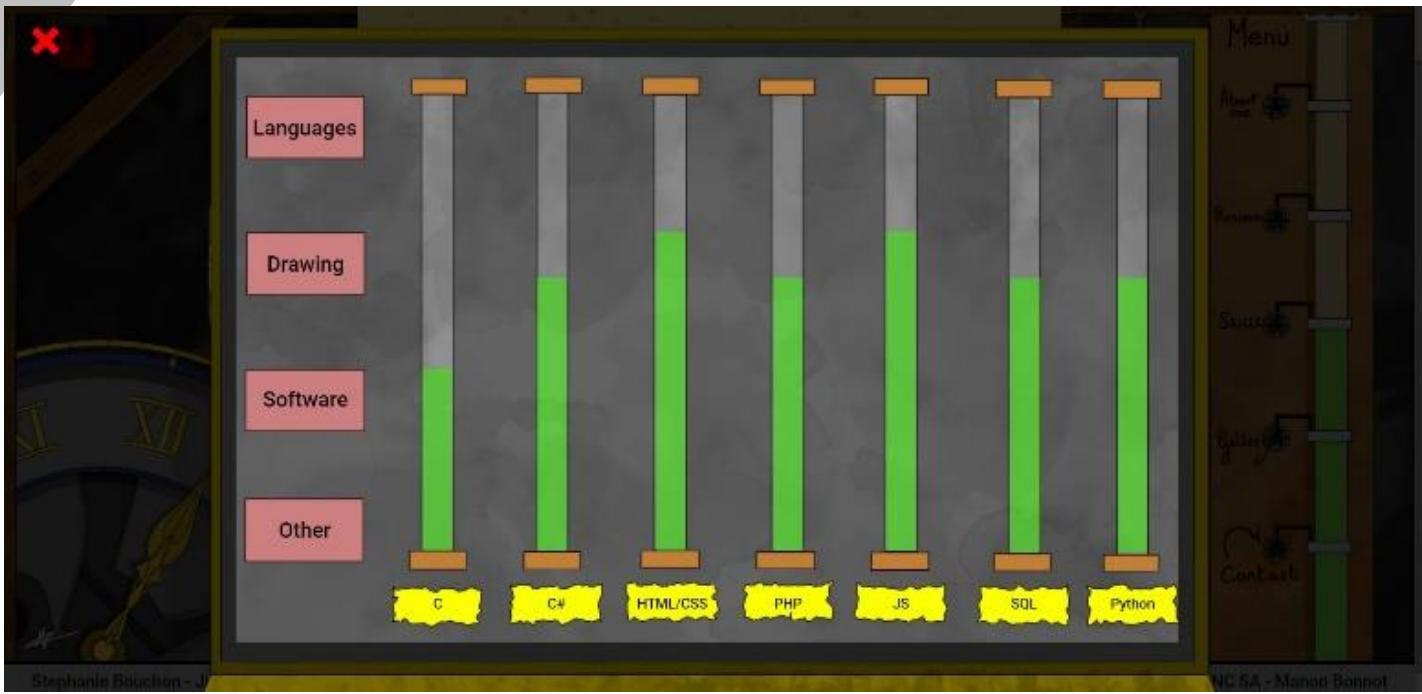
Stephanie Bouchon - Julie Clark - Luc Damas

CC BY NC SA - Manon Bonnot



Stephanie Bouchon - Julie Clark - Luc Damas

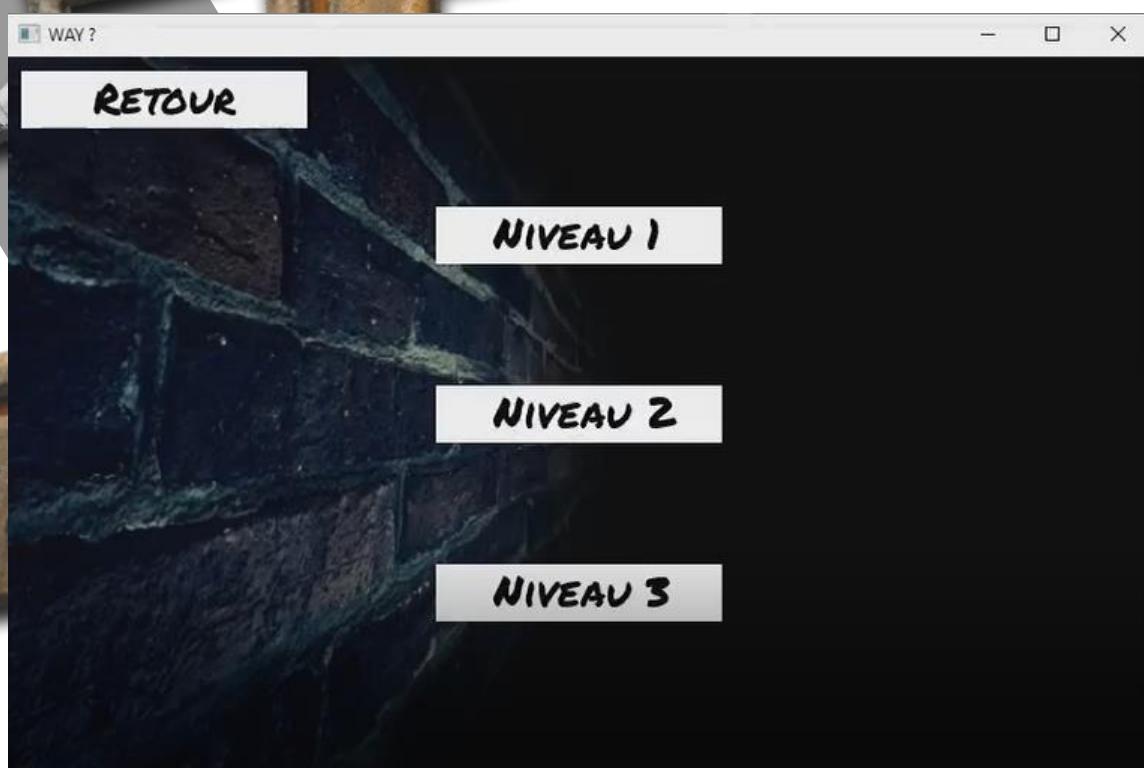
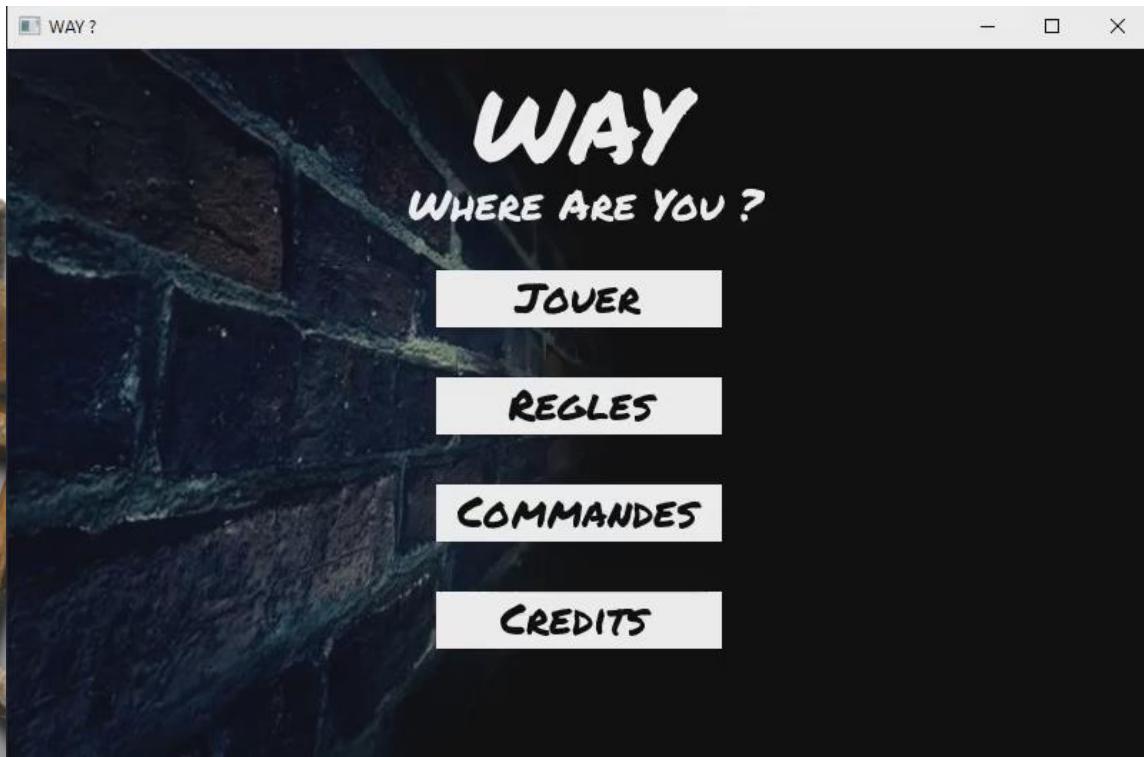
CC BY NC SA - Manon Bonnot

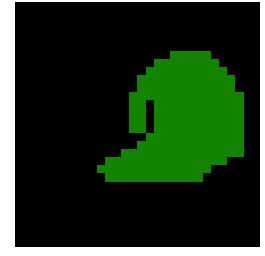
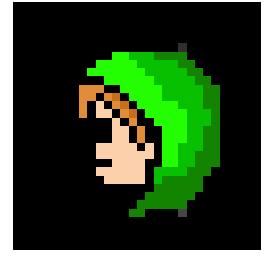
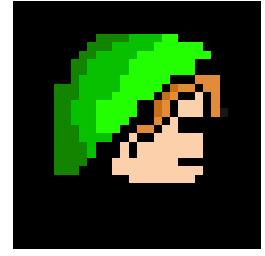
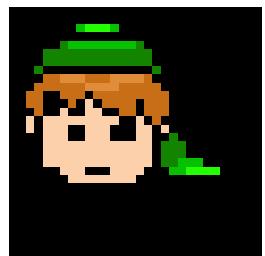


```
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help  
OPEN FILES index.html style.css main.js  
166 Canvas.classList.add("front");  
167 setTimeout(() => {  
168     Canvas.classList.remove("folded");  
169     Canvas.classList.add("unfolded");  
170     Opacity.classList.remove("hidden");  
171     CrossClose.classList.remove("hidden");  
172 }, 250);  
173 setTimeout(()=>{  
174     GalleryContent.classList.remove("hidden");  
175 }, 700);  
});  
//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 (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 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.

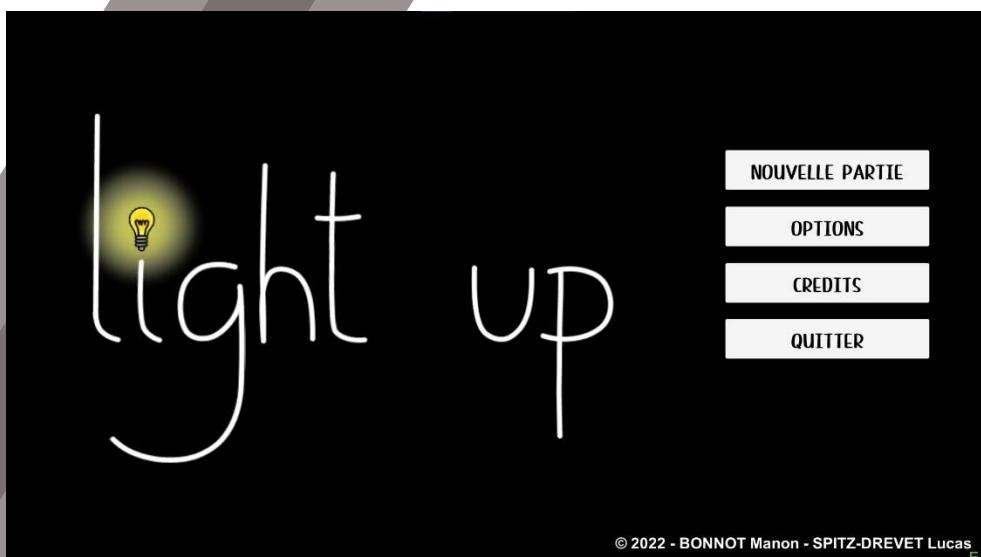




Jeu Light Up

Jeu réalisé lors de mon année en DU Level Design à Gamagora avec un camarade de classe. 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 remixé. J'ai aussi modifié le système de déplacement pour permettre au joueur de pouvoir choisir ses contrôles dans les options. Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible dans une grotte remplie de monstres en abattant ses derniers grâces aux armes trouvées par le joueur.

Retrouvez le jeu final ainsi que le code source ici :
https://github.com/Firrow/Game_Light_Up/releases



ECRAN

- Option A
- PLEIN ECRAN

SON

MUSIQUE

BRUITAGES

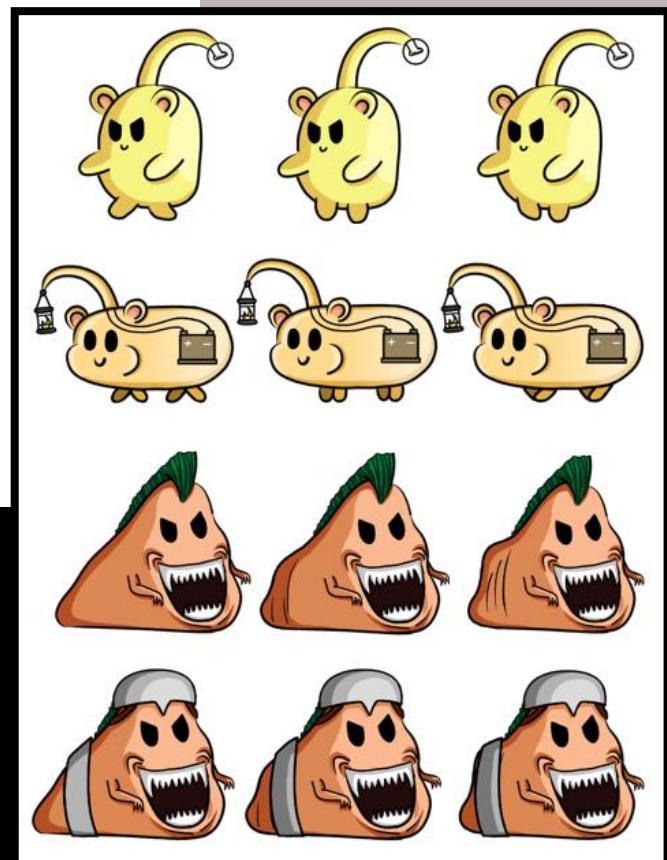
CONTROLES

HAUT	Z	Reset
BAS	S	Reset
GAUCHE	q	Reset
DROITE	d	Reset
TIRER	LMB	Reset
PAUSE	ECHAP	Reset

RETOUR

Reset All





La lumière autour du joueur varie en fonction de la vie du personnage. Plus la vie de joueur est élevée, plus la lumière est grande et donc plus le jeu est facile.



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 !

19 | Page

Link Cartoon marchait à l'IUT d'Annecy.

Il avait pour mission d'exterminer l'immense pied de ta table basse

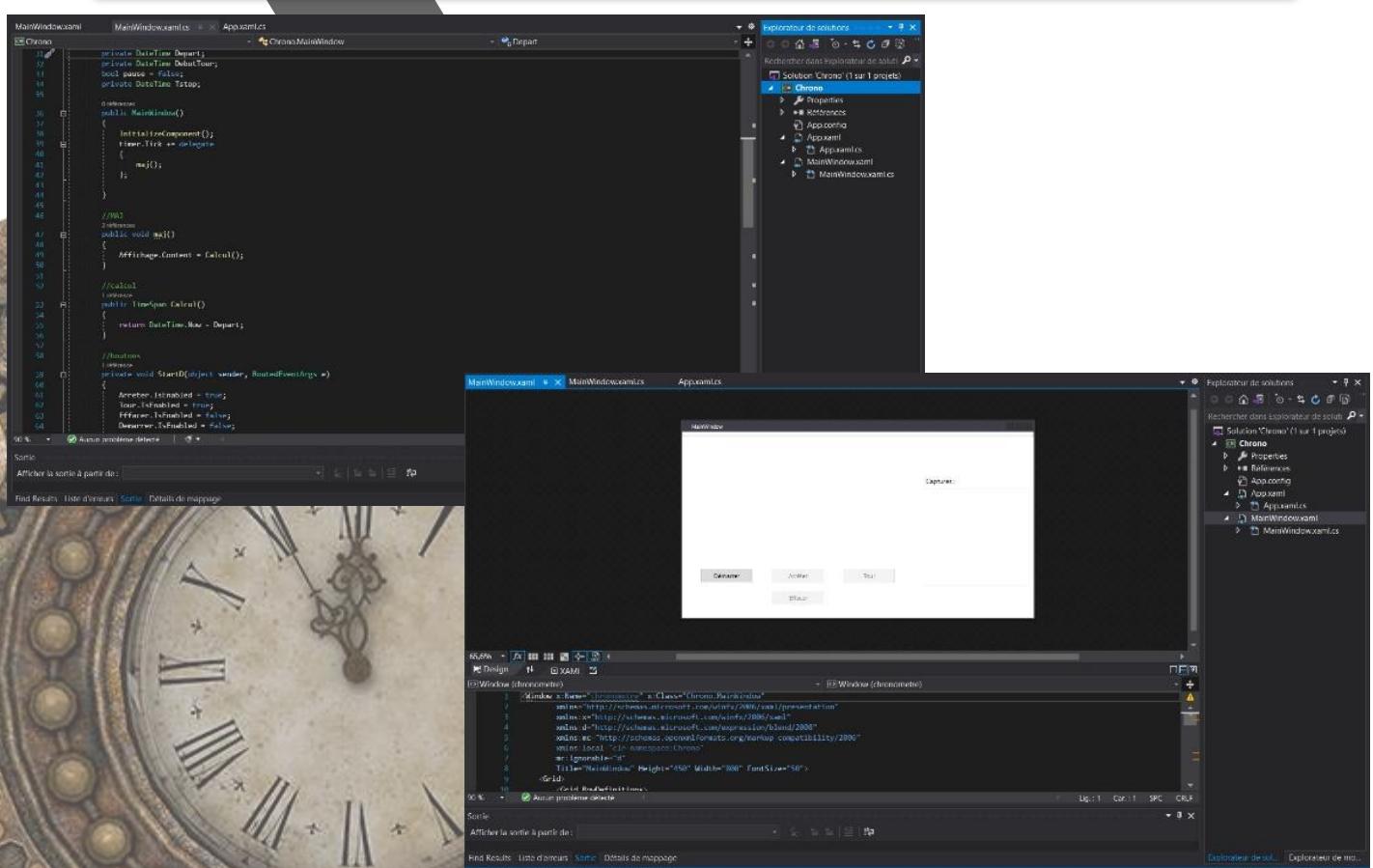
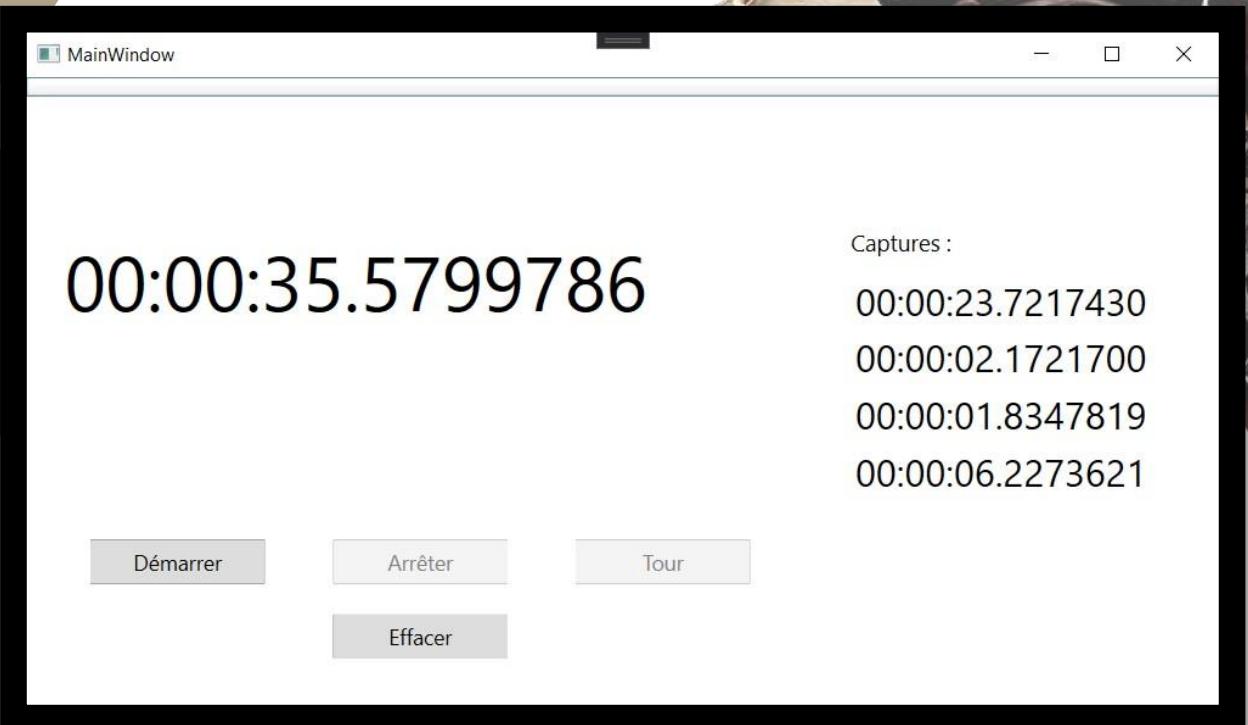
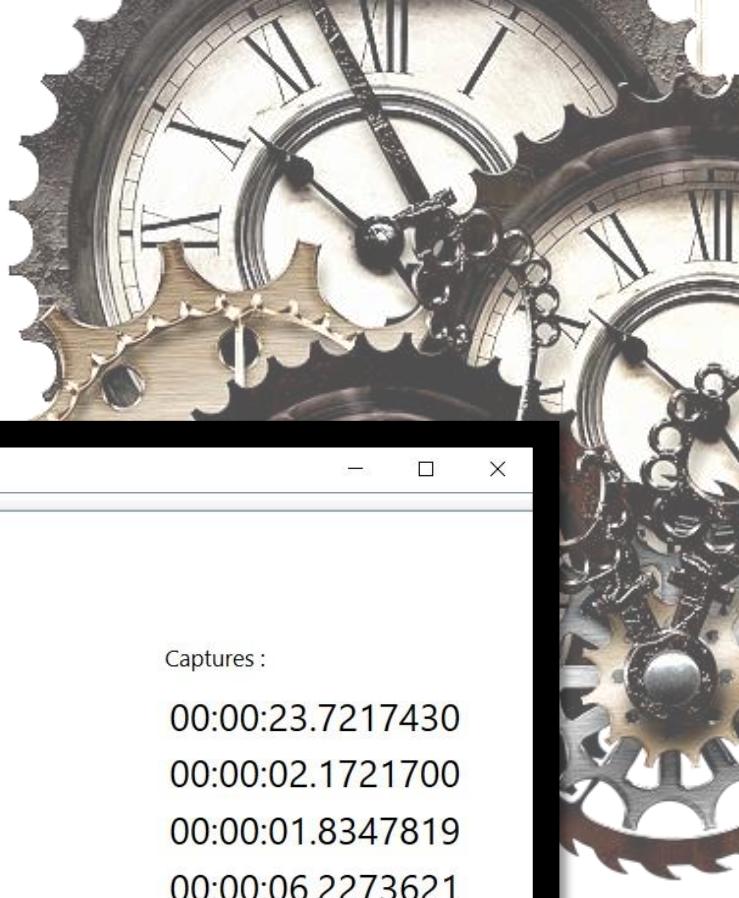
Puis, il se rendit compte qu'il n'avait pas pris sa carte, et il entra dans son havre-sac.

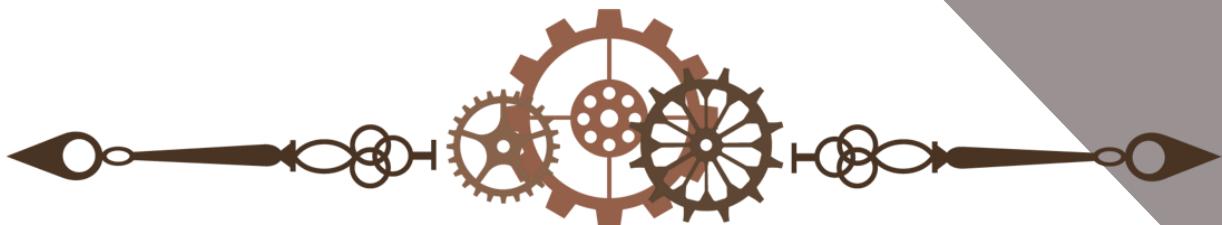
D:\OneDrive\Documents\Programmation\Pipotron Link Cartoon\BONNOT_MANON_G22>

19 | Page

Chronomètre

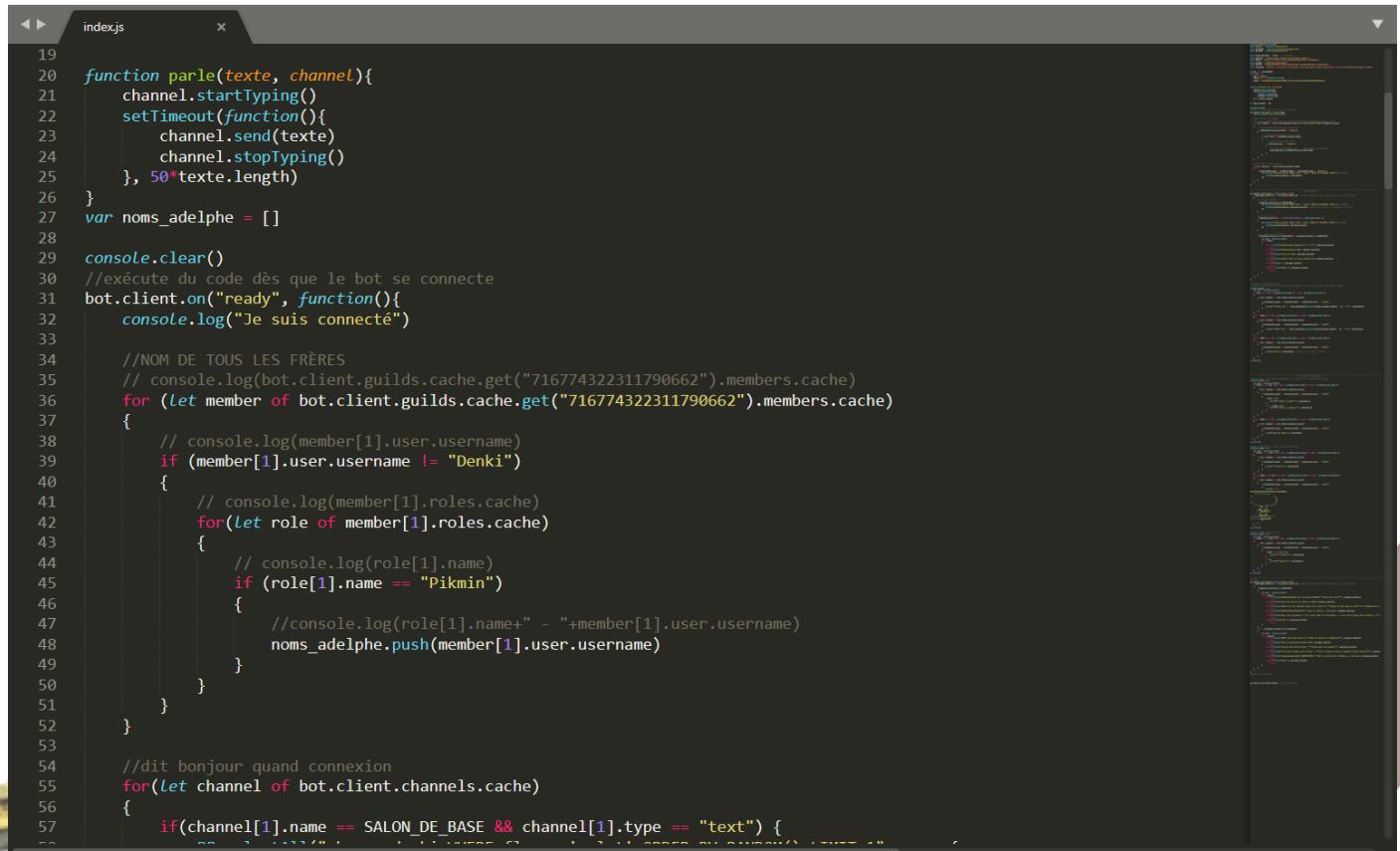
Petit chronomètre réalisé en C# à l'aide du Framework WPF afin de m'entraîner à utiliser ce dernier.



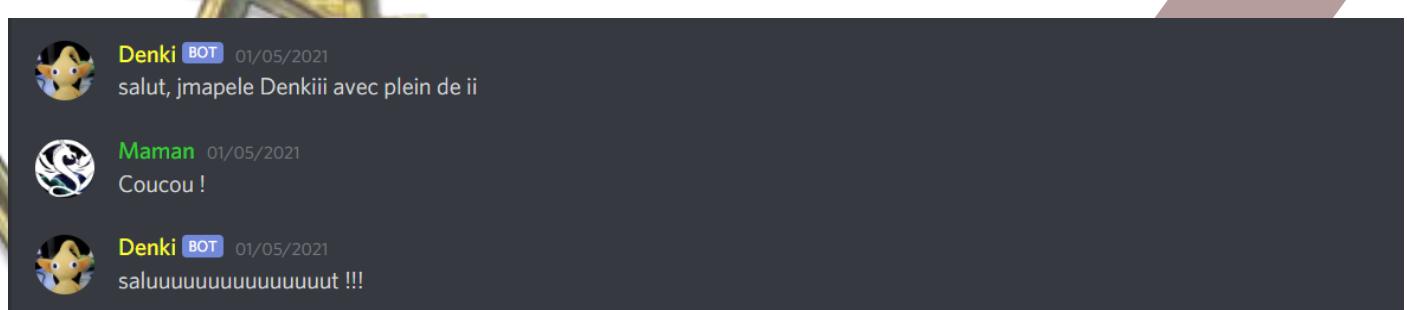


Bot Discord « Denki »

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

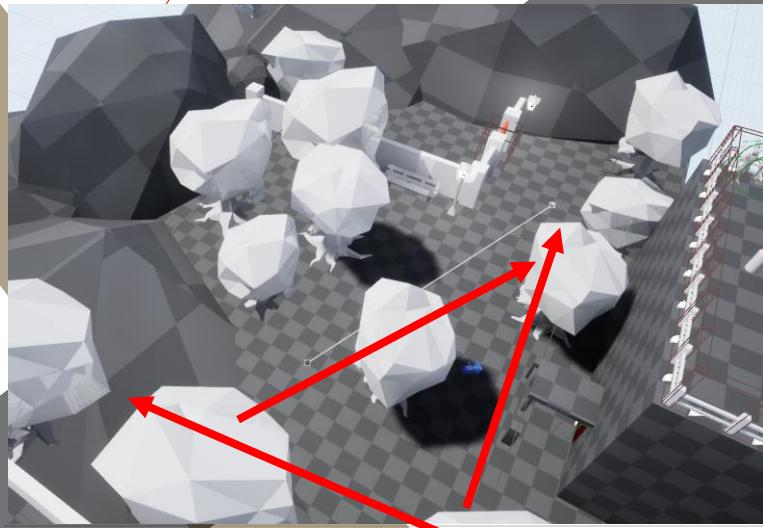
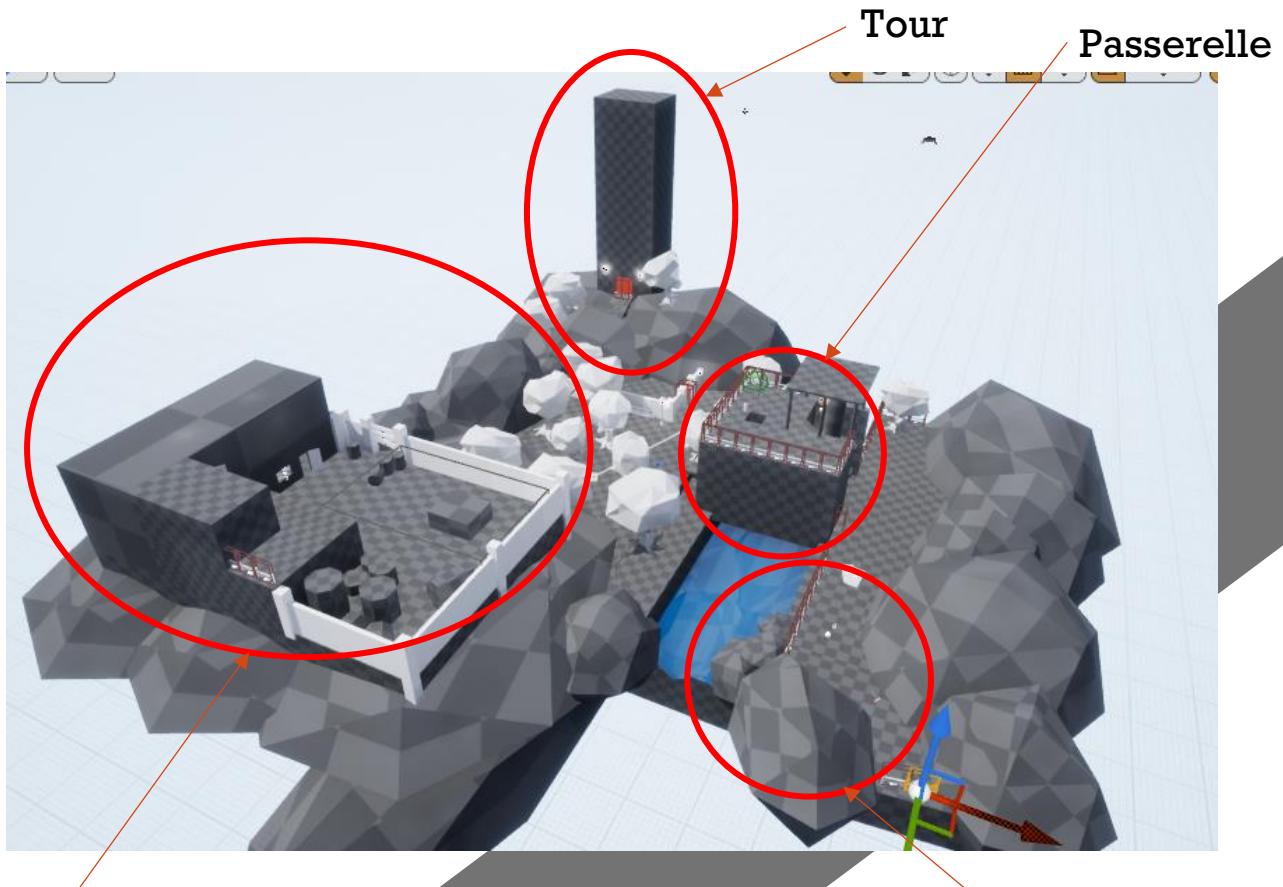


```
index.js
19
20 function parle(texte, channel){
21     channel.startTyping()
22     setTimeout(function(){
23         channel.send(texte)
24         channel.stopTyping()
25     }, 50*texte.length)
26 }
27 var noms_adelphe = []
28
29 console.clear()
30 //exécute du code dès que le bot se connecte
31 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") {
```



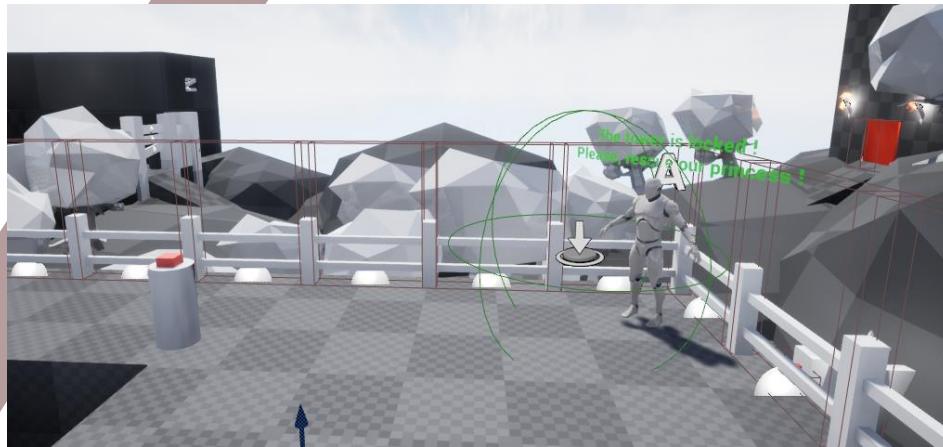
Mon premier niveau sur Unreal Engine 4

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.

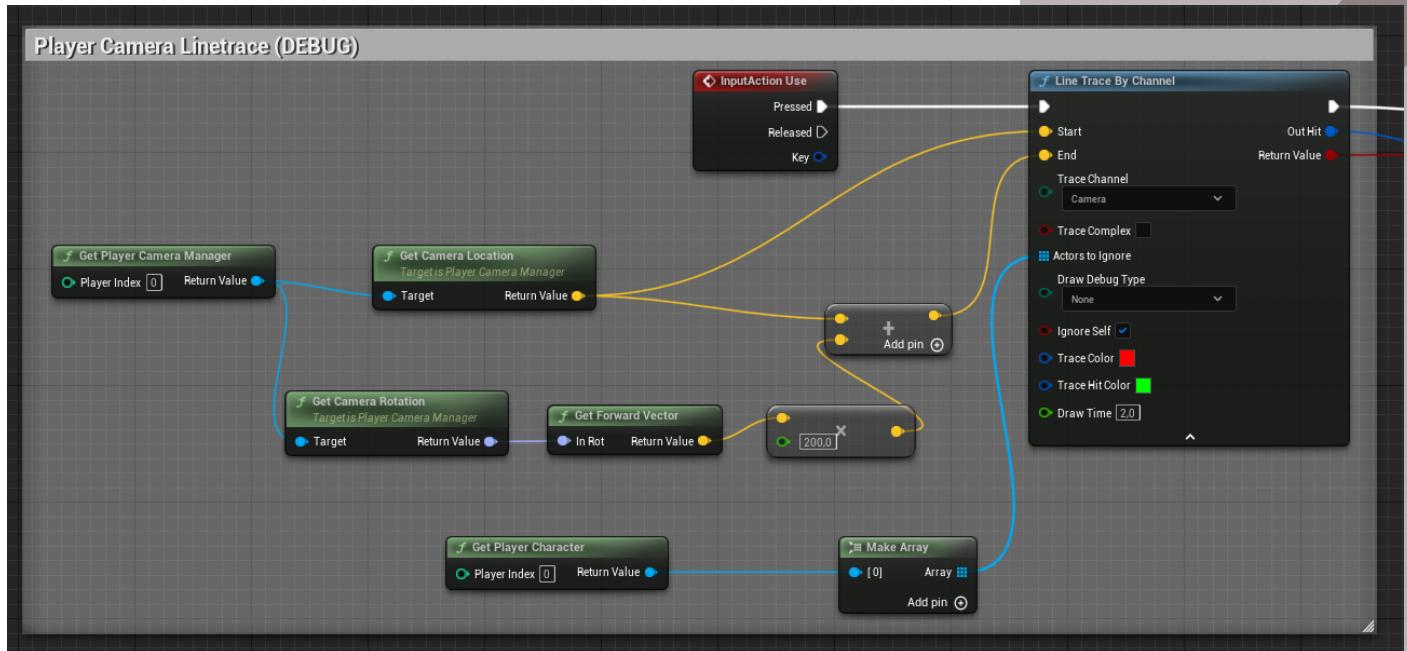


Maison (avec bonus)

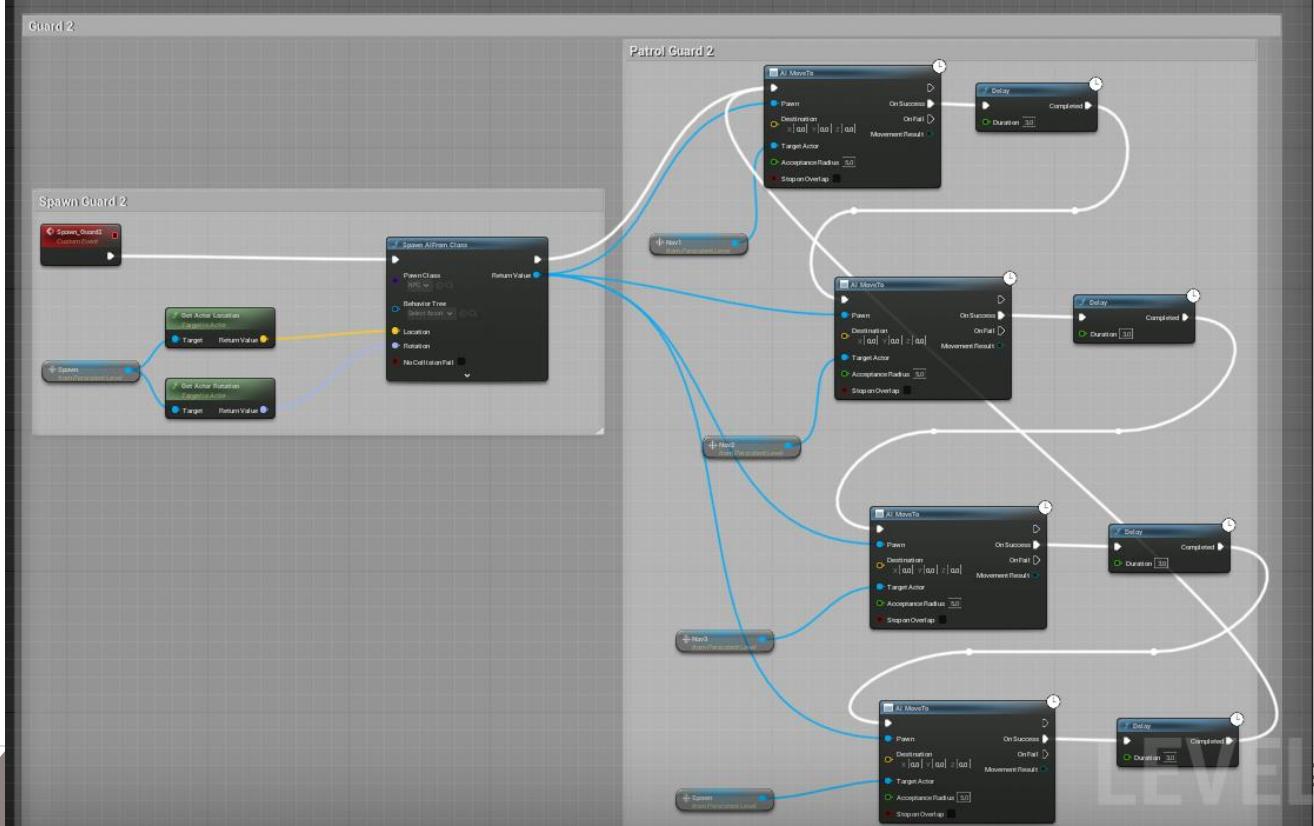




Quelques morceaux du Level Blueprint



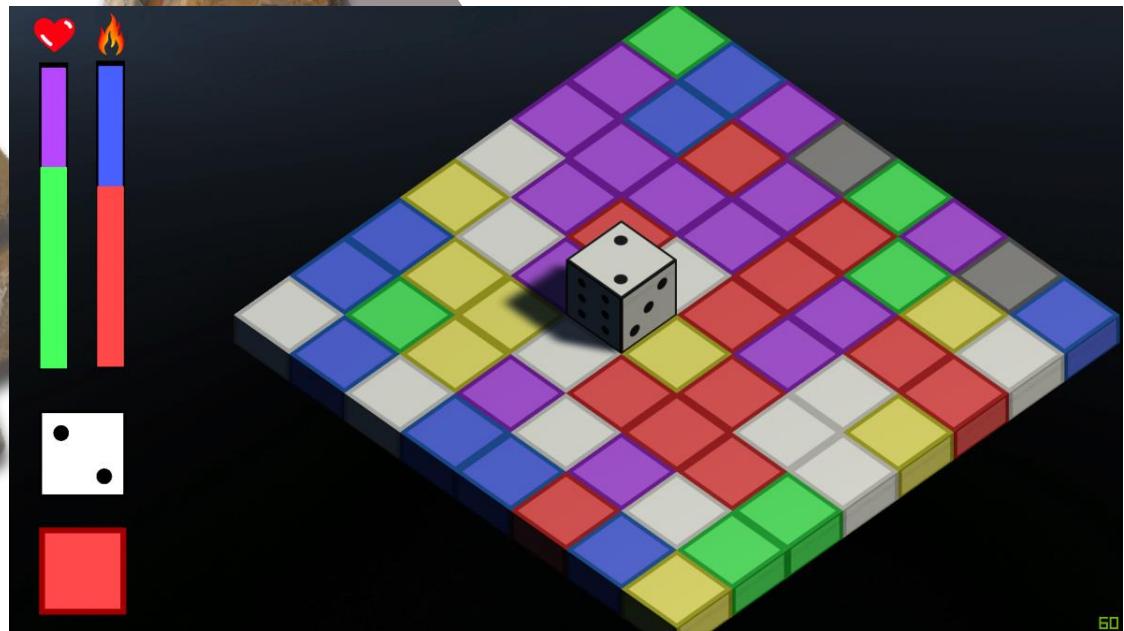
Gestion NPC



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.

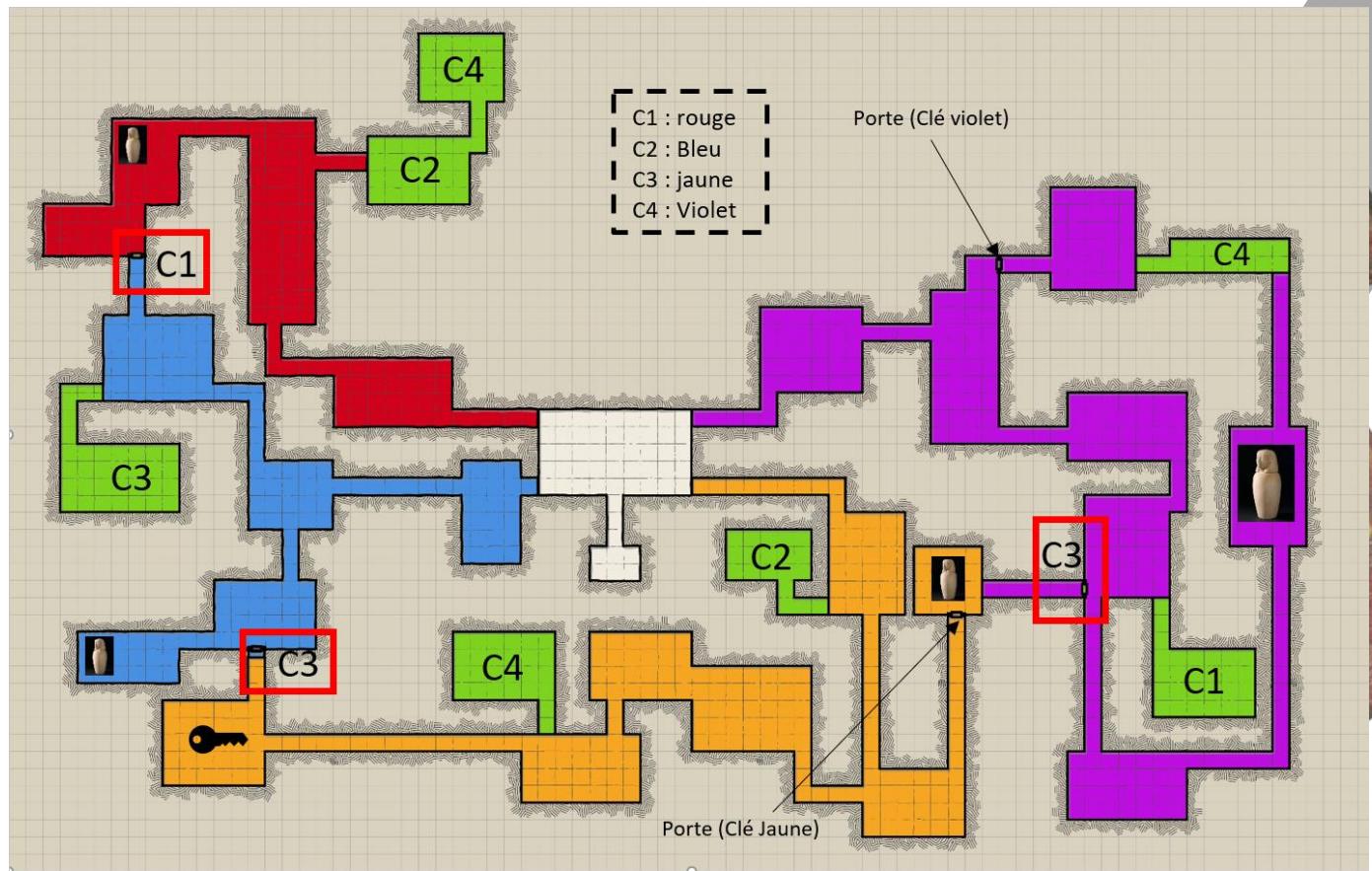


Dans ce jeu vous incarnez un dé qui se déplace sur un dancefloor composé de tuiles de différentes couleurs. Le numéro affiché au sommet du dé ainsi que la couleur de la tuile sur laquelle il se trouve provoque des effets qui complique ou facilite le déplacement du dé grâce à différents effets. Votre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

Level Design

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.

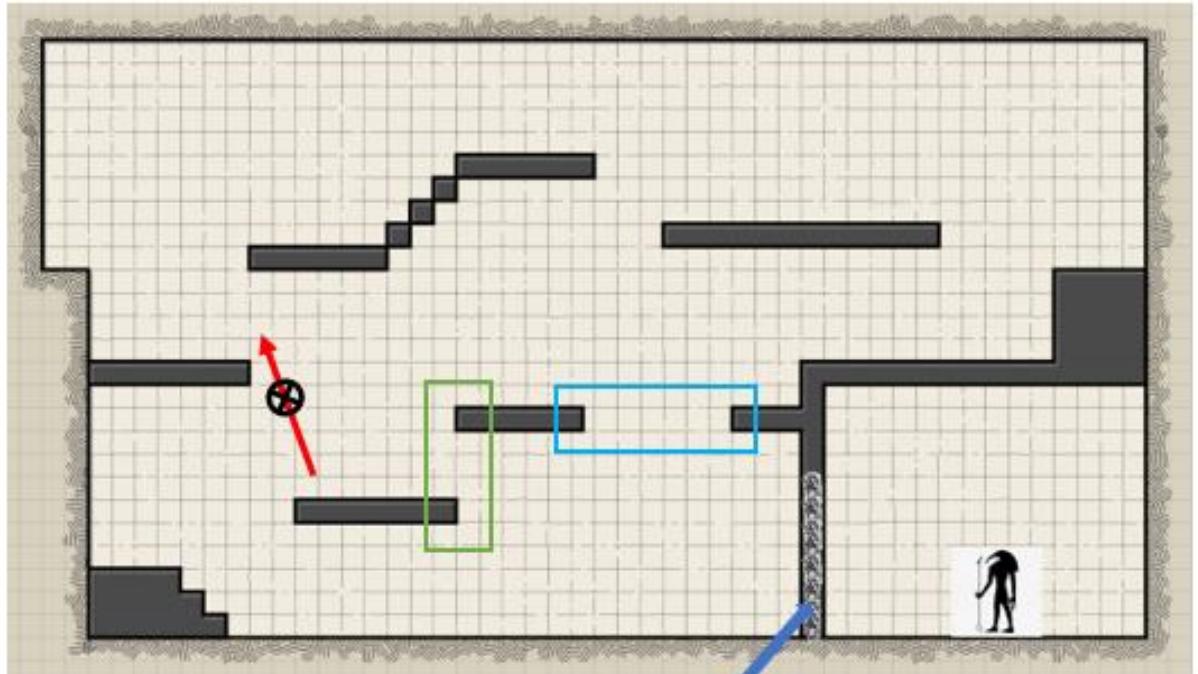


Les différentes zones représentées par les 4 couleurs et par les canopes correspondent à une compétences à récupérer pour pouvoir sortir de la pyramide à la fin du jeu.

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

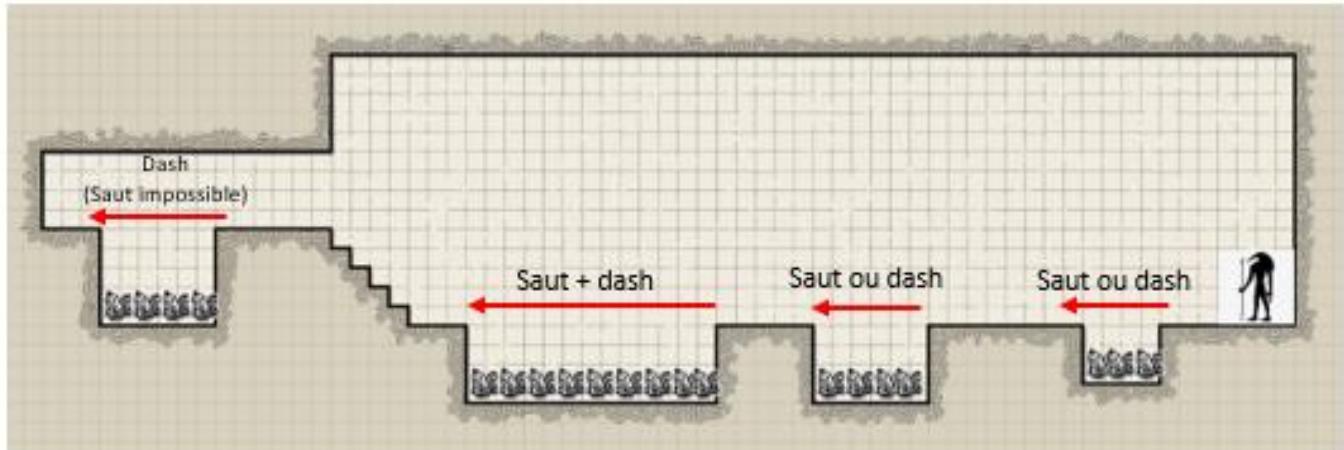


Le joueur ne peut pas sauter aussi haut et doit faire le tour

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

I/ ZONE 1 (rouge)

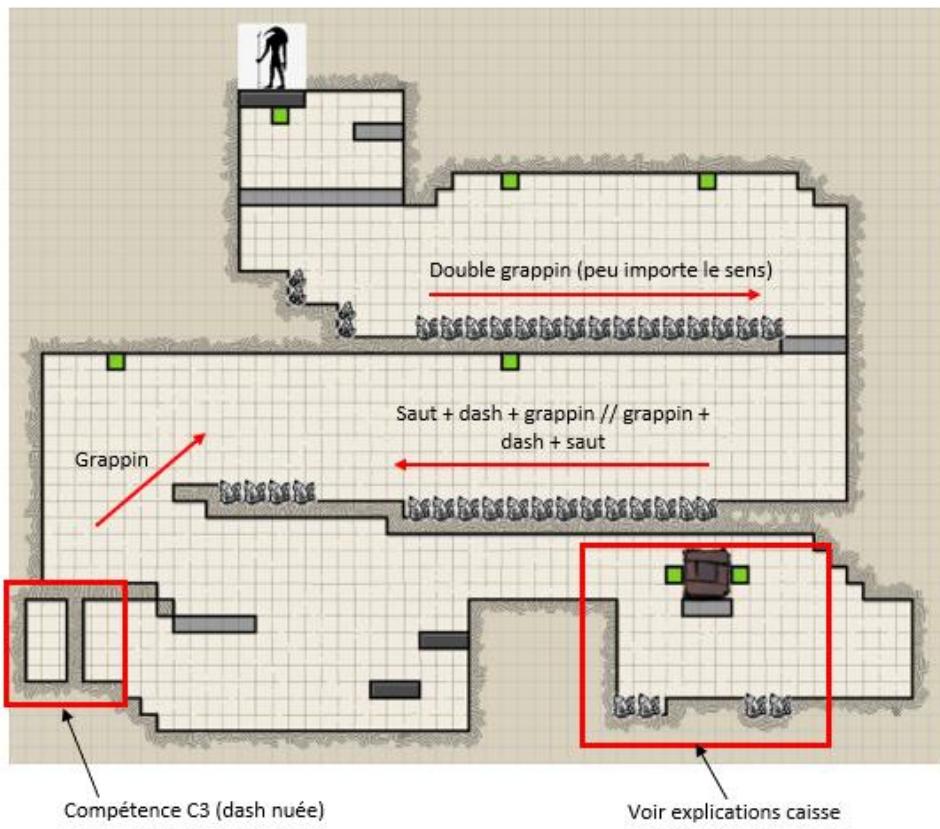
a) Couloir 1



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



a) Salle 1 (suite porte C1) :



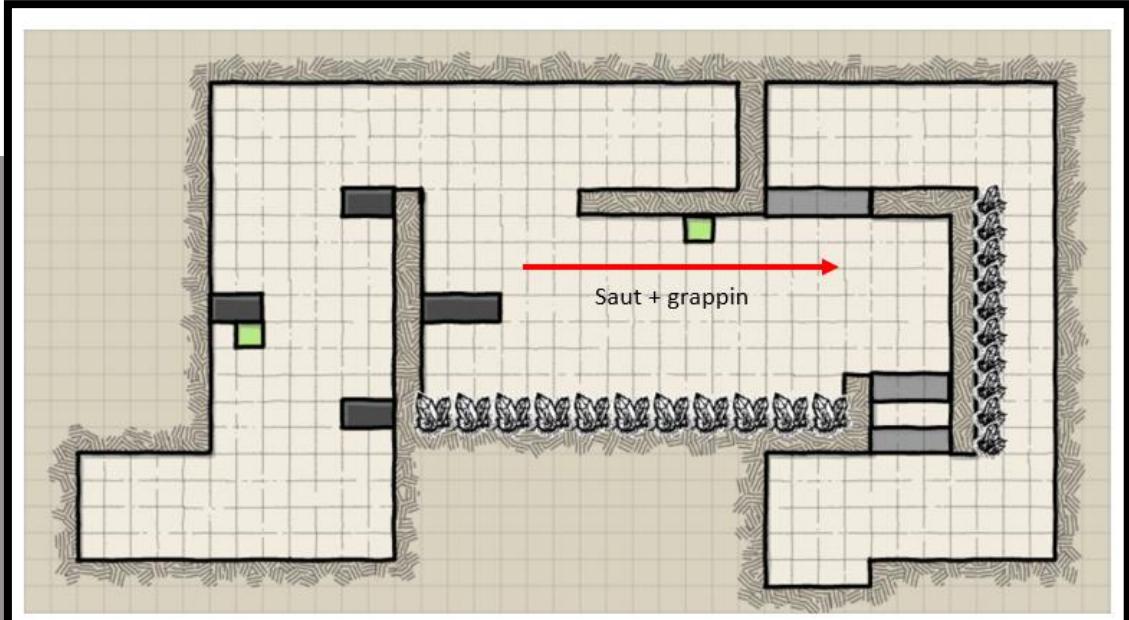
⇒ Salle avec une plus grande difficulté

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.



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 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



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 ODO EGET ENIM ALIQUET MALESUADA. ETIAM EROS SAPIEN, RUTRUM SUSCIPIT ARCU QUI, PORTA PORTA ERA. SED IMPERDIT, TURPIS DIGNISSIM SEMPER LACINIA, AUGUE NEQUE CONDIMENTUM MASSA, VITAE MAXIMUS ENIM NUNC EU SEM. ALIQUAM ERA VOLUPTAT. FUSCE DOLOR URNA, PULVINAR A EUISMOD VEL, PHARETRA VITAE DIAM. QUISQUE NEC PRETium ODIO. NAM EGET MATTIS DOLOR. ALIQUAM ERA VOLUPTAT. INTEGER AC LIGULA AC SEM ULTRICES TEMPUS ACCUMSAN QUI MASSA. NULLA ULTRICES NIBH ERA, SIT AMET PHARETRA DOLOR ALIQUET EU. NULLA VIVERA, ARCU EGET ELEIFEND EUISMOD, NULLA LEOS 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
- DeviantArt : @Firrowmb ou deviantart.com/firrowmb
- Reddit : u/Firrow ou reddit.com/user/Firrow
- Mon Github : <https://github.com/Firrow>
- Mon Itch.io : Firrow