



BIBLE GRAPHIQUE

**Gaëlle BESCOND, JV1A
2022-2023**

etpa



STEELCLADS WARZONE

SOMMAIRE:

1. Intentions graphiques (page 3)

- **Palette chromatique**
- **Style graphique**

2. Personnages

- **Pilotes**
- **Méchas**

3. Environnements

- **Chaîne d'astéroïdes**
- **Cérès**
- **Terre**

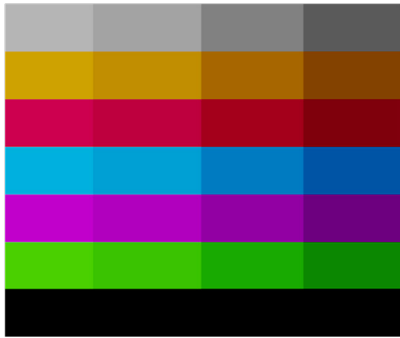
4. User Interface

- **Logo**
- **Agencement**

5. Projection visuelle

INTENTIONS GRAPHIQUES

Palette chromatique

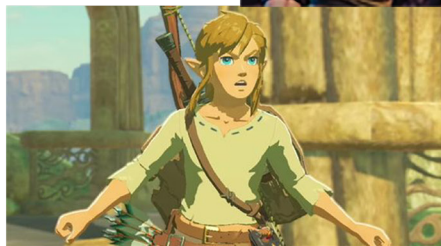
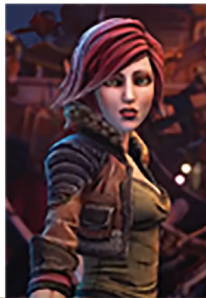


La prédominance reste à définir

- Un albédo et une diffusion des couleurs dépendant de l'environnement
- Des couleurs basiques du cercle chromatique afin de garder une visibilité des factions
- Saturation moyenne

Style Graphique

- Un style dessin animé (cel-shading)
 - Des modèles 3D appliqués en 2D (ex: Dead Cells)
- Des détails simples

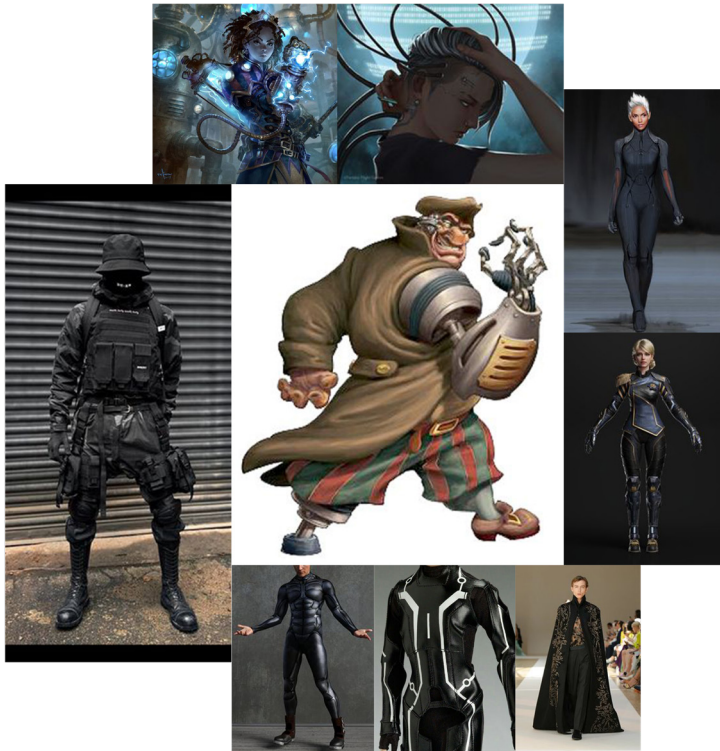


PERSONNAGES

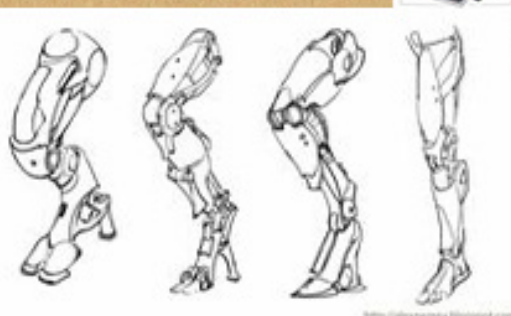
Pilotes

Le pilote incarné par le joueur n'est pas encore défini.

Chaque pilote aurait une tenue et des implants cybernétiques propres à son affiliation.



Méchas



ENVIRONNEMENTS

Chaîne d'astéroïdes

- Fond spatial noir parsemé d'étoiles (parallaxe pour amplifier la profondeur).
- Environnement bourré de rochers flottants grands et petits.
- Gravité quasiment absente.



Cérès



- Un fond marin d'eau glacée.
- Champ de bataille sur une plateforme
- Gravité légère

Terre

- Fond grand ciel bleu, quelques nuages en parallaxe
- Environnement urbain (amplifie la sensation de taille des méchas)
- Gravité maximum



USER INTERFACE

Logos

Des logos simples en deux ou trois couleurs, ramenant à l'essentiel de leur information: Arme équipée, PV du mécha, batterie pour l'énergie,

Intégration Interface

Une interface reprenant les codes du Head Up Display: les informations essentielles se trouvent sur l

Agencement

Un affichage tête haute pour les informations cruciales en combat:

- Jauge de pv sous le mécha
- Temps passé depuis le début de la mission
- Munitions restantes
- Jauge d'énergie

PROJECTION VISUELLE

