

BIBLE GRAPHIQUE



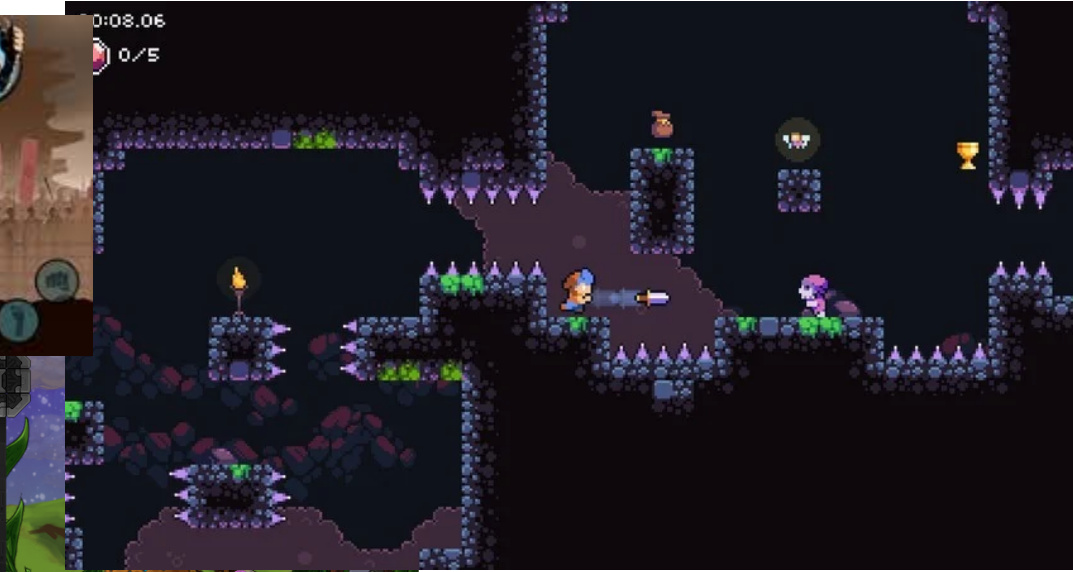
Matéo Langlois
GD1B

2020/2021 

SOMMAIRE

<u>Moodboard</u>	P.3
<u>Intention Graphique</u>	P.4
<u>Chara Design des personnages</u>	P.5
<u>Pictogrammes et logo</u>	P.6
<u>Décors</u>	P.7
<u>Croquis du menu</u>	P.7
<u>FX</u>	P.8

MOODBOARD



INTENTION GRAPHIQUE

Escape The Shadows est un jeu prenant place dans une base militaire. Durant la plupart de la partie, le jeu se déroule dans la nuit ; plus le jeu avance, plus la journée arrivera, jusqu'à ce que vous arriviez au dernier niveau, où la source de lumière sera celle du soleil. Durant tout le jeu, le personnage n'est qu'une silhouette sombre, sans réels détails. Les ennemis, quant à eux, sont également sombres, mais possédant des signes qui leur sont distinctifs. Le premier plan est composé exclusivement de silhouettes noires, à certaines desquelles émanent de la lumière. Le deuxième plan possède un dégradé de noir vers le gris, pour donner un effet de profondeur. Le dernier plan, quant à lui, donne plus de luminosité, avec des couleurs sombres, tels que le bleu, le violet, ou le rouge foncé. L'objectif de ce choix est de pouvoir rester dans un univers très sombre, tout en gardant un peu de profondeur à l'aide des faibles couleurs.

CHARA DESIGN DES PERSONNAGES

Skin de base du joueur



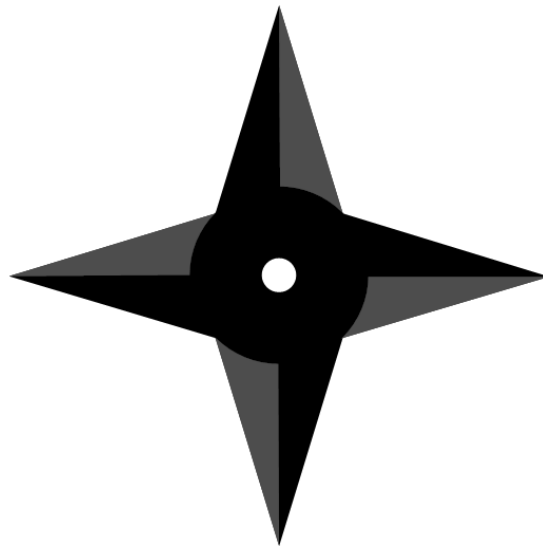
Exemple ennemi soldat



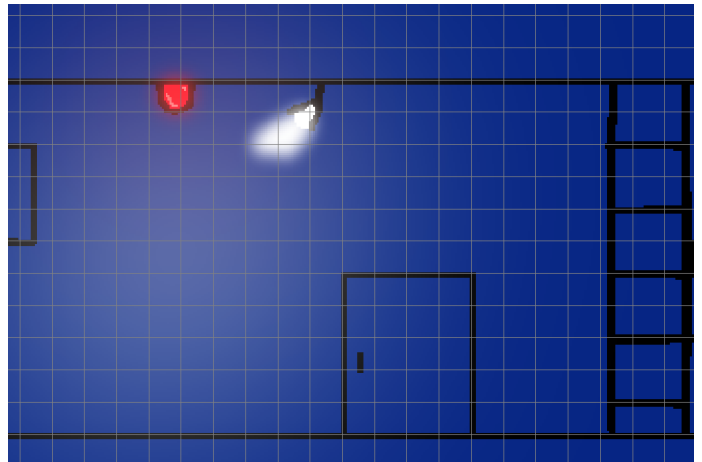
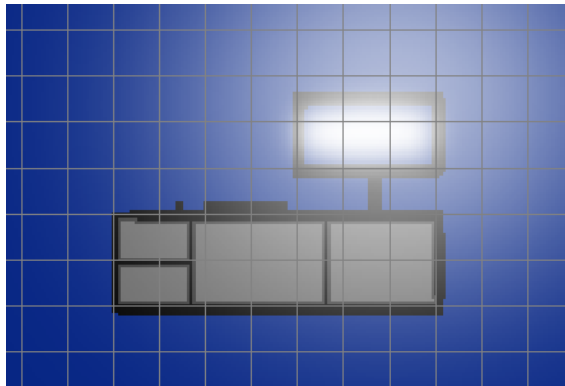
Exemple ennemi Grenadier



PICTOGRAMMES ET LOGO



DÉCORS



CROQUIS DU MENU



VFX / SFX

- SFX :

- Saut
- Lancer de shuriken
- Tir de balle ennemi
- Explosion de grenade
- Elimination Ennemi
- Chute
- Escalade
- Degat de chute
- Choc shuriken contre mur
- Teleportation
- Bruits de fond
- Laser
- Mine

- VFX :

- Saut
- Escalade
- Atterrissage
- Explosions
- Sang
- Poussière sol
- Choc shuriken mur
- Choc balle mur
- Teleportation