



Bible graphique

Projet semestriel : Platformer

02/06/2021

—

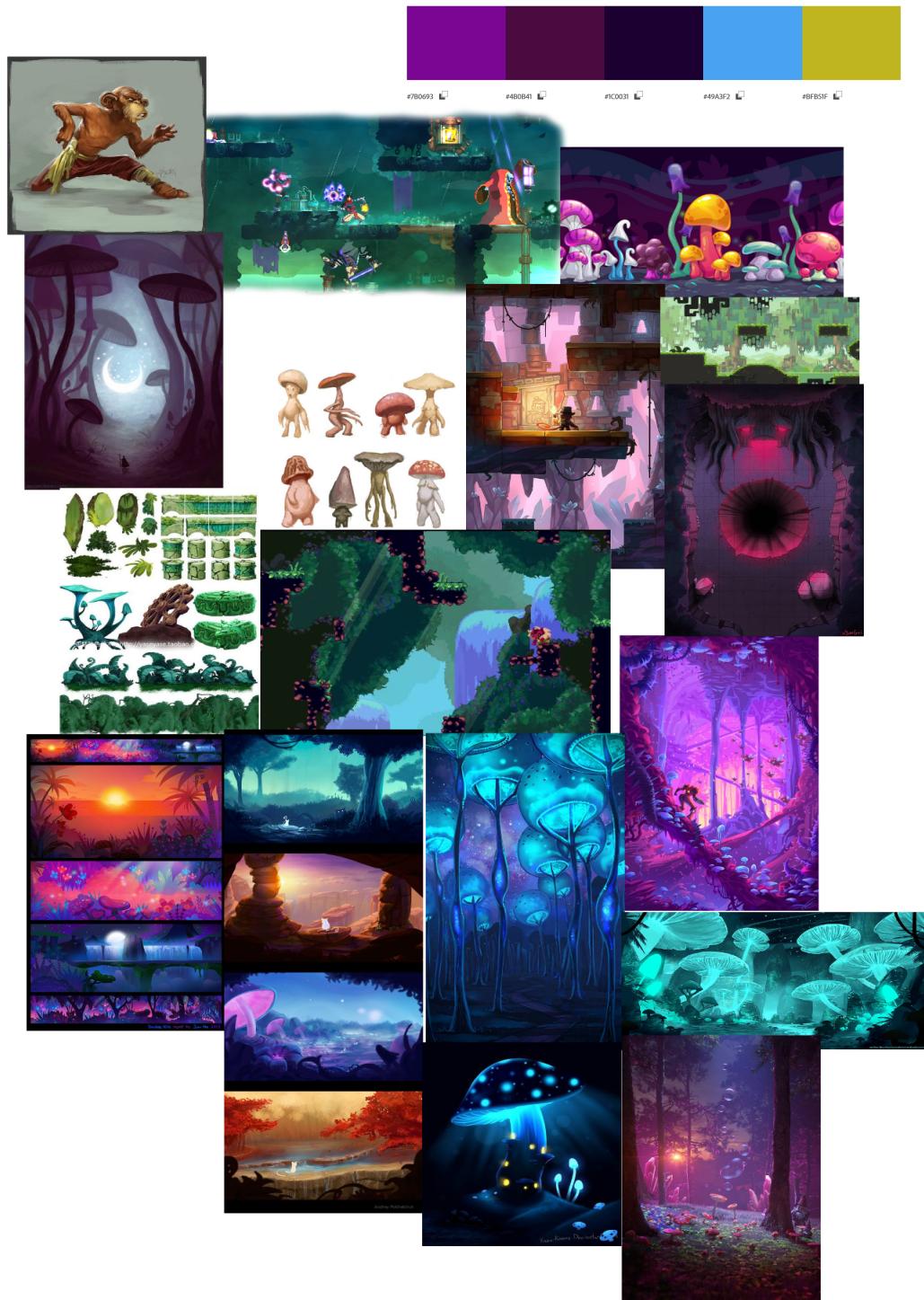
Cardon Médéric
GDB1B
ETPA Rennes



Table des matières

01.	Moodboard	P.2
02.	Intentions graphiques	P.3
03.	Character Design des personnages	P.5
04.	Props / assets de décors	P.8
05.	Écrans de jeu	P.9
06.	Éléments de l'UI	P.10
07.	Pictogrammes et logos	P.11
08.	Recherches de FX	P.12

01. MoodBoard



02. Intentions graphiques



Référence : Ori and the Blind Forest (2016, Moon studio, Microsoft studio)



Référence : Rayman Legends (2013, Ubisoft)

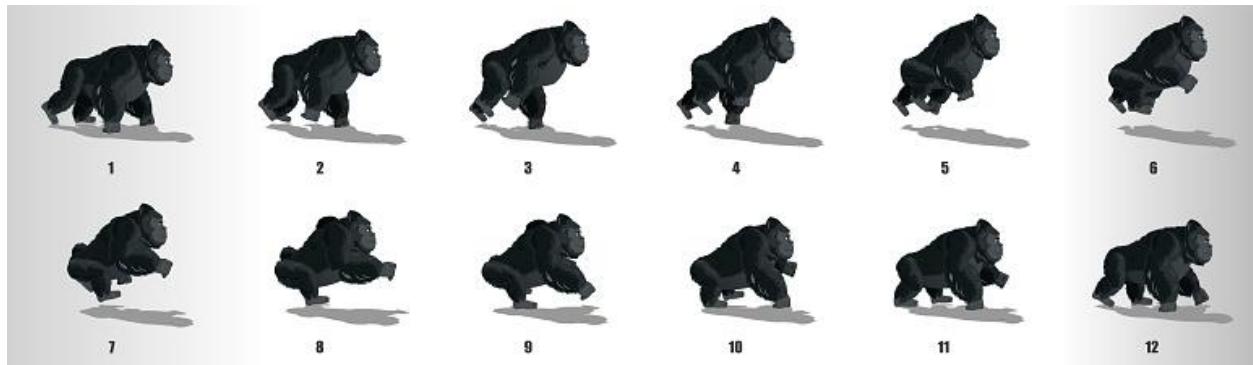


Référence : Trine 2 (2011, *Frozenbyte, Atlus*)

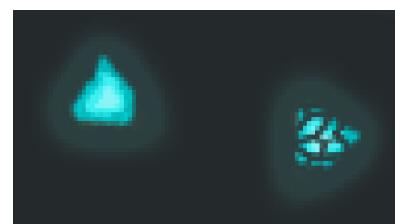
03. Character design des personnages

- Personnage principal (Mako) :

- Inspiration :



- Réalisé :



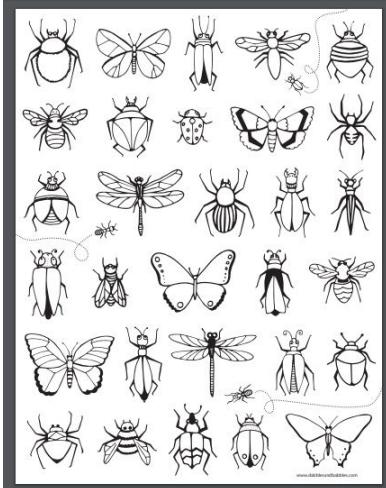
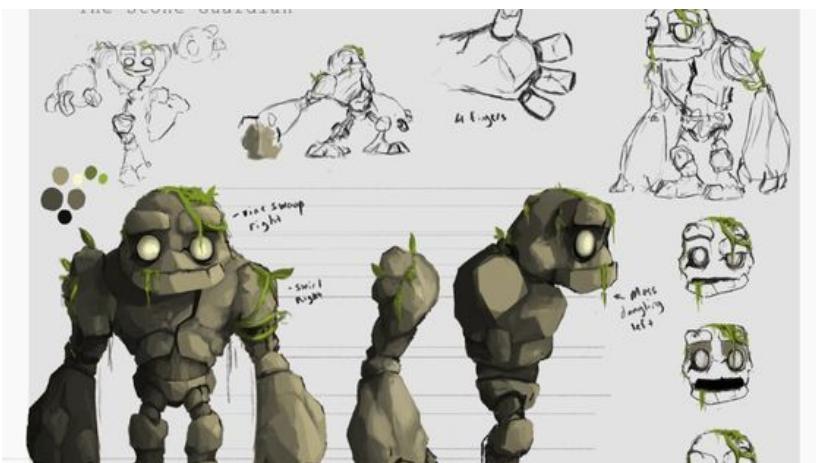
• Ennemis (Mush) :



- Réalisé :

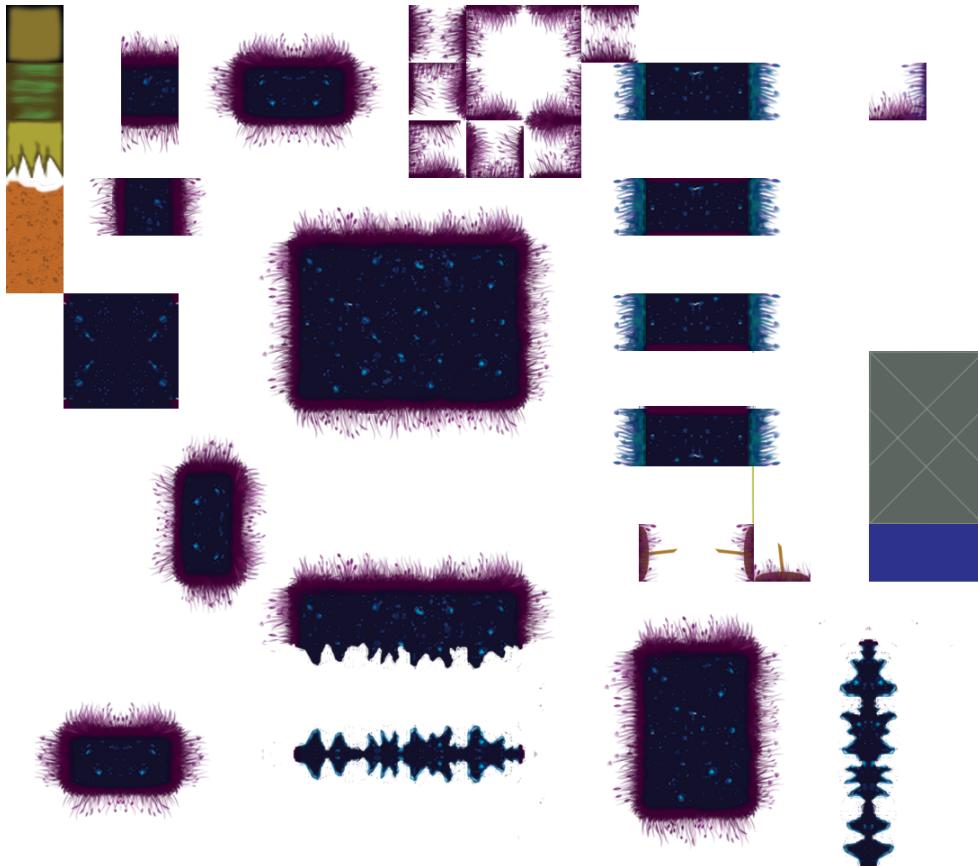


La réalisation des deux autres ennemis est en cours, voici les inspirations associées :

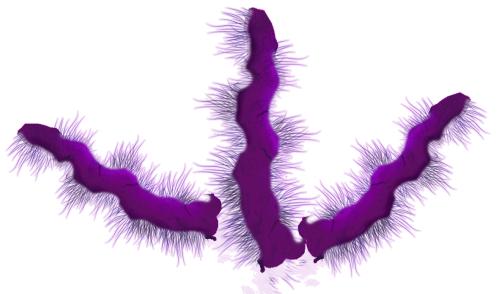


04. Props/assets de décors

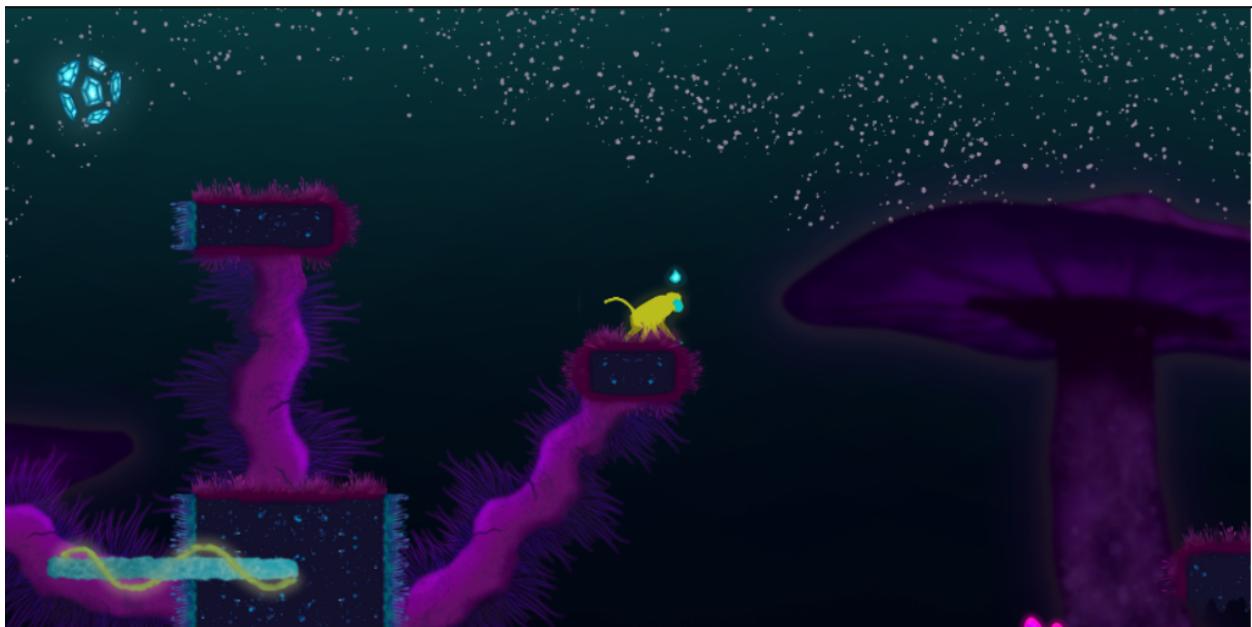
- Pour les plateformes :



- Pour le background :

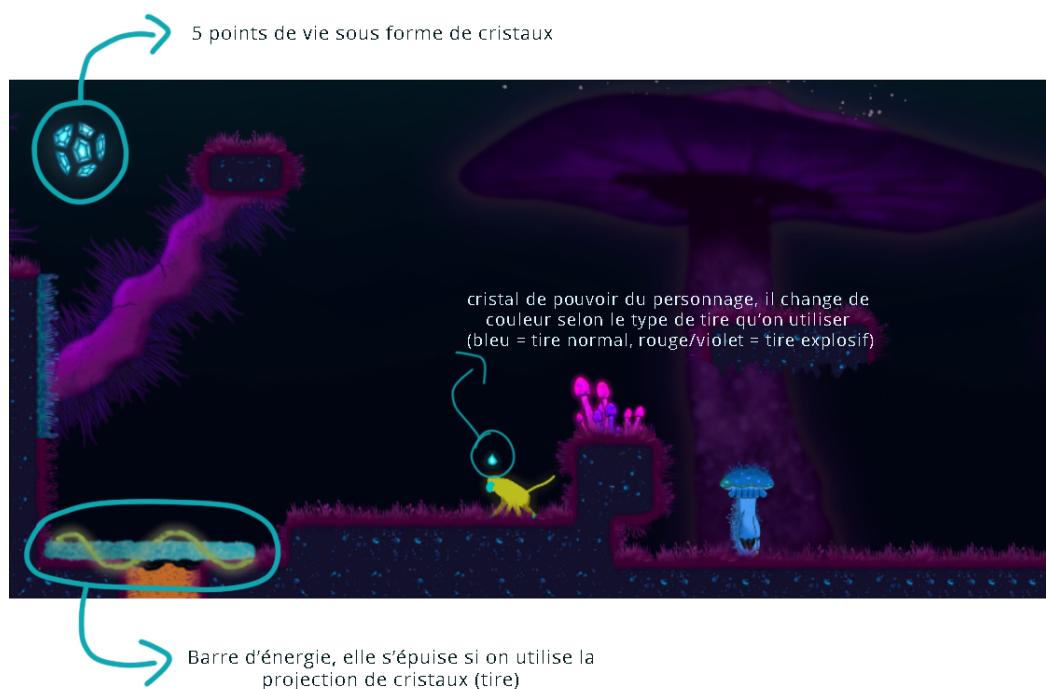


05. Écrans de jeu





06. Éléments de l'UI



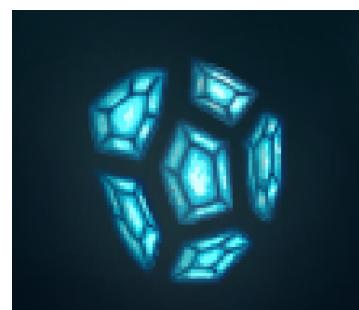
Même interface avec la perte de points de vie et la barre d'énergie à la moitié.



07. Pictogrammes et logos



Logo du jeu

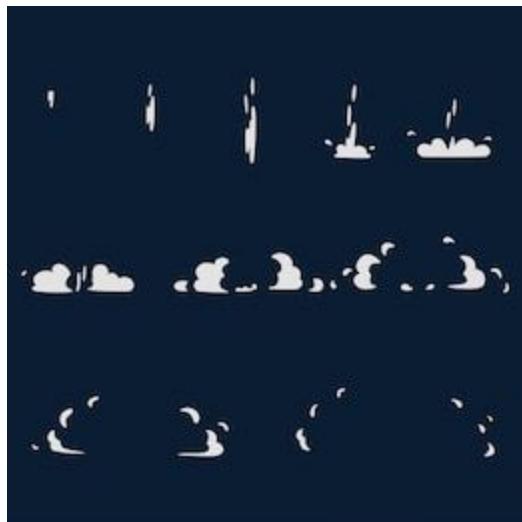


Points de vies



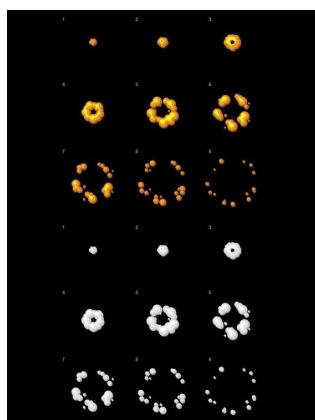
Barre d'énergie

08. Recherches de FX



Pour l'atterrissement du personnage.

shutterstock.com • 768323161



Pour le nuage toxique du champignon.



Pour le lancer de cristaux.