

BOOK 2021
Evann Le Biavant

04

Honey-BoiArt

Illustration
Projet personnel

2019-2021

06

Feng

Application
Projet scolaire en collaboration

2020

10

Niro_Black

Typographie
Projet personnel

2020

12

Site Paysan Breton

Webdesign
Projet professionnel en équipe

2020 - 2021

14

Bwm bwm

Product design
Projet personnel

2020 - 2021

16

Moccaccino

Webdesign
Projet personnel

2020

Caffè

Web-documentaire
Projet scolaire

2021

20

Silicium

Branding
Projet associatif collaboratif

2021

22

Svartvitt

Audio-visualisation
Projet personnel collaboratif

2021

24

Macrophotographie

Photographie
Projet personnel

2020 - 2021

26

Dessins

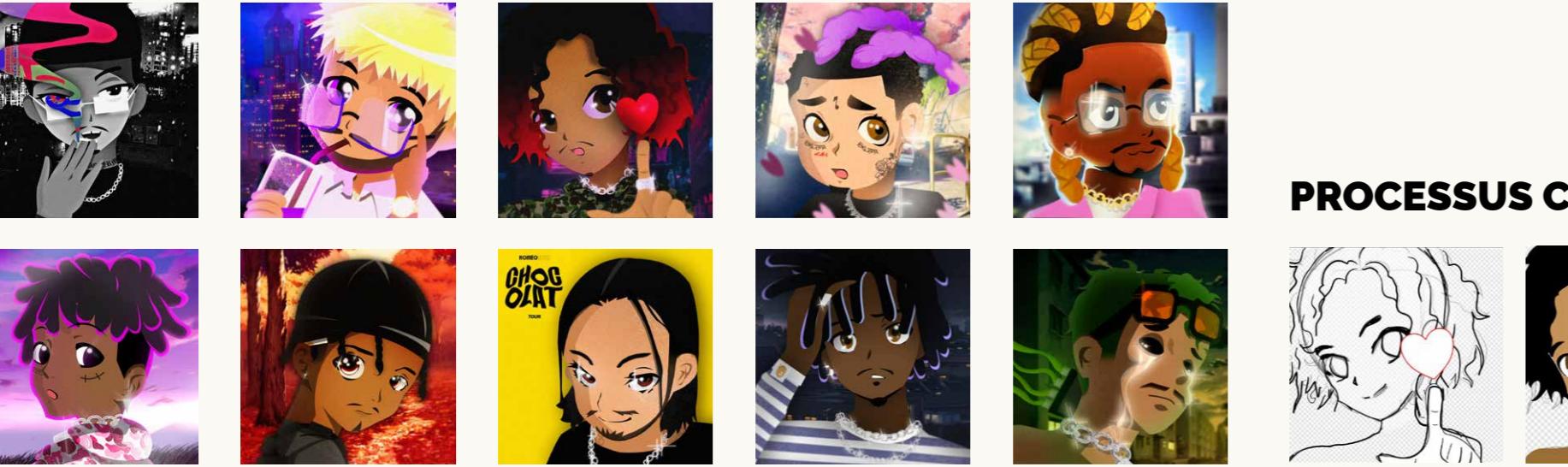
Dessins
Projet personnel

2018 - 2021

Cliquez sur un titre pour consulter le projet

HoneyBoi Art

Illustration 2019-2021



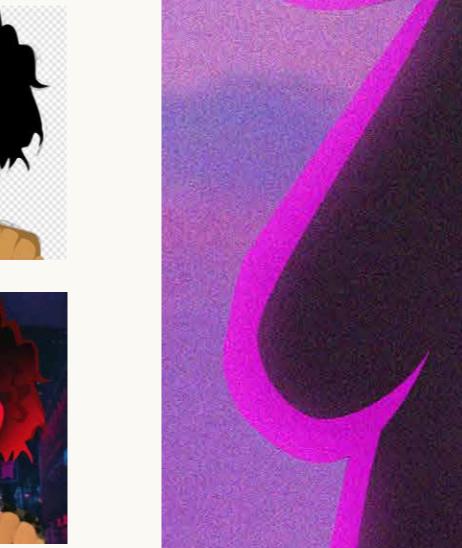
Depuis 2019, j'entreprends une série d'illustrations sur le thème de la musique urbaine. Ce projet me permet d'allier deux passions, la musique et le graphisme. De plus, je partage ces illustrations auprès d'une communauté via mon profil [@e_vandesign](#).

Grâce à ces créations, je peux développer de nouvelles esthétiques : par exemple, récemment, je m'essaie à la 3d et au style de dessin *mahō shōjo*. Ce style graphique m'a permis de collaborer avec différents graphistes et acteurs de la scène Hip-hop internationale.

04

Projet personnel

PROCESSUS CRÉATIF



Le processus créatif de ces illustrations comporte des croquis manuels ou conçus à l'aide de la tablette graphique. Puis, il se poursuit avec la coloration et la vectorisation de mes tracés. Il s'achève enfin avec le traitement de l'image.

[Timelapse du processus créatif](#)



Feng

Application 2020

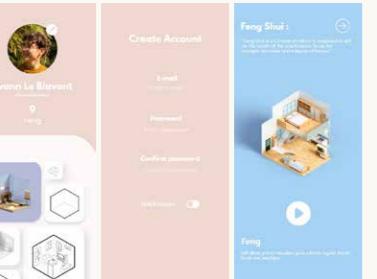
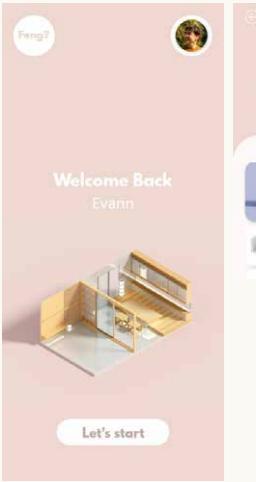
Feng est un prototype d'application fondé sur les principes du Feng Shui, un art millénaire d'origine chinoise qui a pour but d'harmoniser l'énergie environnementale d'un lieu. Grâce à un agencement harmonieux du mobilier d'un lieu de vie, on améliore véritablement la santé et le bien-être de ses occupants.

L'application Feng permet de visualiser différentes organisations d'une pièce en 3d, via une interface épurée et intuitive. J'ai d'ailleurs réalisé ce prototype lors de la période de confinement liée à la Covid-19, dans un contexte où la vie se recentre à l'intérieur de nos logements.

ACCUEIL

COMPTE

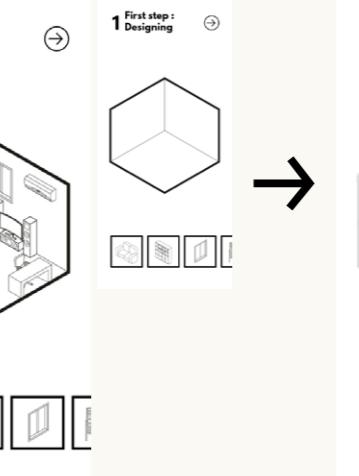
TUTORIEL



Icône de l'application



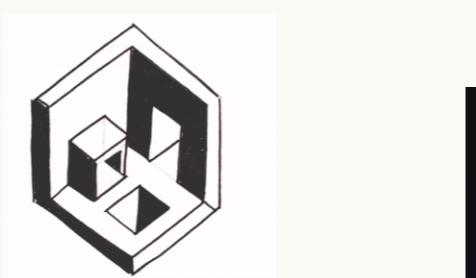
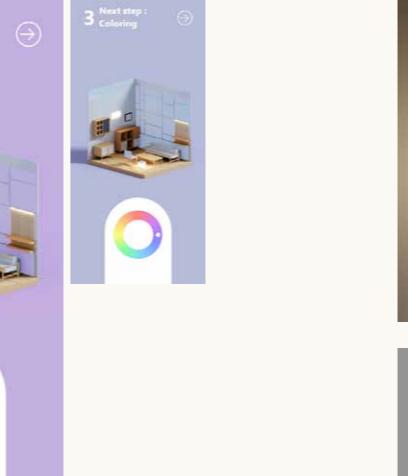
PREMIERE ETAPPE : CONSTRUCTION



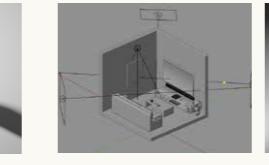
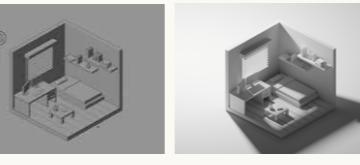
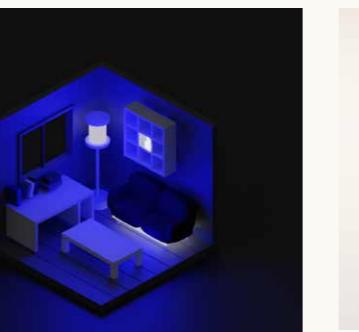
DEUXIEME ETAPÉE : OMBRES & LUMIERES



TROISIÈME ETAPÉE : COLORISATION

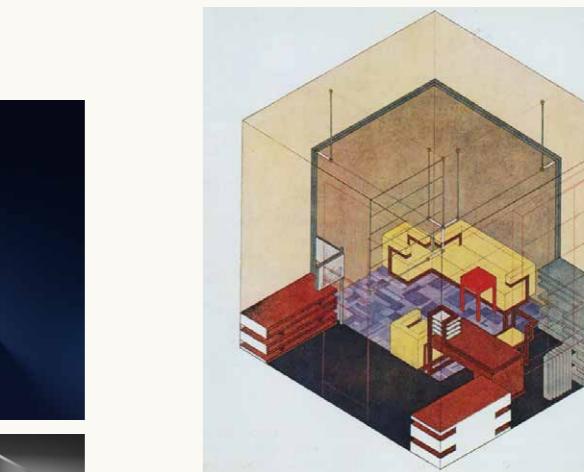


Ci-dessus se trouvent les croquis isométriques qui m'ont permis d'appréhender la répartition de la lumière dans une pièce.



L'arborescence du projet a été réalisé avec Adobe XD, le traitement d'image avec Photoshop et les rendus 3d avec Blender et son moteur de rendu Cycles.

RÉFÉRENCES :



Herbert Bayer - Dessin isométrique du bureau de Walter Gropius



Theo Van Doesburg - Projection axonométrique

Feng.



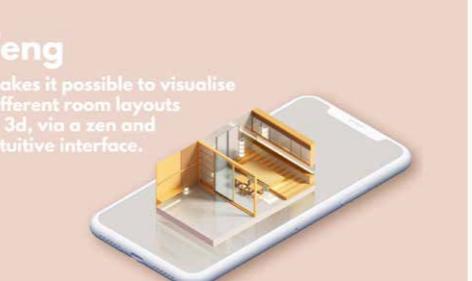
1

Feng.

2



3



4



09

Feng

Motion design 2020

Ci-contre se trouve le storyboard de la vidéo de présentation de l'application Feng. Ces planches m'ont permis de développer et d'anticiper davantage mon projet. En outre, cette vidéo retrace mon processus créatif en témoignant de l'atmosphère de l'application et plus généralement du concept. J'ai d'ailleurs utilisé After effect et Premiere Pro afin de réaliser Le montage vidéo et audio .

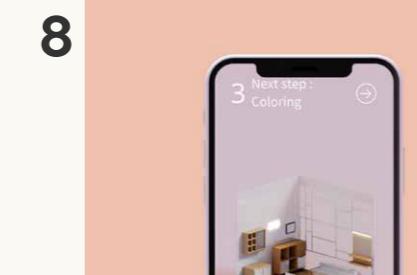
6



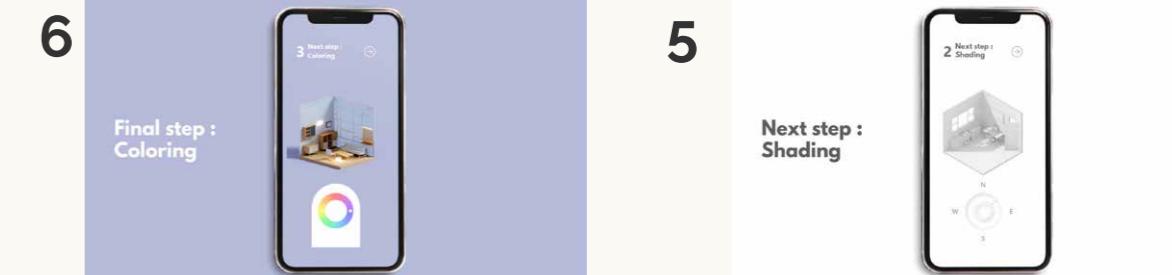
7



8



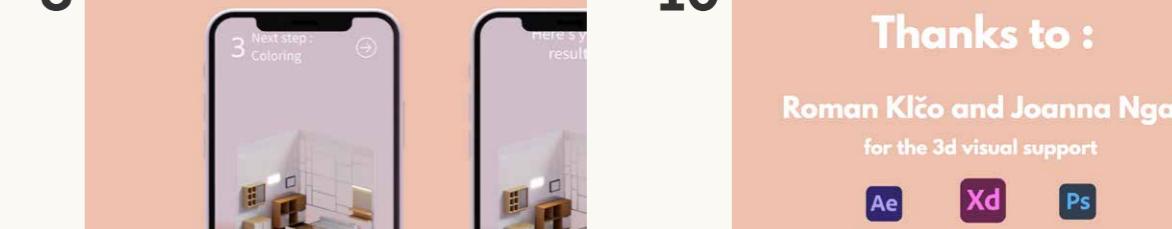
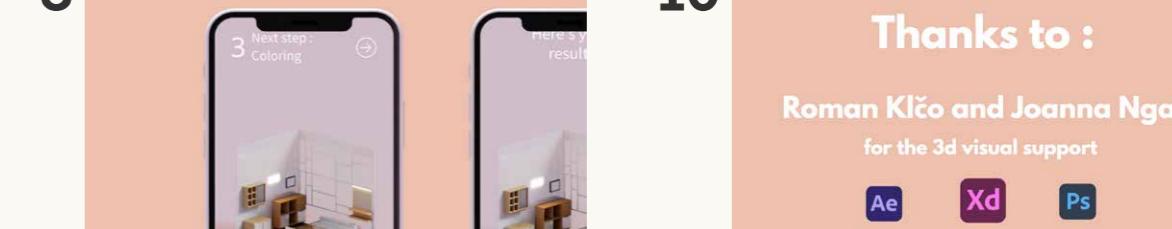
10



9



10



10

Thanks to :

Roman Klčo and Joanna Ngai
for the 3d visual support

Ae

Xd

Ps

Niro_Black

Typographie 2020

Niro_Black est une police d'écriture inspirée de la composition architecturale des robots mechas japonais. J'ai développé cette police d'écriture au format OTF pour le print textile ou l'illustration. Après avoir donné cette esthétique rectiligne, j'ai ajoutée des étoiles scintillantes pour doter la typographie d'un aspect fantaisiste.

RÉFÉRENCES

Gundam - Yoshiyuki Tomino , Hajime Yatate



Projet personnel

LETTRES :

Majuscules :

A B C D E F G H I J K L M N
K Z Y R Z P Q R S T
Y V U X Y Z

Minuscules :

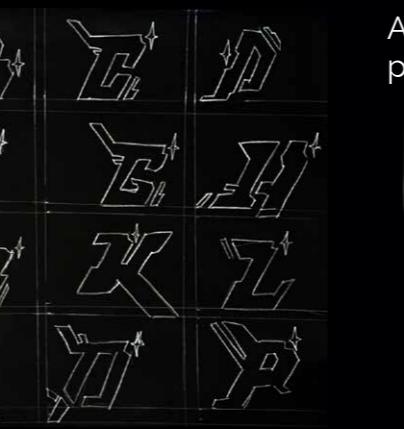
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x z

Chiffres :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Ponction :

! , ; : ! [{ }]] !
* + - < = > ! # €



A gauche se trouvent les croquis préparatoires de la police d'écriture. Ces dessins m'ont permis d'optimiser la structure de la typographie.



- Jambage supérieur
- Hauteur des capitales
- Hauteur d'x
- ligne de pied
- Jambage inférieur

Pour ce travail, j'ai privilégié un travail autonome, c'est pourquoi j'ai réalisé seul cette police d'écriture à l'aide de l'extension FontSelf Maker d'Illustrator.



SITE PAYSAN BRETON

Webdesign 2020-2021

Dans le cadre de mon année en alternance chez Laita (29), j'ai été amené à travailler sur la refonte du site web Paysan Breton. J'ai alors eu l'occasion d'explorer en détail les moyens déployés pour la conception d'un site à grande échelle. En effet un site comme paysanbreton.com, qui accueille près de 150.000 visites quotidiennes, se doit d'être conforme aux attentes du consommateur. De ce fait, la gestion de bases de données, les règles du RGPD, et la gestion du contenu via le CMS Drupal sont donc constamment vérifiées et améliorées.

CE QUE J'AI RÉALISÉ

En tant qu'alternant web & print designer, j'ai été amené dans un premier temps à proposer mes suggestions graphiques via différentes maquettes. Dans un second temps j'ai eu l'opportunité de travailler sur une suite de 80 pictogrammes représentant les engagements de la marque Paysan Breton.



Projet professionnel en équipe



Page d'accueil

Page bons de réductions

Page produits

Page produits

Page recettes

Page accès à l'équipe

Typographies

AB c d e f g h i j k l m n p q r s t v w x z
0123456789

AB c d e f g h i j k l m n p q r s t v w x z
0123456789

Typologie complémentaire
DIN Bold
c d e f g h i j k l m n o p q r s t v u v
w x y z

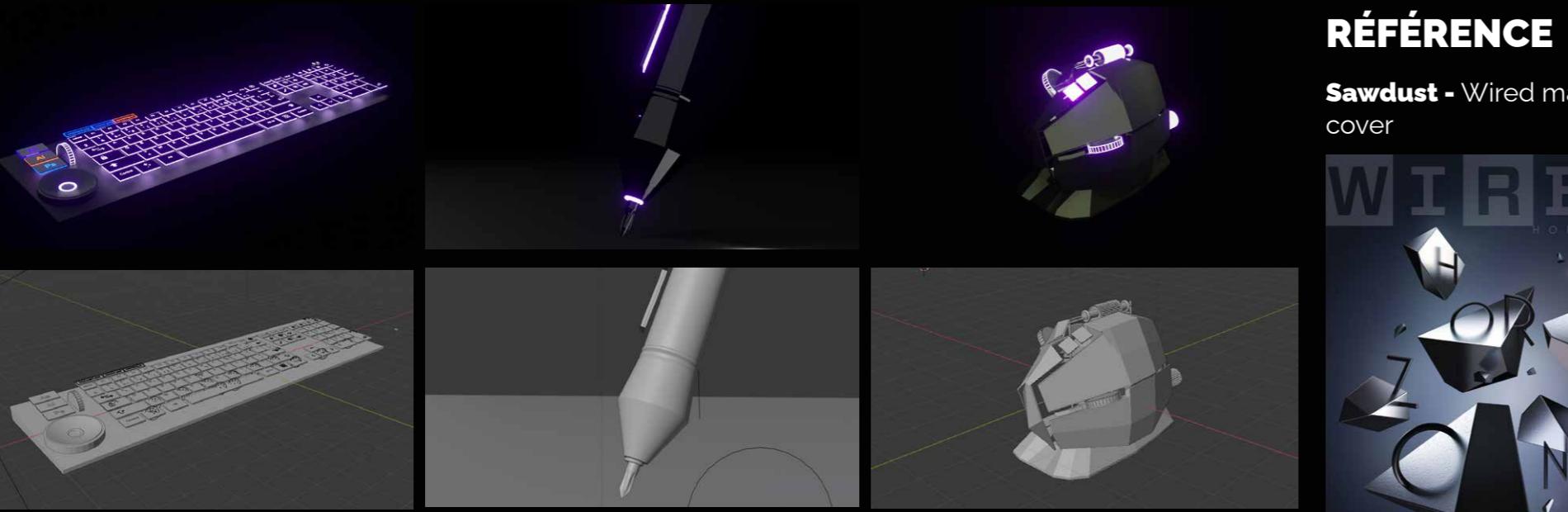
Typologie complémentaire
DIN Regular
c d e f g h i j k l m n p q r s t v w x z
0123456789

Couleurs

Rouge	CMJN 0/100/100/0 Pantone 485 RVB 218/41/28 #da291c
Noir	CMJN 0/0/0/100 Pantone RVB 0/0/0 #000000
Blanc	CMJN 0/0/0/100 Pantone RVB 255/255/255 #ffffff

Bwm bwm

Product Design 2020



Bwm bwm représente l'onomatopée du battement de coeur en arabe (بوم بوم). Mon objectif sur ce projet était de modéliser trois périphériques fictifs : un clavier, une souris et un stylet. Je me suis inspiré des tendances actuelles de 3d en combinant l'ergonomie et l'esthétisme.

J'ai réalisé ce projet sur le logiciel Blender et son moteur de rendu Eevee. Conçus pour les graphistes et développeurs, ces objets ont pour points communs l'ergonomie des raccourcis ainsi que leur style rétro-futuriste.

Projet personnel

RÉFÉRENCE

Sawdust - Wired magazine cover



Cliquez sur l'image pour visionner la vidéo

Ci-contre le storyboard de la video de présentation des périphériques Bwm bwm. Ce dernier m'a permis d'être plus représentatif de mon idée. En outre, J'ai voulu transmettre grâce au sound design et à la tonalité des couleurs l'ambiance brutale et froide du projet. J'ai d'ailleurs utilisé Blender et Premiere Pro afin de réaliser Le montage vidéo et audio .

Mocaccino

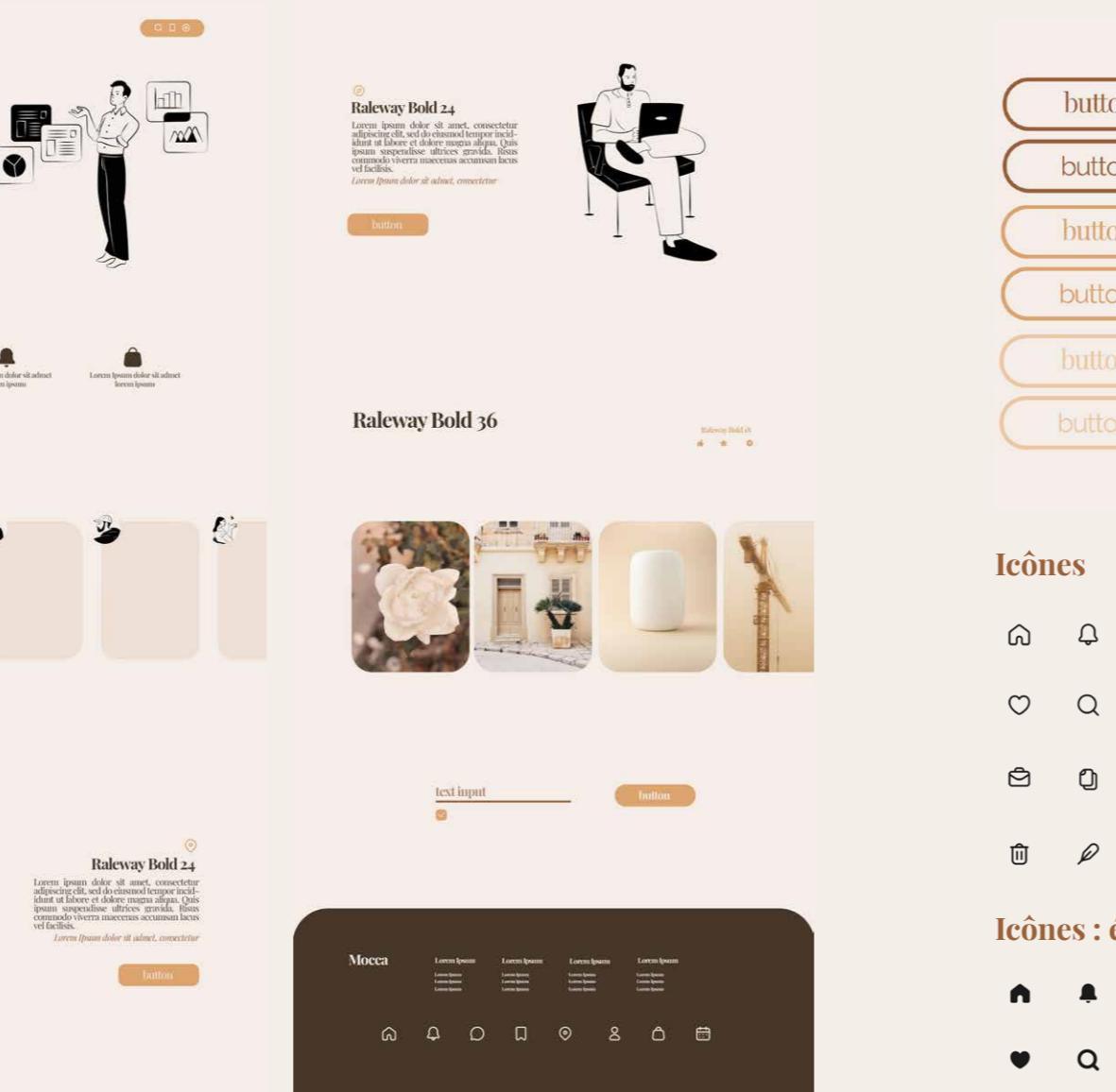
WebDesign - KIT UI 2020

Mocaccino est un Kit regroupant les différents éléments graphiques et textuels d'un site ou d'une application. Disponible sur n'importe quel logiciel de prototypage, ce kit UI permettra à n'importe qui de définir l'aspect graphique de son projet lors de la création de vues maquettées.

Mocaccino peut être notamment défini par l'utilisation de formes et de courbes douces dans les illustrations, par le pack d'icônes ou typographies, accompagné d'un thème de couleurs beige, marron et crème qui rappellent la douceur et le bien-être.



Illustrations



Boutons, zone textuelles



Icônes



Icônes : état de survol



Couleurs



Paragraphes

Playfair Display 24

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.

Lore ipsum dolor sit admet, consectetur

Raleway Bold 24

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.

Lore ipsum dolor sit admet, consectetur

Typographie

Playfair Display 36

Playfair Display 30

Playfair Display 24

Playfair Display 18

Playfair Display 14

Playfair Display 14

Raleway Bold 36

Raleway Bold 30

Raleway Bold 24

Raleway Bold 18

Raleway 14

Raleway Italic 14

Barre de navigation

ACTIVE

INACTIVE

INACTIVE

INACTIVE

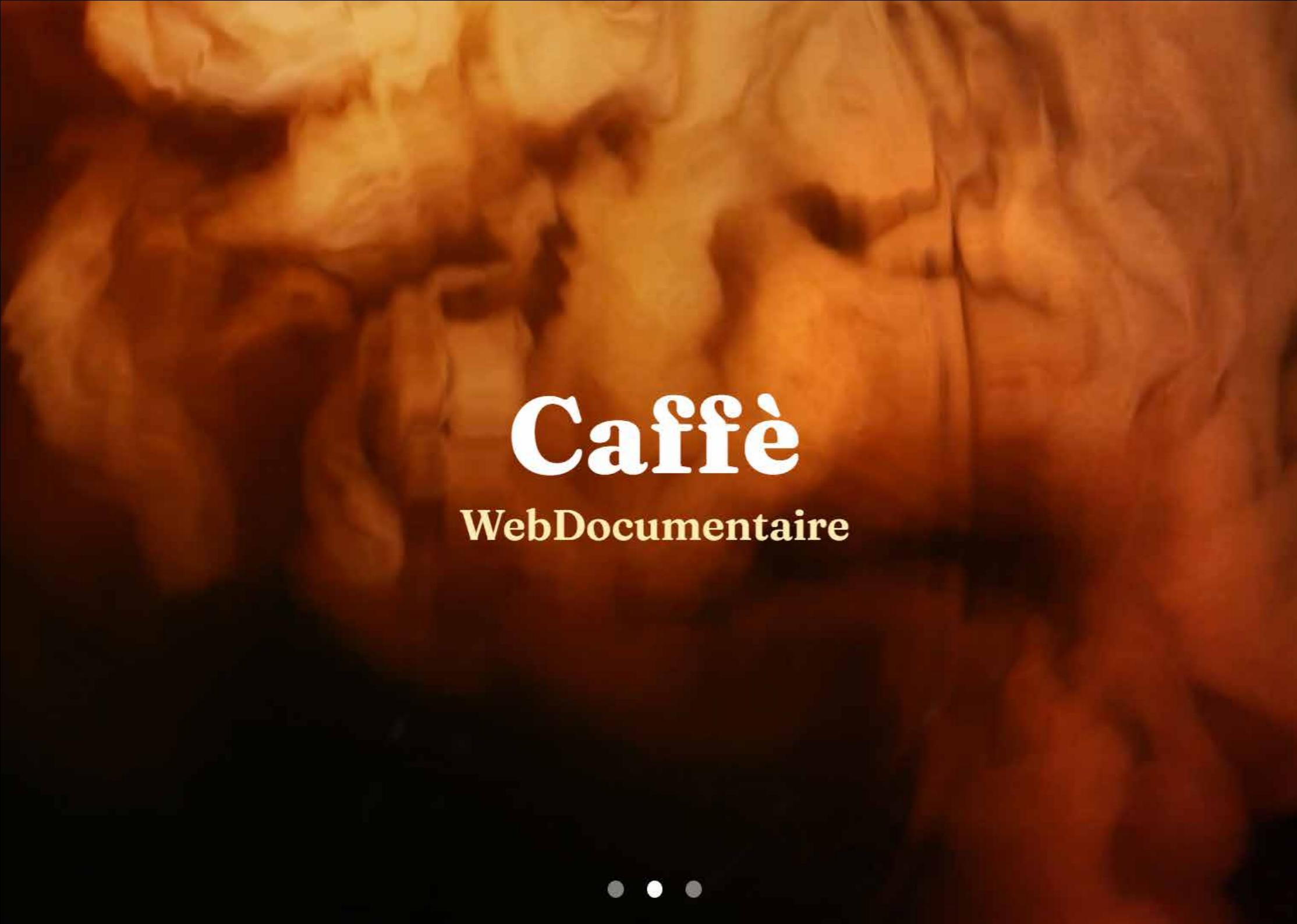
ACTIVE

INACTIVE

INACTIVE

INACTIVE

Projet personnel collaboratif



Projet scolaire individuel

Caffè

Web-Documentaire 2021

«Caffè» est un webdocumentaire sur le thème du café. L'objectif de ce projet est de produire une narration web qui retrace son histoire et son utilisation en fonction des cultures, mêlant texte, image et son de façon interactive. J'ai appliqué sur ce projet scolaire le kit UI «Mocaccino», développé précédemment.

Dans un premier temps le webdocumentaire nous invite à visionner l'historique de la boisson, illustrée par les œuvres d'art. De plus, le spectateur peut consulter en total immersion, via une carte interactive, ses différentes utilisations à travers le monde.

RÉFÉRENCE

Ariane Spanier - Alicja Kwade AMBO

Utilisation :

Cette carte du monde rétrace l'utilisation du café selon les cultures. Cette carte rétrace l'utilisation du café selon les cultures. Cette carte du monde rétrace l'utilisation du café selon les cultures. Cette carte du monde rétrace l'utilisation du café selon les cultures. Cette carte du monde rétrace l'utilisation du café selon les cultures.

XXème siècle

Voyage du café en Occident jusqu'à nos jours

Qui sont les premiers contributeurs qui changent durablement l'essence de la culture ? Les Arabes sont les premiers contributeurs de la culture. Ils ont commencé à cultiver le café au VIIe siècle. Au début du VIIIe siècle, ils ont commencé à échanger le café avec les marchands perses. C'est à cette époque que le café a été introduit dans l'Europe. Le XVIIe siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe. Ce dernier siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe. Après avoir grandi, il a été introduit dans l'Europe. Ce dernier siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe.

XVIIème siècle

Introduction en Europe et en Amérique

Qui sont les premiers contributeurs qui changent durablement l'essence de la culture ? Les Arabes sont les premiers contributeurs de la culture. Ils ont commencé à cultiver le café au VIIe siècle. Au début du VIIIe siècle, ils ont commencé à échanger le café avec les marchands perses. C'est à cette époque que le café a été introduit dans l'Europe. Le XVIIe siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe. Ce dernier siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe.

Histoire

Première culture au Yémen

Qui sont les premiers contributeurs qui changent durablement l'essence de la culture ? Les Arabes sont les premiers contributeurs de la culture. Ils ont commencé à cultiver le café au VIIe siècle. Au début du VIIIe siècle, ils ont commencé à échanger le café avec les marchands perses. C'est à cette époque que le café a été introduit dans l'Europe. Le XVIIe siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe.

VIème siècle

Origines en Éthiopie

Qui sont les premiers contributeurs qui changent durablement l'essence de la culture ? Les Arabes sont les premiers contributeurs de la culture. Ils ont commencé à cultiver le café au VIIe siècle. Au début du VIIIe siècle, ils ont commencé à échanger le café avec les marchands perses. C'est à cette époque que le café a été introduit dans l'Europe. Le XVIIe siècle a vu l'introduction du café dans l'Europe.

Arborescence du projet

```
graph TD; HOME[HOME] --> Utilisation[Utilisation]; HOME --> Histoire[Histoire]; Utilisation --> WorldMap[World-map]; Utilisation --> Timeline[Time-line]; Histoire --> AujourdHui[Aujourd'hui]; Histoire --> ReSEAUX[RéSEAUX];
```

Mention légales

Caffè - Webdocumentaire by Evan Le Blievet

Silicium

Branding 2021

La soirée silicium est un événement associatif ayant pour but de renforcer les liens entre les étudiants en leur permettant de réaliser du contenu graphique. Mon groupe et moi-même avons pensé à recréer un image de marque de ce projet, déclinable et vendue en différents produits dérivés. Les fonds seraient alors immédiatement reversés à l'association «proximité». C'est avec le développeur [Nathan Martinet](#) et le graphiste [Evan Leostic](#) que nous avons imaginé l'identité typographique de l'événement.

Dans un premier temps, nous avons dessiné la typographie afin de la vectoriser. Dans un second temps, nous l'avons retravaillée pour créer un visuel. Grâce à ce dernier, nous avons pu développer un filtre Instagram ainsi que la marque de vêtement associée à ce visuel typographique de Silicium.

RÉFÉRENCES

IceMigi - crystalclub
vol. 4



Sawdust - IBM Solutions



Vectorisation :



Projet personnel collaboratif

Logo typographique :



Filtre applicable sur [Instagram](#), développé avec le logiciel Spark AR.



Design textile :

Sweat - Shirt :



T-Shirt :



Svartvitt

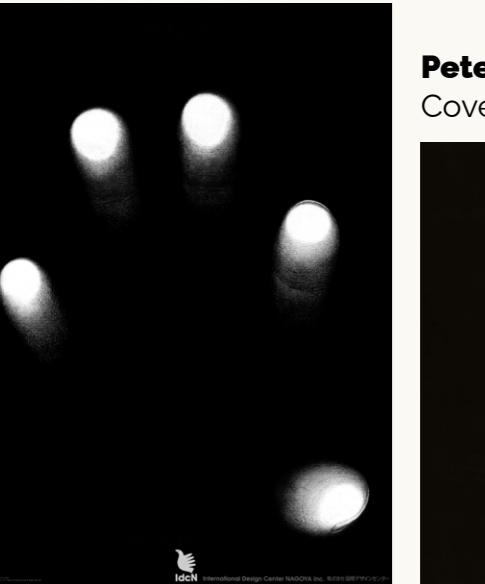
Audio-visualisation 2021

L'application web Svartvitt est née de la collaboration avec le développeur [Nathan Billeau](#). Le terme Svartvitt définit la notion de noir et blanc dans les cultures scandinaves. De plus, la visualisation audio désigne l'interprétation des sons à l'aide d'images et de graphiques. Le spectateur rentre dans une expérience web immersive lorsqu'il utilise cette application. En effet, grâce à son aspect graphique, marqué par l'usage de flous, de bruits, de lueurs diffuses et de négatif, elle capte entièrement l'attention du spectateur.

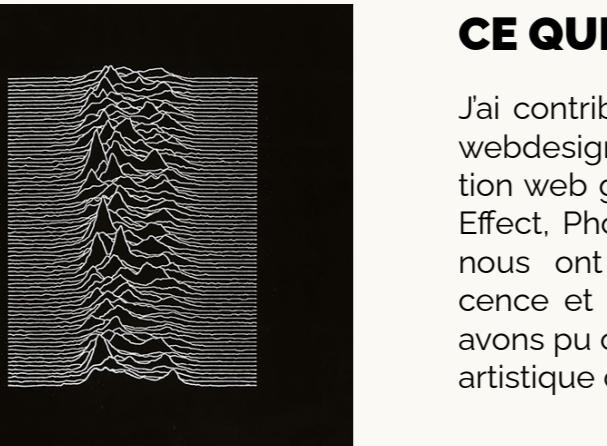
Cette application web, reliée à l'API Spotify laisse une libre interprétation de cette mouvements graphiques.

RÉFÉRENCES :

Koichi Sato - Poster

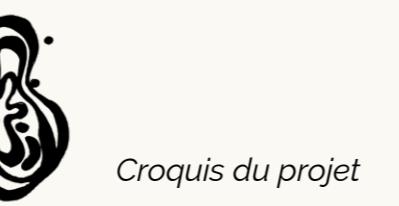


Peter Saville - Joy Division
Cover

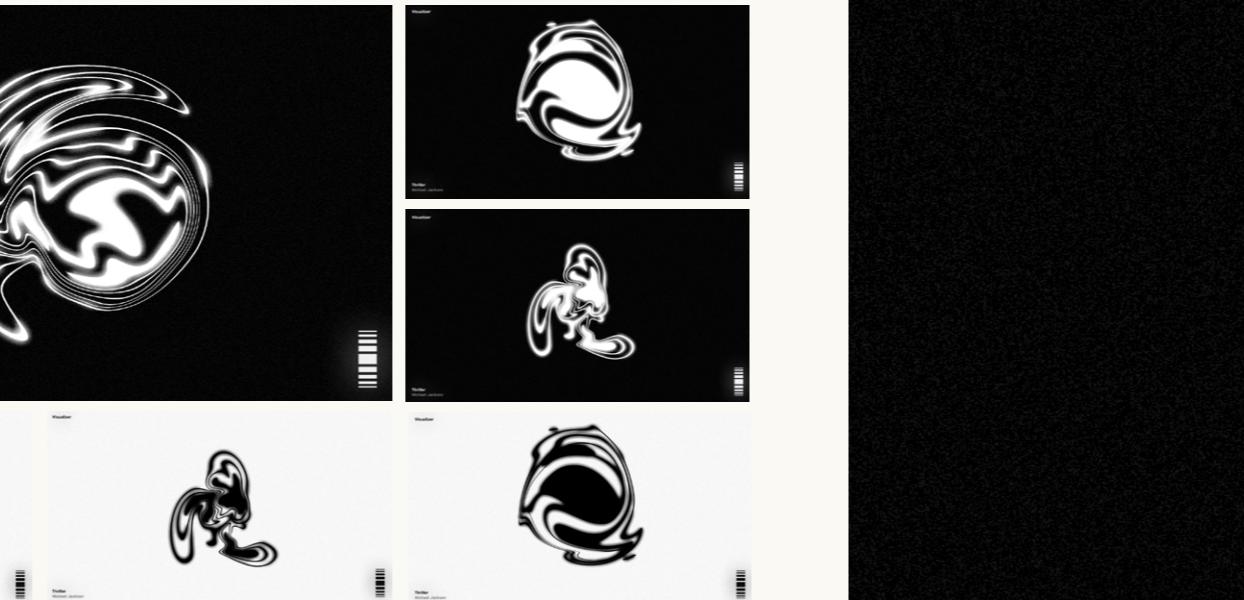


CE QUE J'AI RÉALISÉ

J'ai contribué à la réalisation de la partie webdesign et motion design de l'application web grâce à des outils comme After Effect, Photoshop ou XD. Ces maquettes nous ont permis d'optimiser l'arborescence et le design. C'est pourquoi nous avons pu cerner plus en détail la direction artistique du projet.



Croquis du projet



Thriller
Michael Jackson

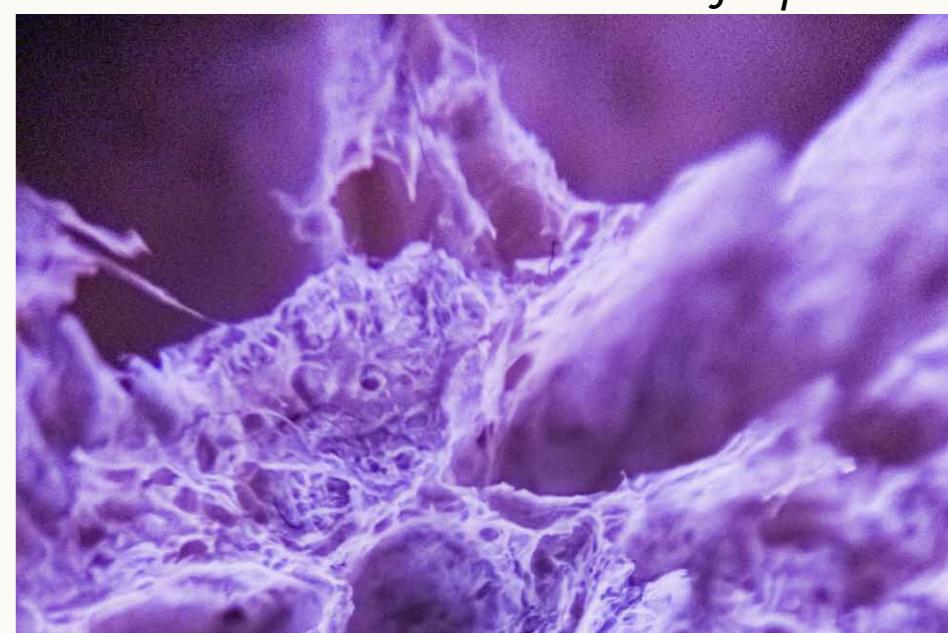
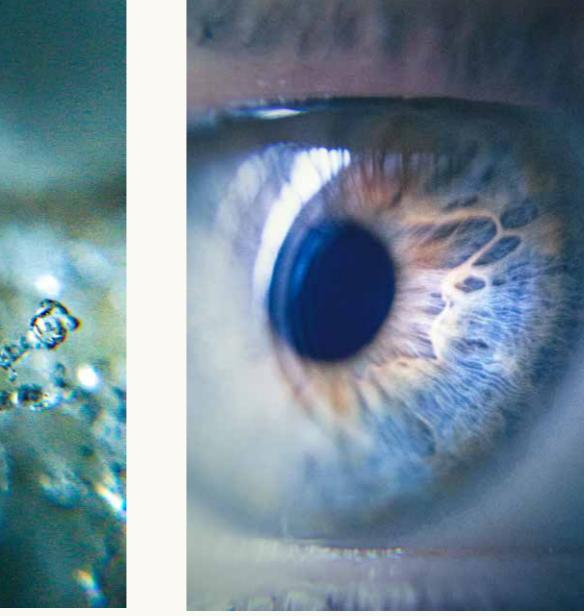
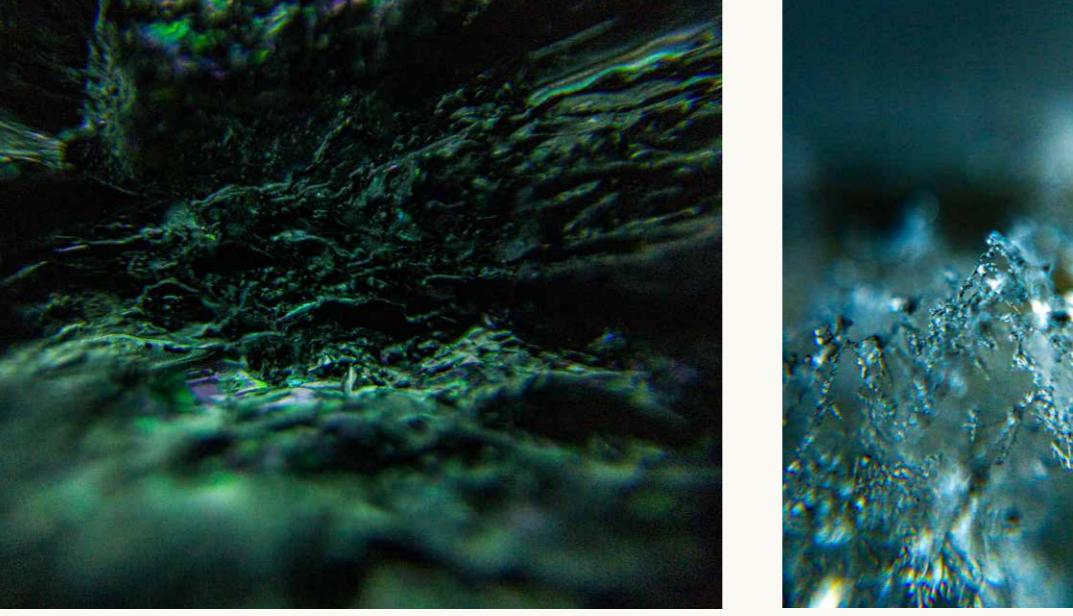
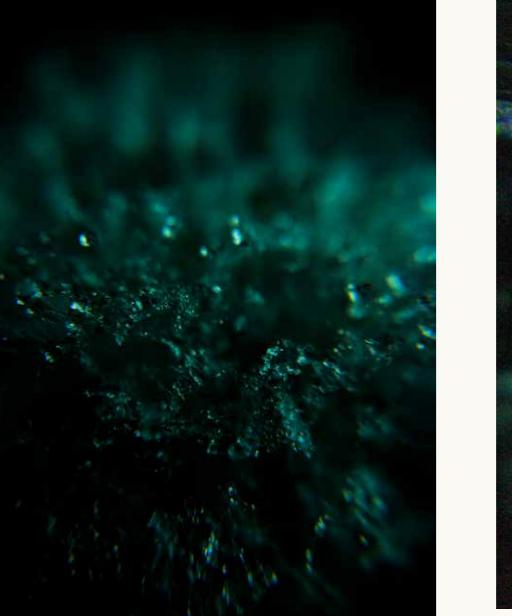


Projet personnel collaboratif

MACRO PHOTOGRAPHIE

Photographie 2020- 2021

J'ai également réalisé un projet qui consiste à prendre des photographies uniquement en macro. En effet, la macrophotographie révèle des détails invisibles à l'oeil nu et met en valeur de minuscules patterns. Ces photos ont été prises grâce à mon objectif macro, d'un grossissement de 6X et d'une longueur focale 25mm.



DESSINS

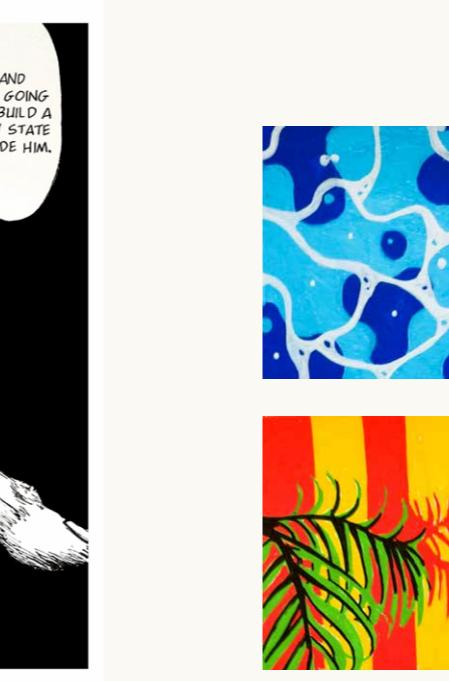
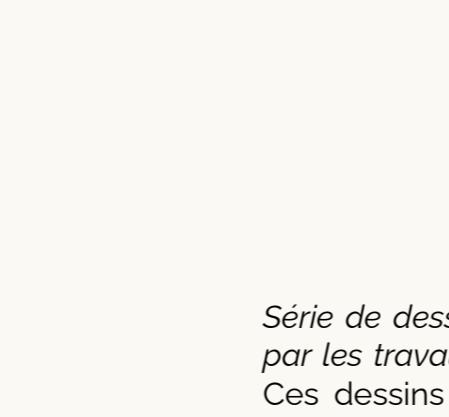
Dessins 2019- 2021

Passionné depuis toujours par les arts graphiques, j'ai perfectionné mes techniques grâce aux conseils avisés de mes professeurs de dessin. L'essentiel de mes projets sont réalisés grâce aux outils multimédia. Néanmoins, ils naissent toujours d'un premier croquis au crayon.

Ma principale influence est l'auteur mangaka Boichi et en particulier son oeuvre Sun-Ken-Rock dans laquelle il est possible de retrouver des planches extrêmement détaillées. Je pourrais citer d'autres références d'un style complètement différent comme par exemple les travaux du célèbre peintre Edward Hopper qui m'inspirent tout autant.

Reproductions de planches du manga «Sun-Ken-Rock» écrit et dessiné par Boichi. Papier grain lisse, 250g/m², 29.7*21cm

Crayon pigma Micron 0.8mm, 0.5mm, 0.2mm, 0.1mm, 0.05mm



Série de dessins au POSCA, inspiré par les travaux de Edward Hopper. Ces dessins sont réalisés à partir de clichés personnels.



Dessins physiques préparés lors de cours de dessins entre 2018 et 2020, ces dessins d'observation m'ont permis d'exercer ma rigueur en respectant la forme, les proportions et les caractéristiques d'un objet ou d'un sujet.



BOOK 2021

Evann Le Biavant

evannlebiavant.fr

BACHELOR ANNEE 3 - Axe Création et Design

