

BOOK

DE THIBAUT MORISSE



MASQUE

OCTOBRE 2020

Logiciel utilisé:

MagicaVoxel
Photoshop

Dans cette période de pandémie, le thème du masque s'est imposé.

Cette réalisation nous montre à travers différentes images du quotidien, une société avec des masques uniformisés laissant juste apparaître les émotions du visage, cassant les différences physiques entre les différents membres d'une société.



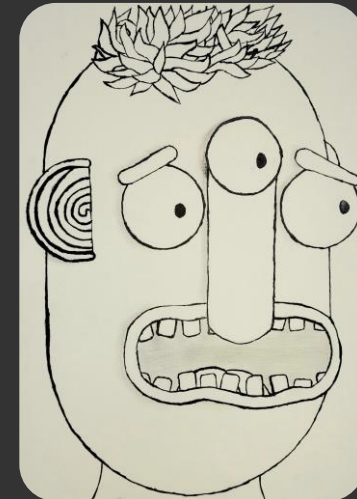
Masque #1 / Modèle 3D, Photomontage



Masque #2 / Modèle 3D, Photomontage



Masque #3 / Modèle 3D, Photomontage



Masque #4 / Encre de chine

MASQUE

OCTOBRE 2020

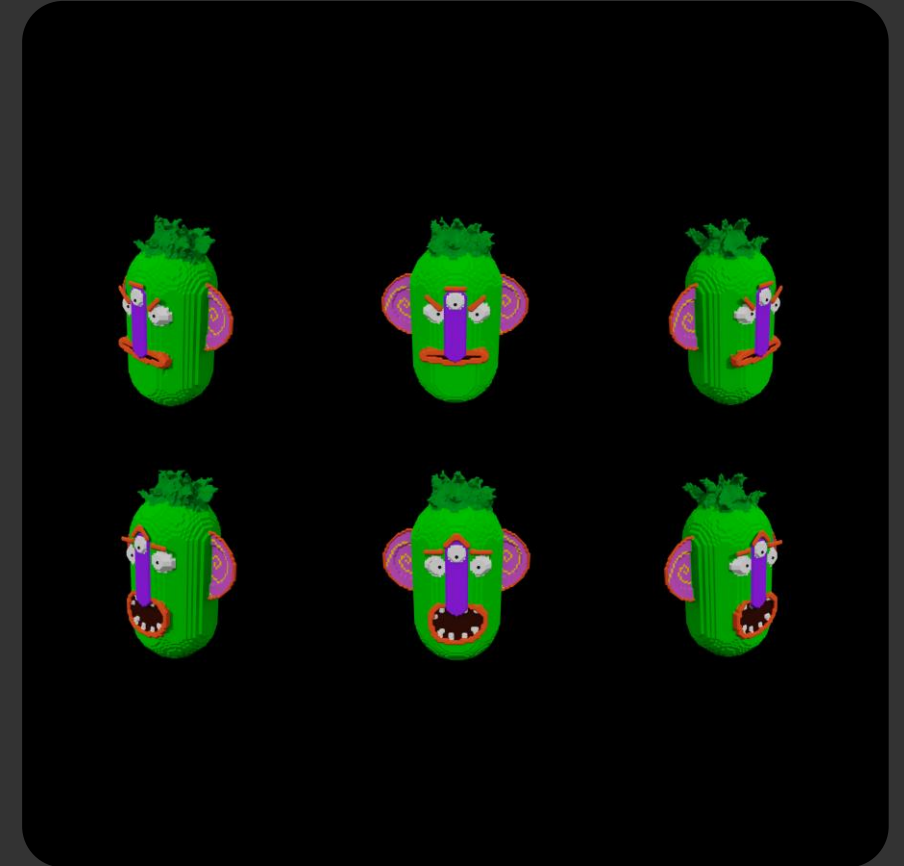
Logiciel utilisé:

MagicaVoxel
Photoshop

Dans cette réalisation on y retrouve une inspiration du character design de la série Rick et Morty mélangé à mon univers fantastique et cartoonesque.



Modèle 3D



Modèle 3D

PLAY WITH YOUR IMAGINATION

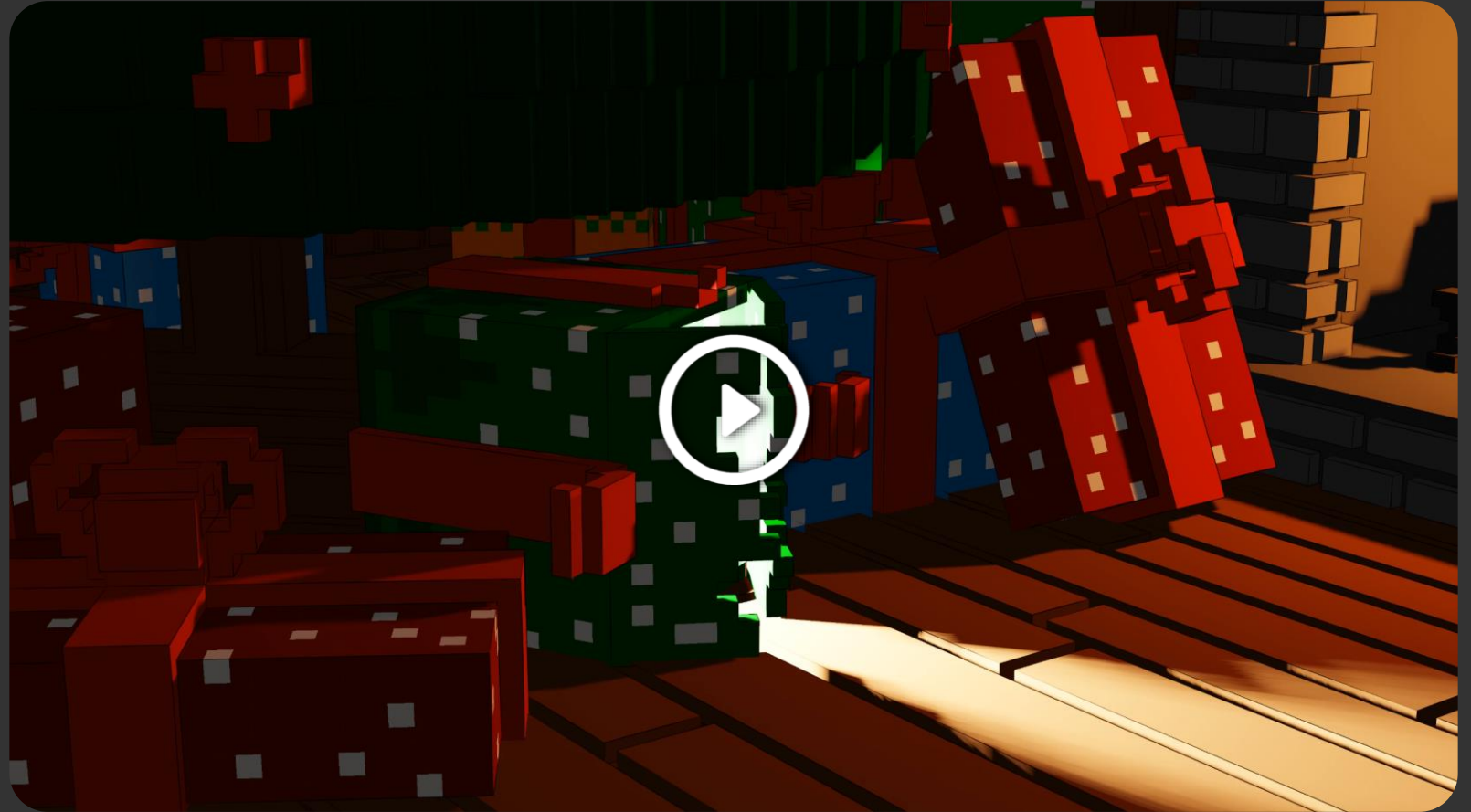
NOVEMBRE 2020

Logiciel utilisé:

MagicaVoxel
Blender

Cette animation pousse le spectateur à se poser des questions, sur ce que contient ce cadeau entrouvert disposé sous le sapin le soir de Noël, d'où une mystérieuse lumière se dégage. Peut-être le jouet de votre enfance, un élément magique, un passage vers un autre monde, ou une simple lampe torche?

L'imagination de chacun permet de finaliser cette œuvre.



Décor 3D animé / [Voir la vidéo.](#)

IN DEPTH

JUILLET 2020
-
EN DÉVELOPPEMENT

Logiciel utilisé:

Audacity
Blender
MagicaVoxel
Photoshop
Unreal Engine 4

In Depth est un jeu vidéo en cours de développement, dans lequel vous êtes plongé dans un grand donjon en voxel art le tout dans une vue à la troisième personne rappelant les jeux comme Diablo ou encore Magic: Legends. Dans ce jeu vous devrez parcourir les donjons, éliminer les ennemis et les boss qui se dresseront face à vous. Le jeu rassemble de nombreuses références à la pop culture.



IN DEPTH

Gameplay lors des différentes versions de In Depth / [Voir la vidéo.](#)

Avant tout, le but de ce projet est de commencer à acquérir les bases du développement d'un jeu vidéo.

[Voir le site](#)

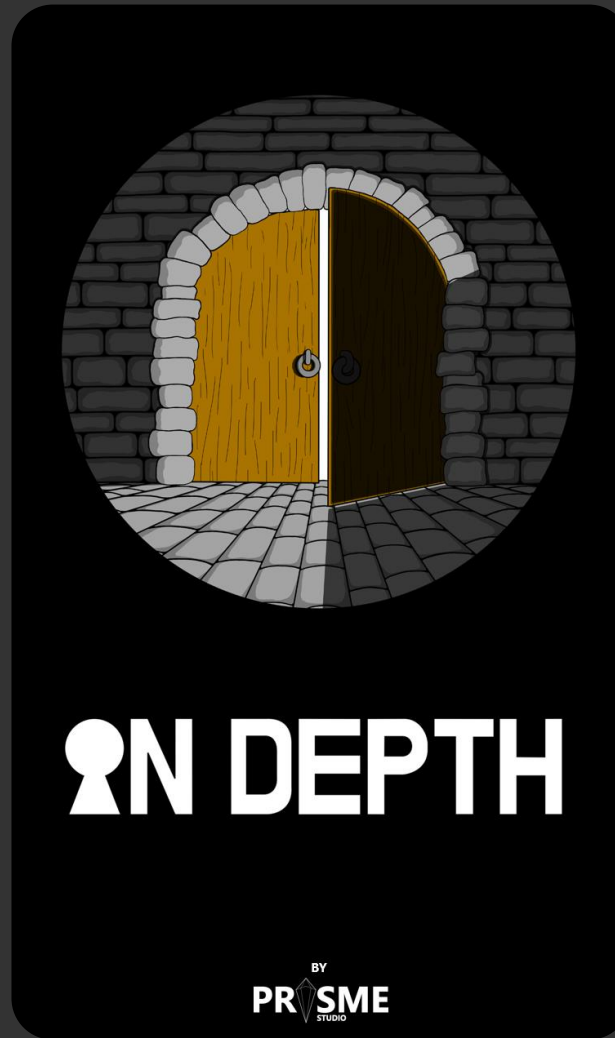
IN DEPTH

JUILLET 2020
-
EN DÉVELOPPEMENT

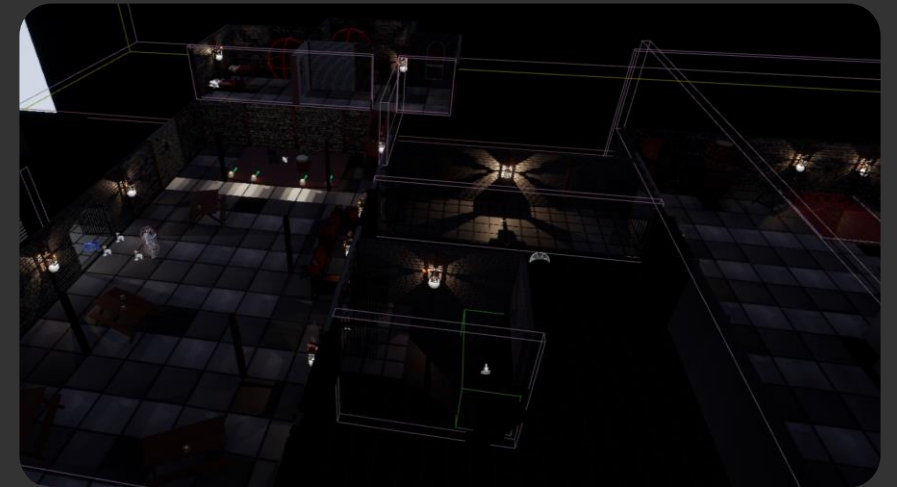
Logiciel utilisé:

Audacity
Blender
MagicaVoxel
Photoshop
Unreal Engine 4

Dans cette création, on y retrouve une inspiration des anciens jeux d'arcades ainsi que des jeux comme Enter The Gungeon pour le gameplay, ou de la série de jeux Borderlands pour le style graphique cartoon.



Affiche du jeu « In Depth »



Taverne servant de menu au jeu vue depuis l'éditeur Unreal Engine 4



Illustration du jeu « In Depth »

[Voir le site](#)

TRAVAIL DE LOGO

Logiciel utilisé:

InkScape
Photoshop

J'adore réfléchir et designer les logos qui représentent l'identité graphique d'une marque ou d'une entreprise. C'est en partie grâce au logo que l'on reconnaît une marque dès l'instant où on la voit. C'est quelque chose de très présent dans la société de consommation actuelle.

En plus de mon travail sur [le logo de l'A.S. du lycée Descartes](#), j'ai créé des logos comme...



Logo PRISME Studio



Logo In Depth



Logo #FreeGames

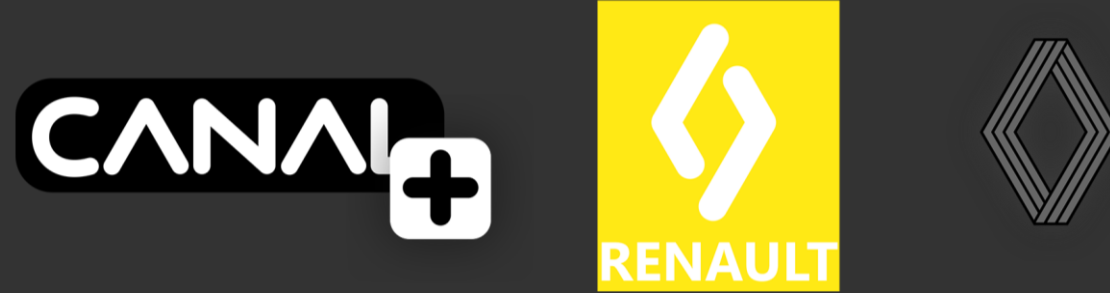
Le premier logo, celui de PRISME Studio, en blanc sur fond noir afin de montrer l'élégance et l'envie de créer des produits de qualité. Le deuxième, celui de #FreeGames, avec des bords très arrondis et des couleurs vives afin d'attirer et mettre en confiance le client. Le dernier, celui du jeu [In Depth](#), qui reprend l'environnement dans lequel se déroule le jeu afin d'y adapter la typographie du 'i' en une serrure d'une porte de donjon, attise la curiosité.

TRAVAIL DE LOGO

Logiciel utilisé:

InkScape
Photoshop

J'ai aussi personnellement repensé/modernisé certains logos déjà existants selon ma vision et en rapport à ce que fait l'entreprise. Comme par exemple Wikipédia, Renault, Canal+, etc...



Logo redesigné de Canal+ et Renault

Sans oublier la réalisation du logo pour [l'Association Sportive du Lycée Descartes](#). Le but, le moderniser tout en gardant les grandes lignes de l'ancien logo, et en lui donnant plus de dynamique, rappelant le sport.



Logo sur fond blanc

Logo sur fond jaune

Ancien logo

PROJET ARCHITECTURE D'INTERIEUR

Logiciel utilisé:

Photoshop
Sketchup
Twinmotion

Dans ce projet, le but était de proposer un projet avec la réorganisation d'un espace, ici la salle d'art plastique pour la rendre plus moderne et ludique afin de répondre à la problématique "Moi ce que j'aime faire c'est... m'amuser".



Planche projet / Plan croquis et premiers rendus 3D

SITES INTERNET ET PROTOTYPES

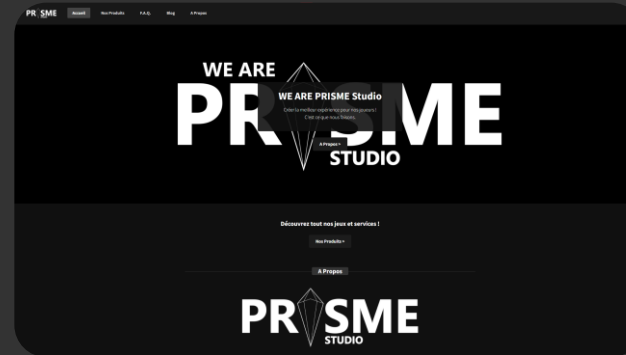
Langage utilisé:

HTML
CSS
JS

Logiciel utilisé:

Adobe XD

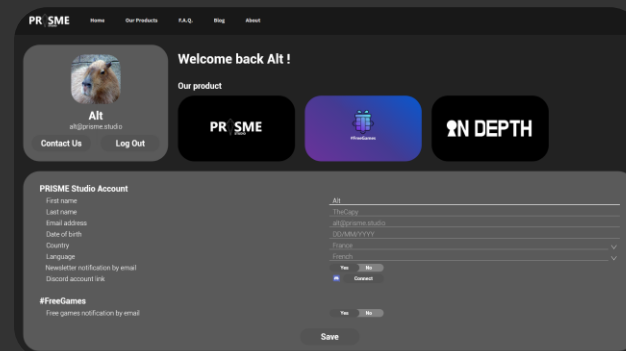
Réalisation d'une multitude de sites internet, mais aussi de plusieurs prototypes de design.



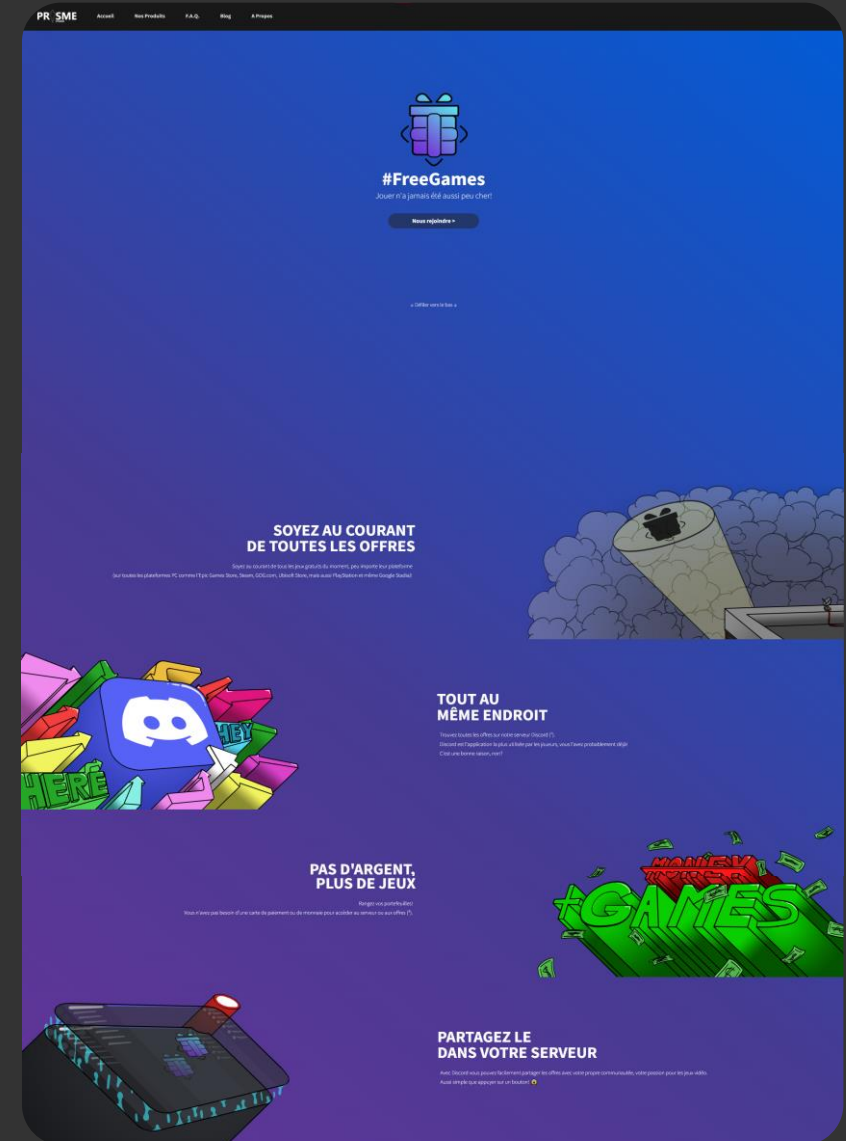
PRISME Studio/ Site internet / prismestudio.github.io/



Cabinet d'avocat / Site internet / En cours de développement ...

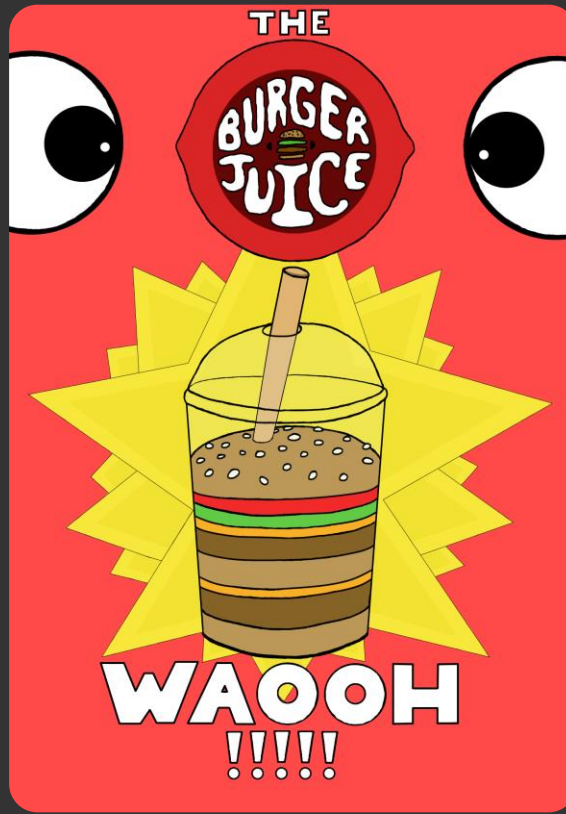


Dashboard Compte PRISME Studio/ Prototype



#FreeGames / Site internet / prismestudio.github.io/freegames/

AUTRES



Affiche « The Burger Juice » / Digital Art / Août 2021



Sunflower / Digital Art / Avril 2021



Emoji halloween / Digital Art / Octobre 2021



Illustration pour un site web / Digital Art / Décembre 2021



Sorcier mystérieux / Digital Art / Mai 2021



Autoportrait / Digital Art / Mars 2021