

Portfolio

Estienne 2023

Philippe Chevalier

Sommaire

Le champs des possibles.....	2
L'annexe part.1.....	3-5
L'annexe part.2.....	6-7
Faune Tracker.....	8-10
Jooxter.....	11-12
Caieté lyrique.....	13-15
Zakhar.....	17-21

> Légendes

> Production et annotation

> Référence

Lien Behance 

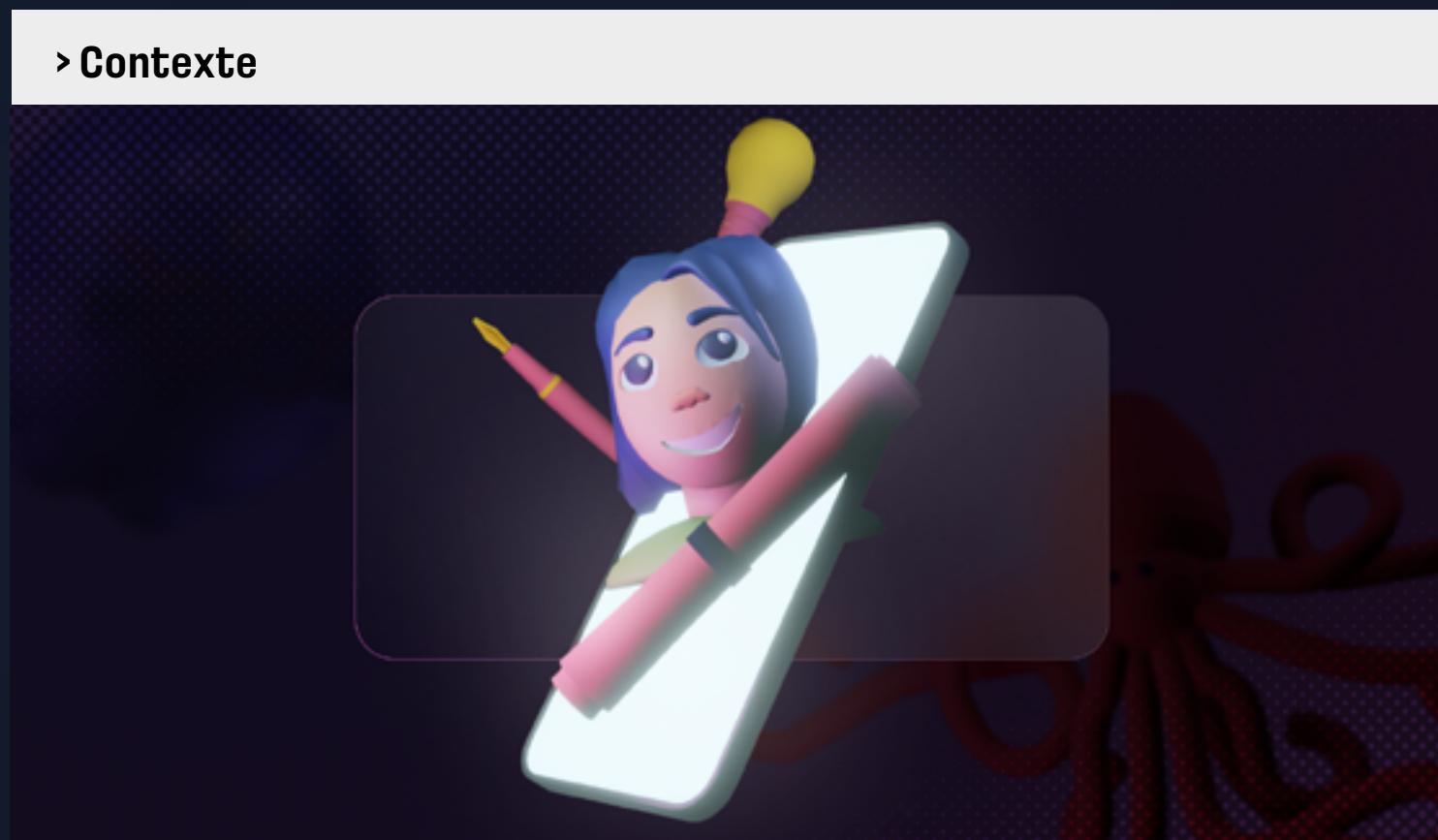
► [Lien externe](#)

Profitez des boutons interactifs
avec Adobe Acrobat

LE CHAMPS DES POSSIBLES

Design d'édition & Réalité augmentée

> Contexte



> Contexte

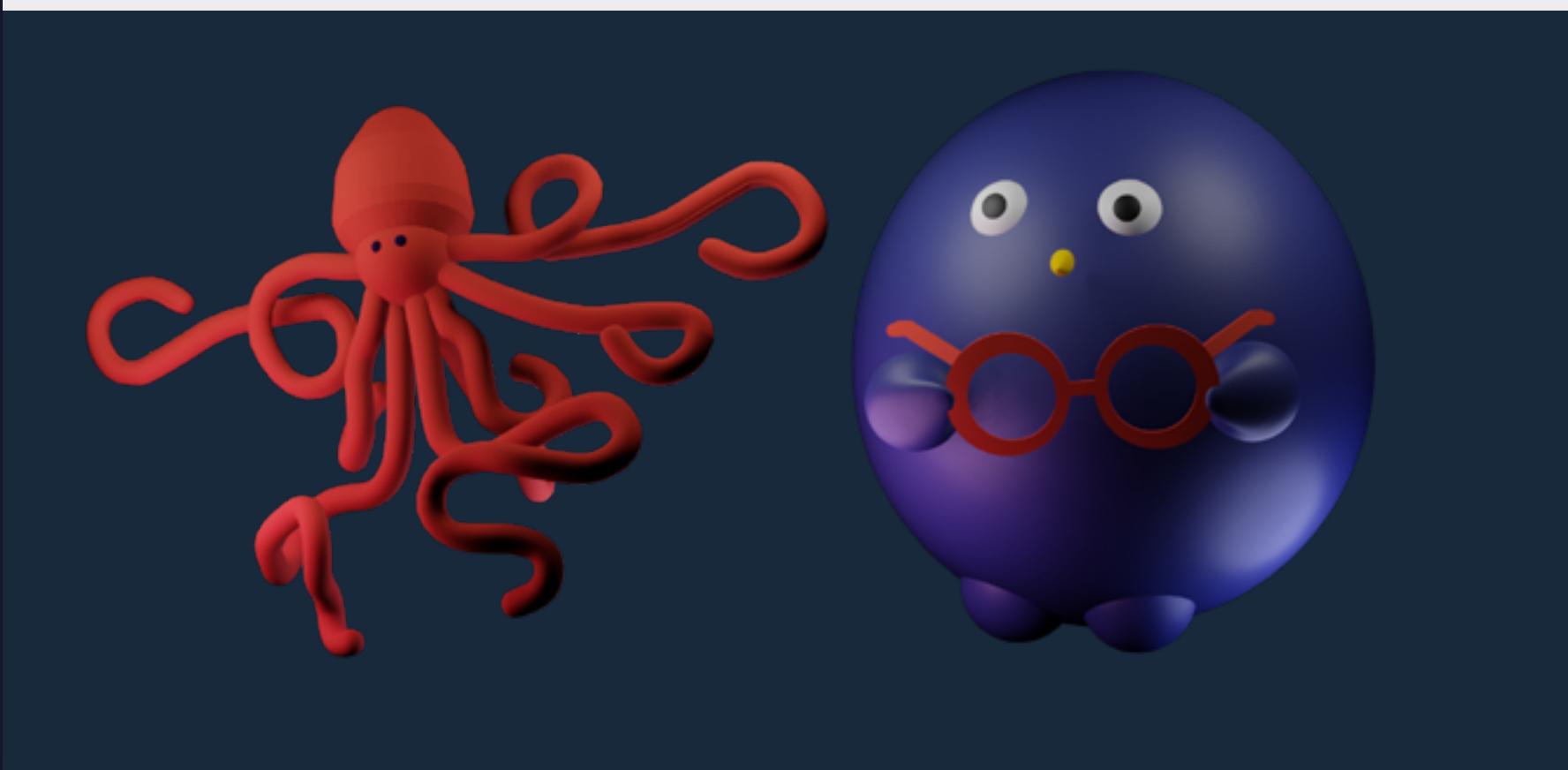
Le mémoire rédigé en troisième année de DNMADE comprend trois phases de travail : la note d'intention, le plan et enfin l'article sur le sujet choisi. « Le champs des possibles » est un travail en binôme qui vise à valoriser un mémoire rédigé l'année précédente portant sur les livres augmentés dans l'édition jeunesse.

La contrainte de l'exercice est de créer un lien entre un support numérique et un support imprimé. Mon binôme et moi sommes posés d'autres contraintes, tel l'usage de la réalité augmentée et l'utilisation d'une charte graphique enfantine.

> Références des objets 3D secondaires



> Objets 3D secondaires



> Premières modélisations



> Style graphique



Après avoir recherché un style d'illustration et de modélisation sur Blender, ma partenaire et moi sommes mis d'accord sur une cohérence graphique entre le support imprimé et les éléments projetés en réalité augmentée

> Couvertures des éditions imprimées (1)



> Couvertures des éditions imprimées (2)

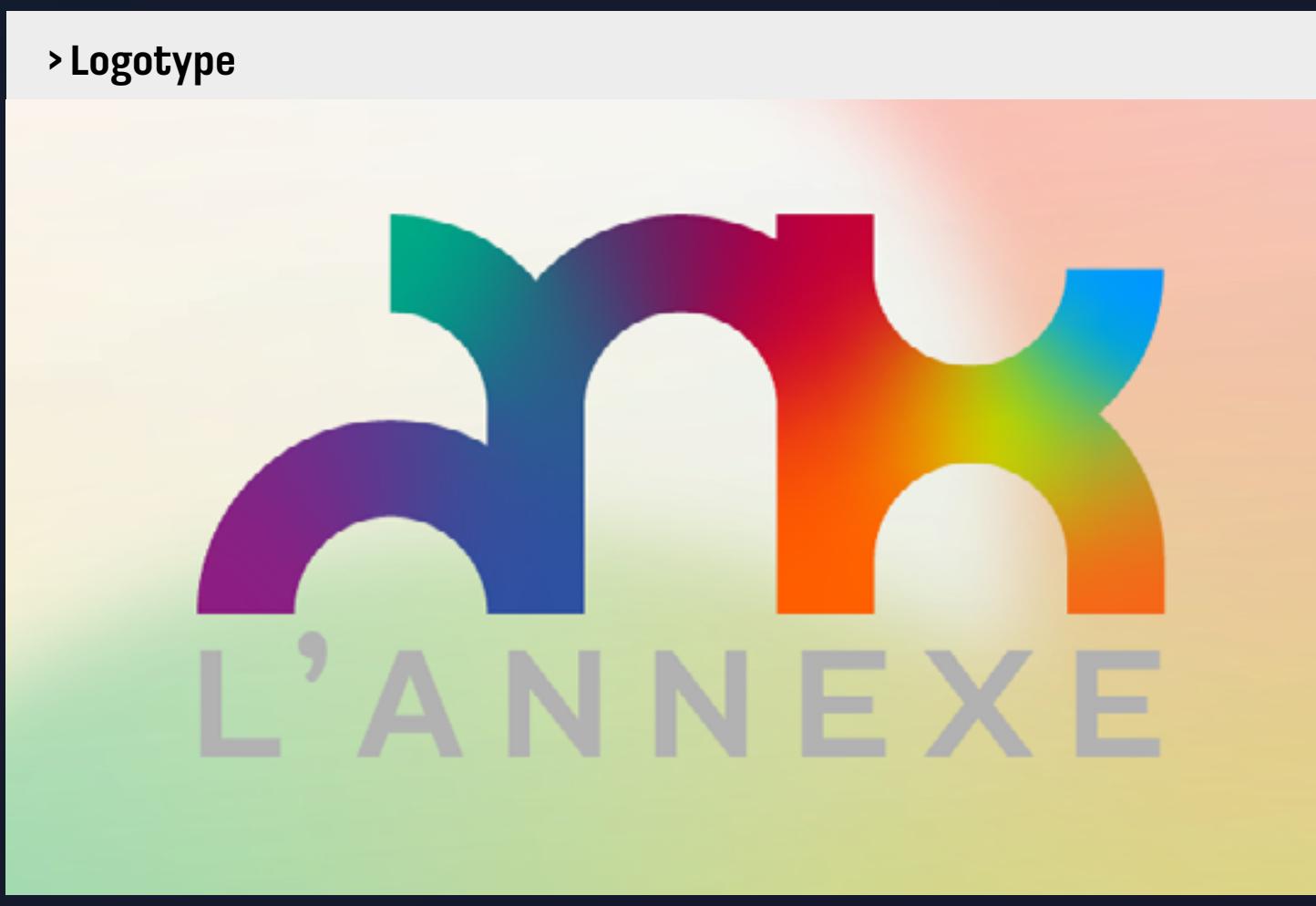


> Objets 3D principaux



L'ANNEXE PART. I

Logotype



> Contexte

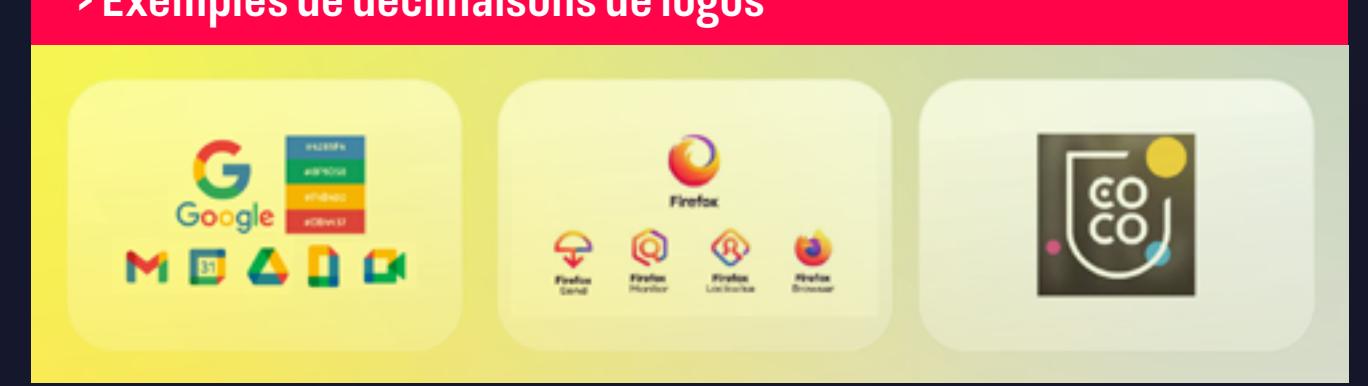
La ville de Béthune accueille l'ouverture de L'Annexe, un tiers-lieu composé de quatre espaces qualifiés respectivement de citoyen, festif, culturel et de co-working. Ce lieu ouvre ses portes pour offrir un espace de travail et de rencontre innovant et polyvalent.

Il nous est demandé de créer le logo du tiers-lieu ainsi que de ses variantes représentant les quatre espaces.

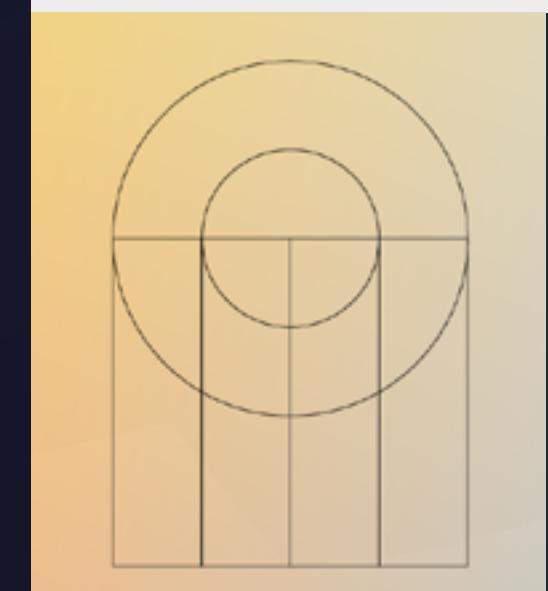
> Logotype de Béthune



> Exemples de déclinaisons de logos

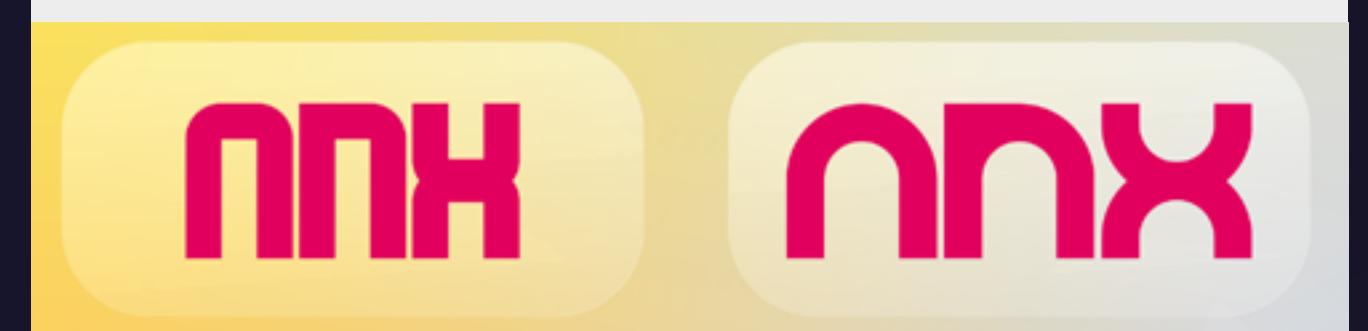


> Contexte



La combinaison du cercle et du rectangle est semblable à la forme d'un arc de cercle, comme s'il s'agit d'un portail prêt à accueillir. En me basant sur ses formes, je conçois un signe typographique.

> Premiers essais

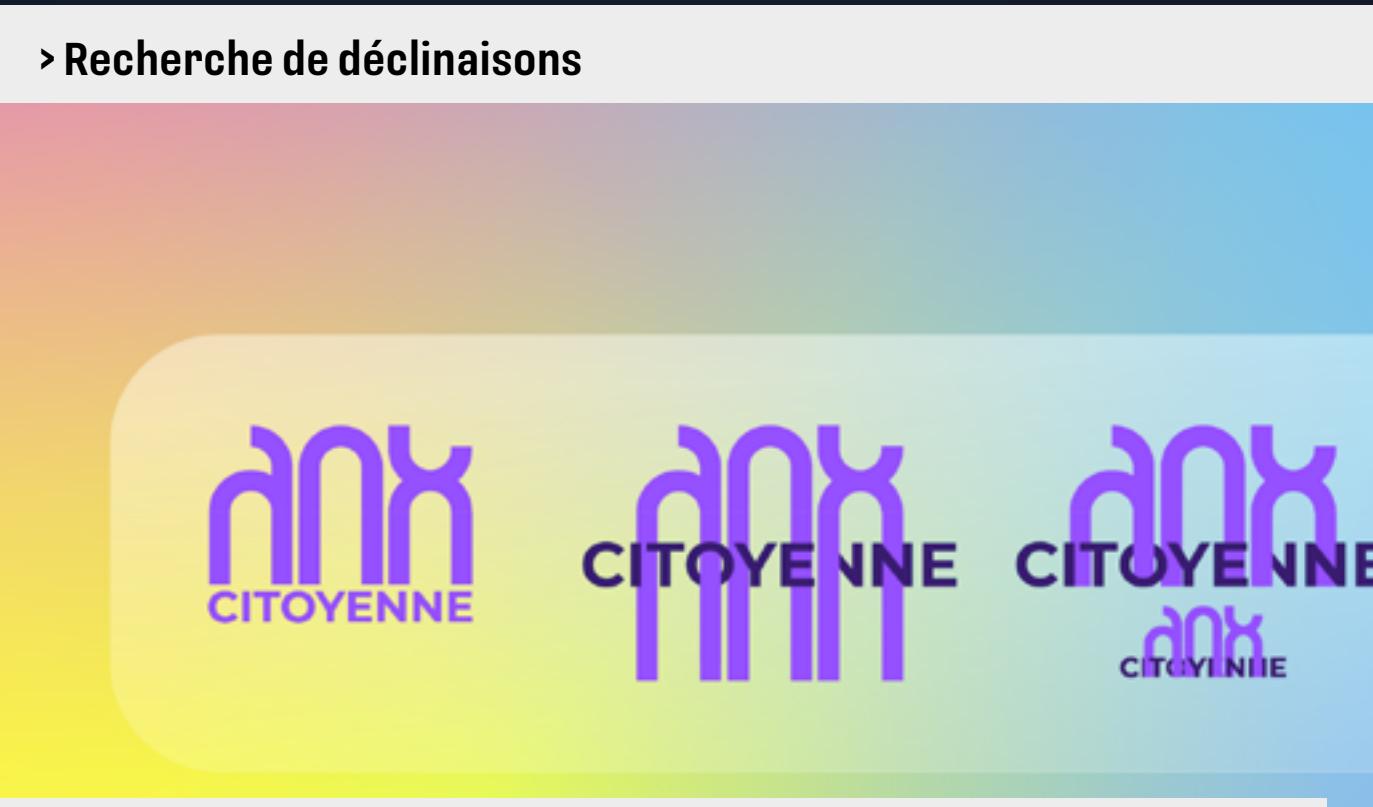


> Recherches iconographiques



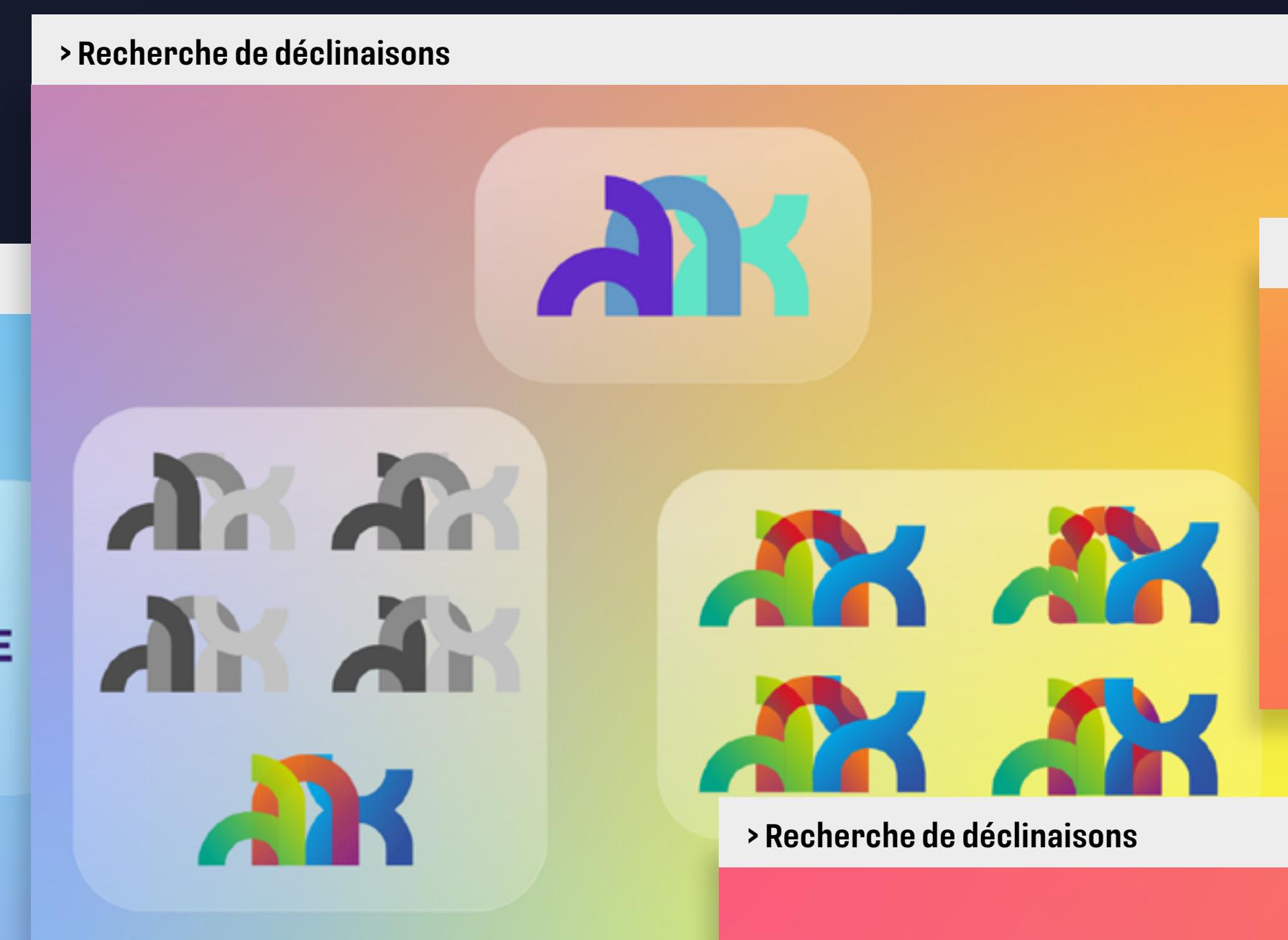
L'ANNEXE PART. I

Logotype

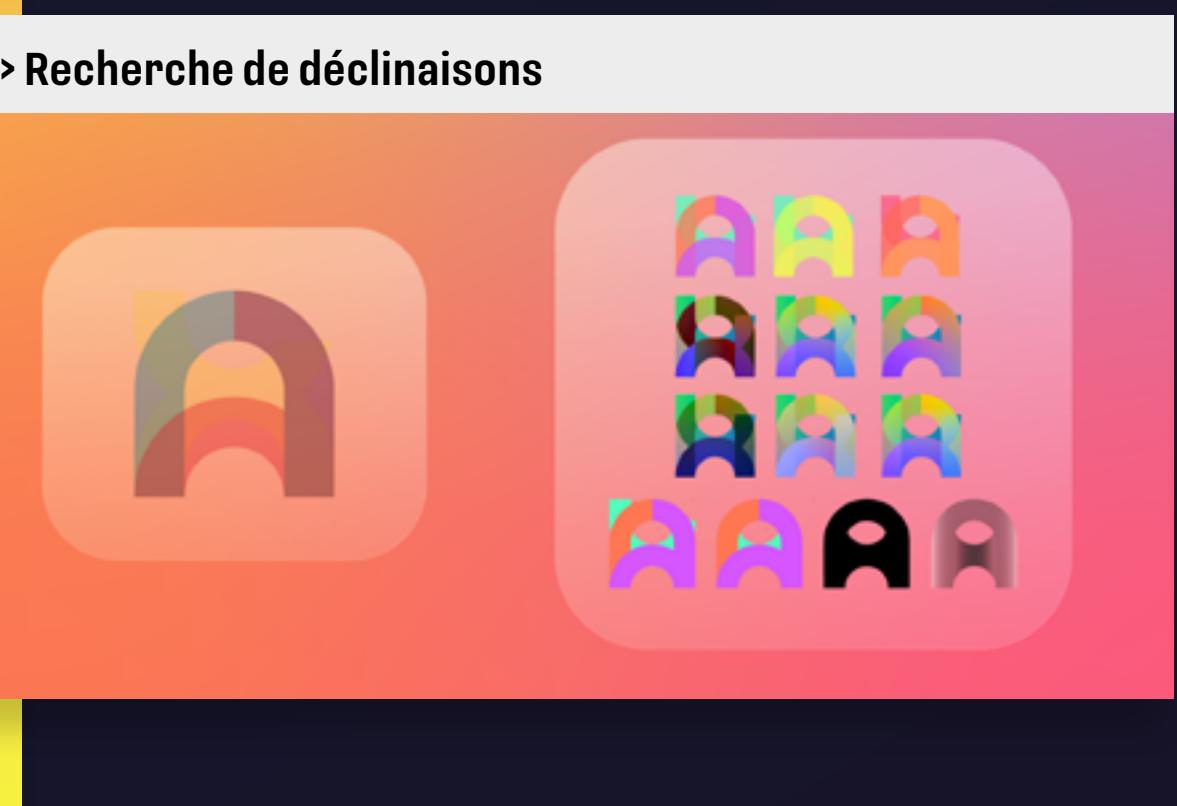


> Recherche de déclinaisons

Au fur et à mesure, les lettres « ANX » deviennent un signe à part entière.



> Recherche de déclinaisons



L'ANNEXE PART. I

Logotype

> Recherche de déclinaisons

Dégradé des différentes couleurs du logo de Béthune.

> Recherche de déclinaisons

> Les déclinaisons

L'objectif du logo déclinable est d'identifier le tiers-lieu à travers chacune de ses déclinaisons. J'ai décidé de garder une forme commune au sigle "ANX" alors que sa couleur varie selon la déclinaison.

Le dégradé de couleurs dans le logo de l'annexe représente chaque pôle du tiers-lieu, possédant chacune une couleur aplat.

> Logo principale & ses variantes



> Mock-up



L'ANNEXE PART. II

Landing page

> Recherche de déclinaisons

Tournoi International d'Échec

À l'annexe, le 8.12.2021

S'INSCRIRE

INFORMATIONS

ATELIERS

BOUTIQUE

Autres activités

Nos produits

> Contexte

Suite au rendu du logo, l'Annexe demande également une landing-page pour un événement (choisi par l'élève) qui a lieu au sein du tiers-lieu.

Après plusieurs recherches sur la ville de Béthune, j'ai choisi de travailler sur un tournoi d'échec, un événement qui a véritablement lieu tous les ans dans la ville.

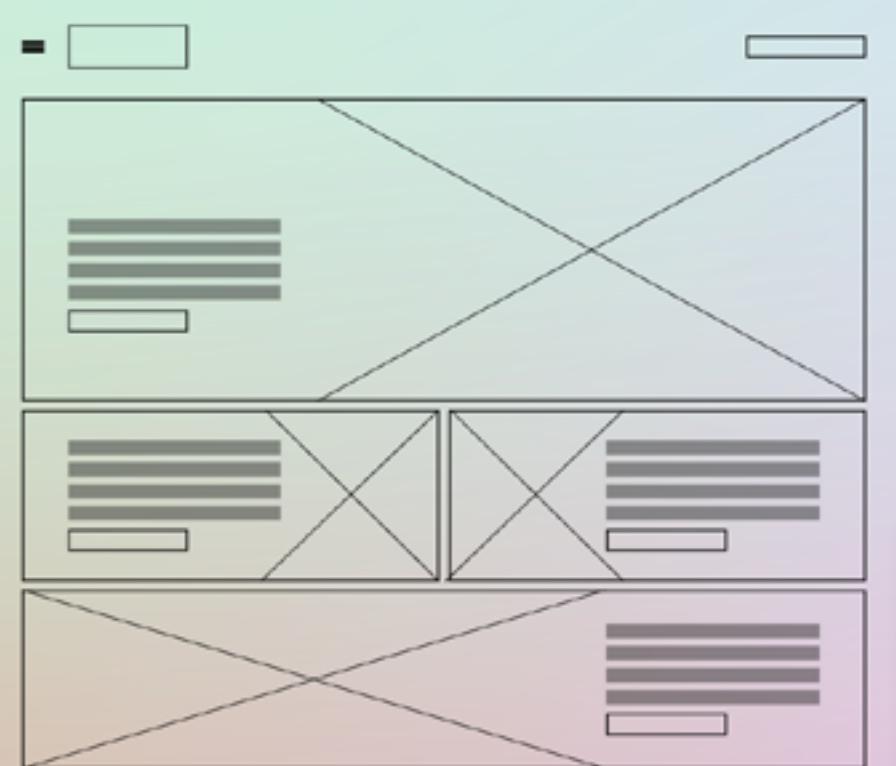
Le jeu d'échec est un réel atout pour le processus créatif de la landing-page, des pions et des simples cases suffisent pour connoter l'événement.

> Contexte



> Contexte

> Contexte



> Contexte

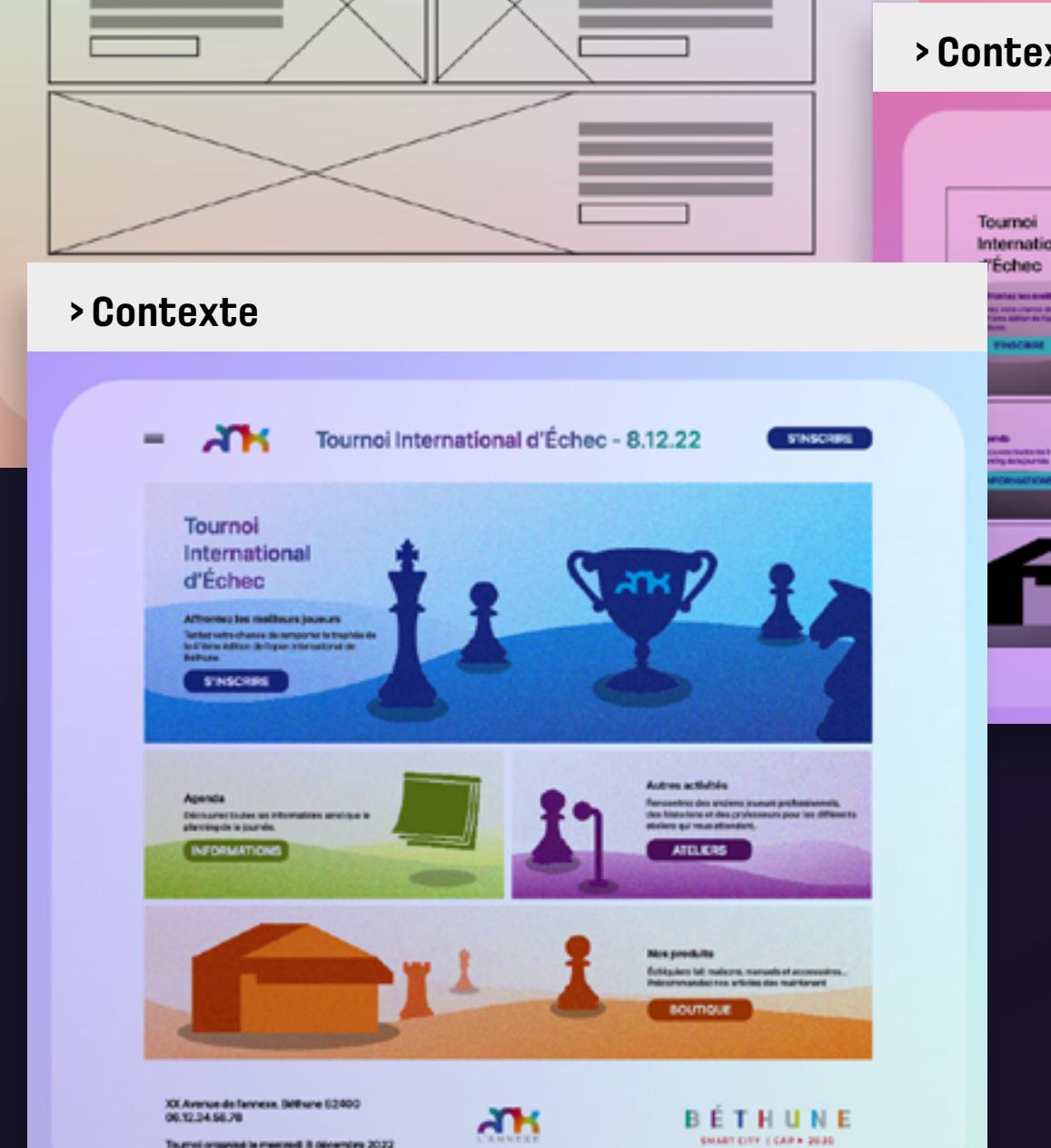


XI Avenue de Fennec, Béthune 62400
06.32.24.56.78
Tournoi organisé le mardi 8 décembre 2022

BÉTHUNE
SMART CITY | CAP 2020

> Axe #1

Cet axe repose sur la couleur vive et l'humanisation des pions. Ce choix graphique permet ainsi d'opposer la connotation monotone et ennuyeuse des échecs qui s'avère péjoratif pour certains. J'ai également fait le choix de ne pas utiliser les cases de l'échiquier.



> Contexte

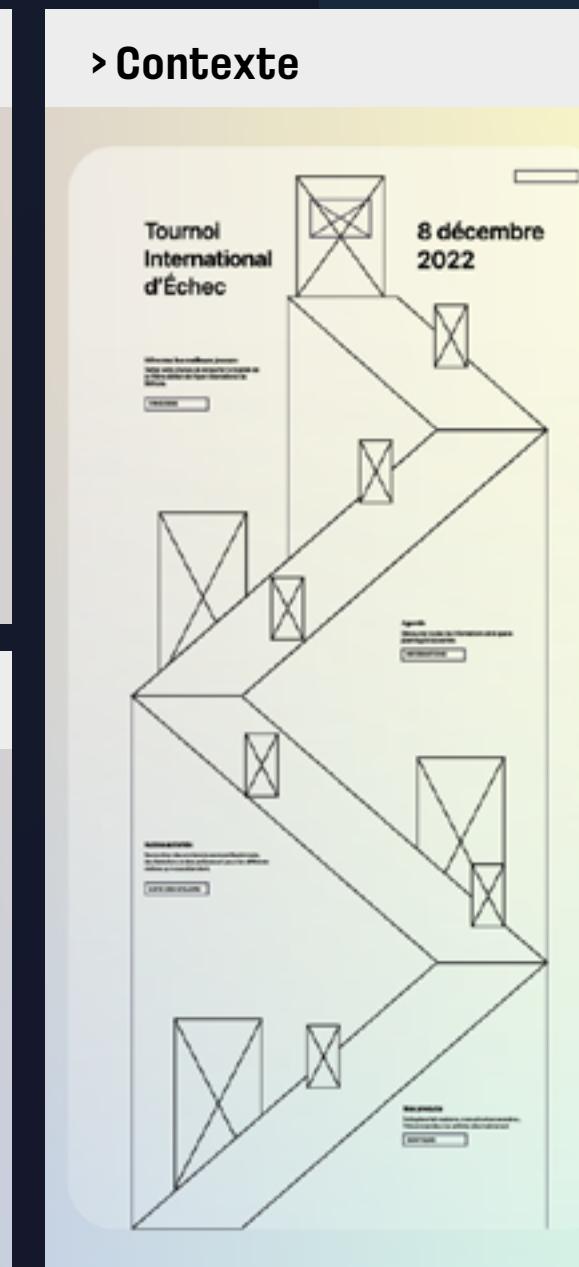
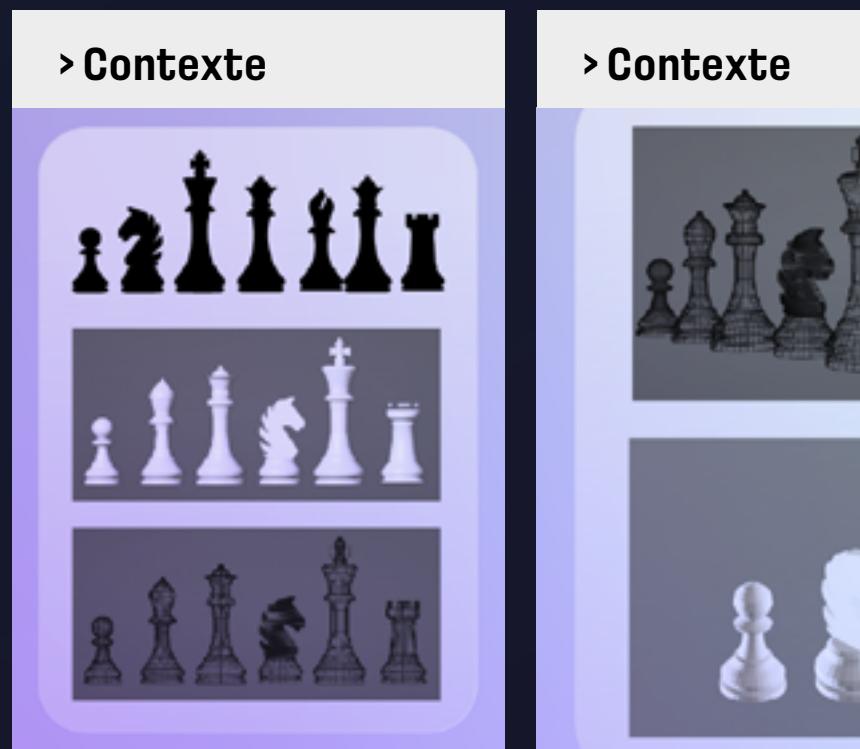
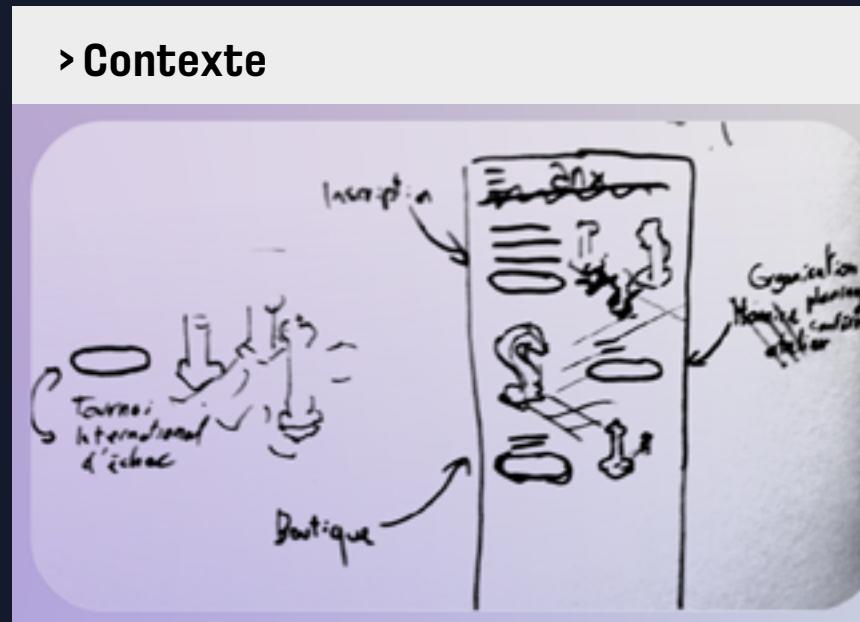
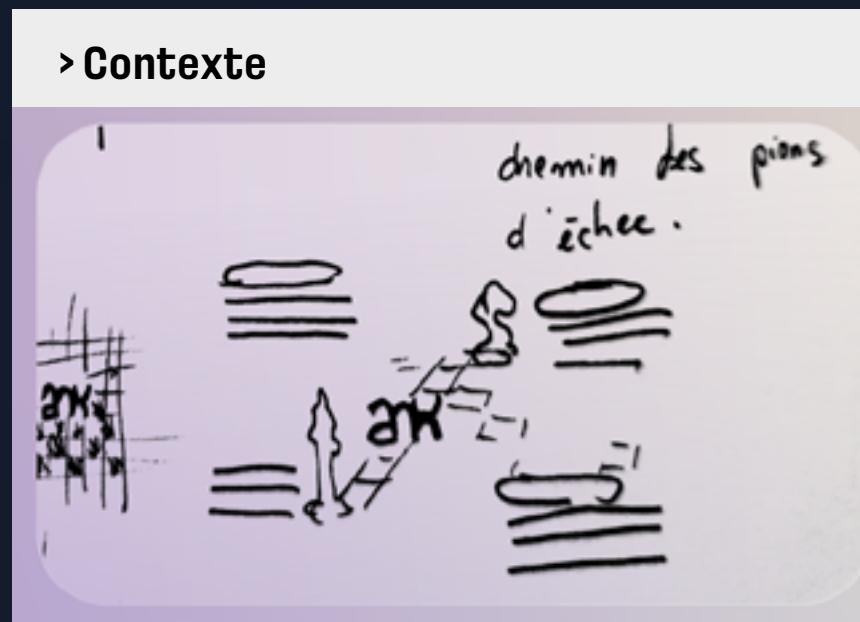


> Contexte



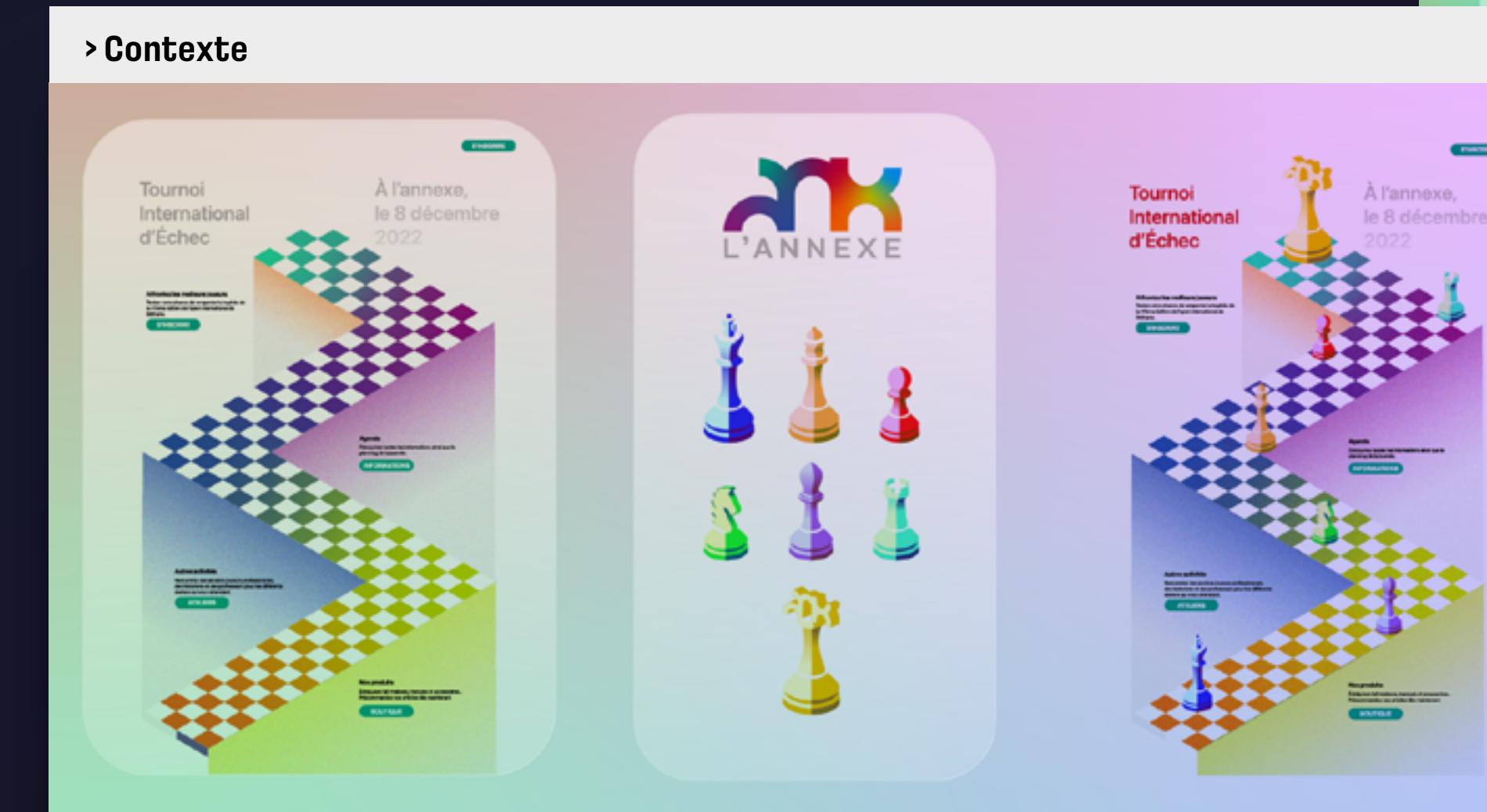
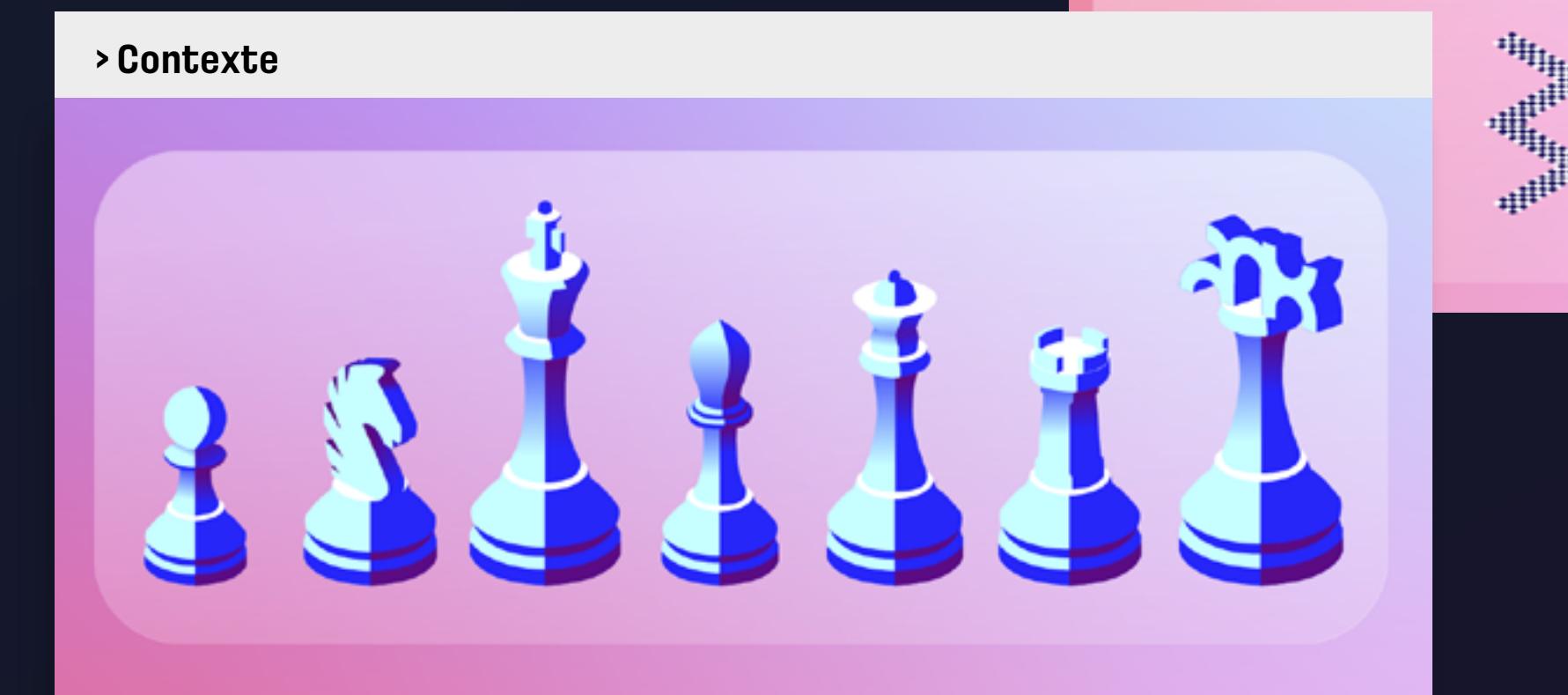
L'ANNEXE PART. II

Landing page

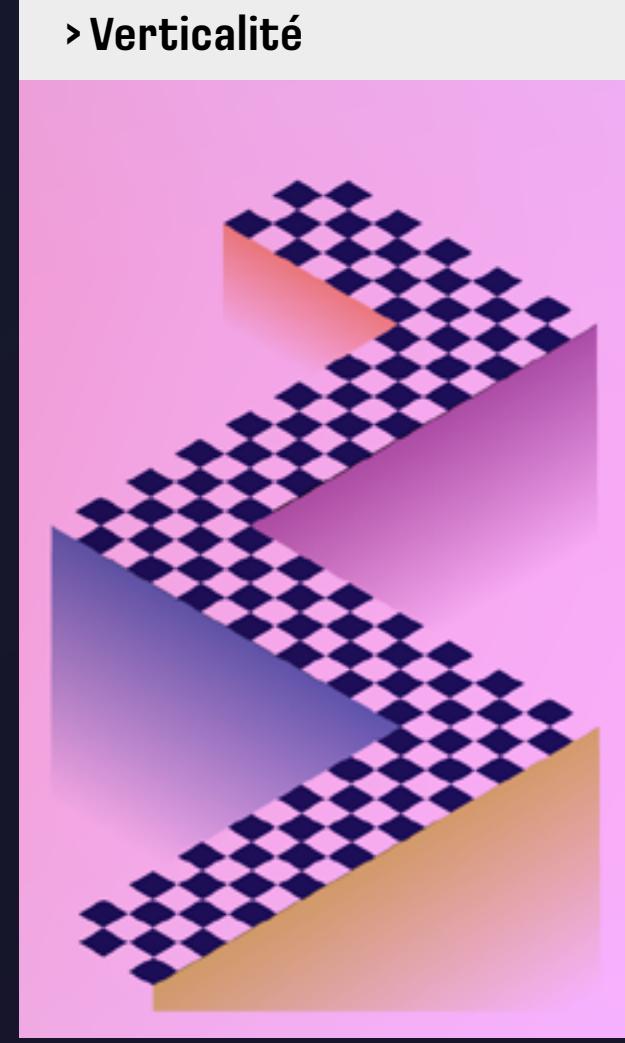


> Axe #2

Pour ce deuxième axe, je reprend une ligne graphique similaire. Cependant, je conçois une expérience plus singulière en proposant de l'isométrie dans l'ensemble de la page, qui permet à la fois d'équilibrer celle-ci et de lui donner un sens de lecture.



> Recherches de chemin



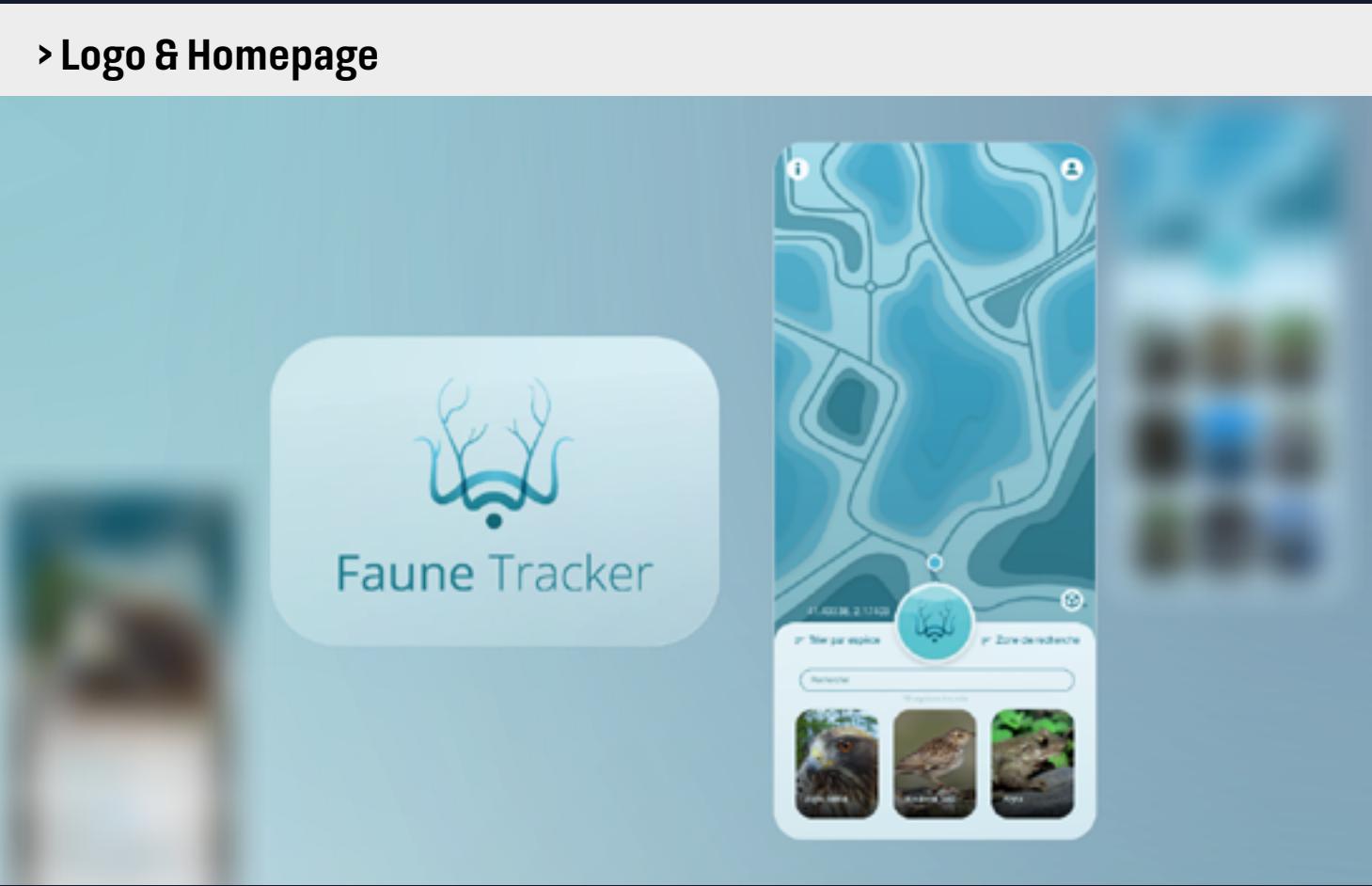
> Contexte

L'isométrie, qui crée l'illusion d'un chemin en montée vers le trophée, associé aux cases de l'échiquier disposées comme une ligne d'arrivée, renforce l'aspect compétitif du tournoi d'échecs.



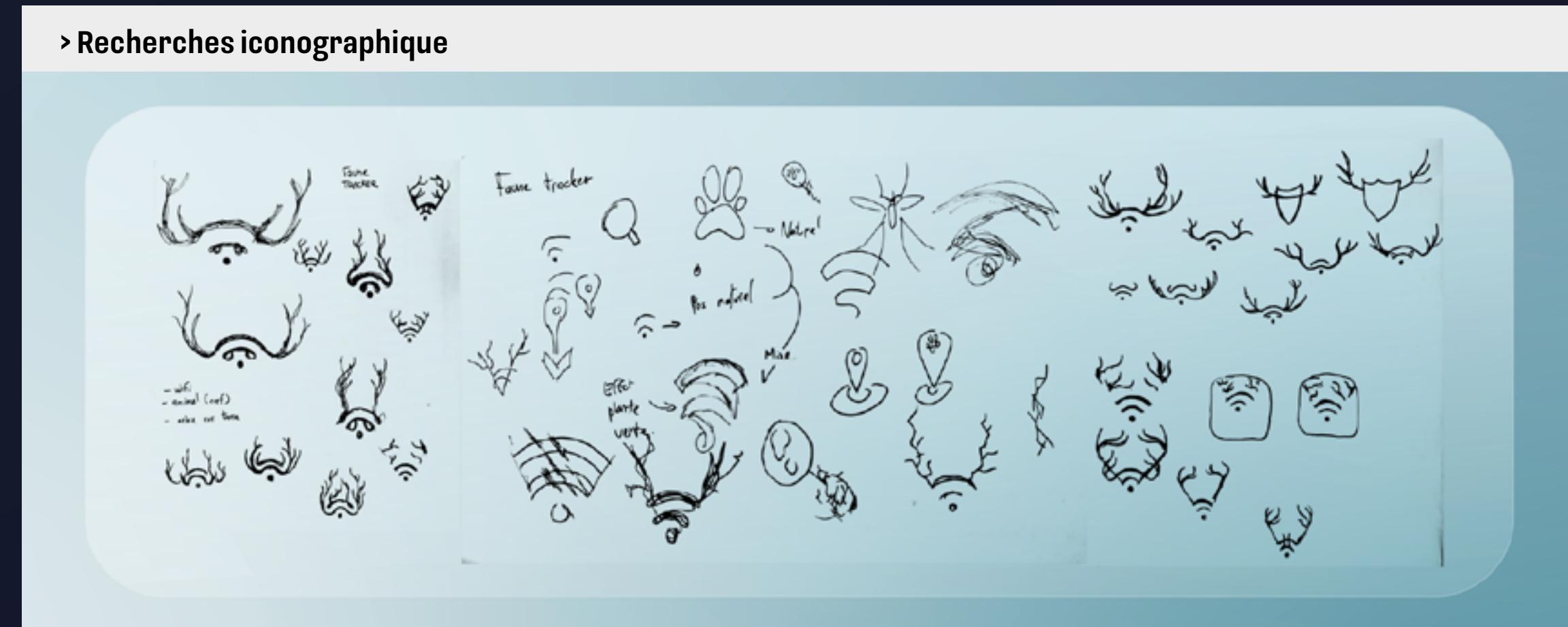
FAUNE TRACKER

Logotype, Motion & UI/UX Design

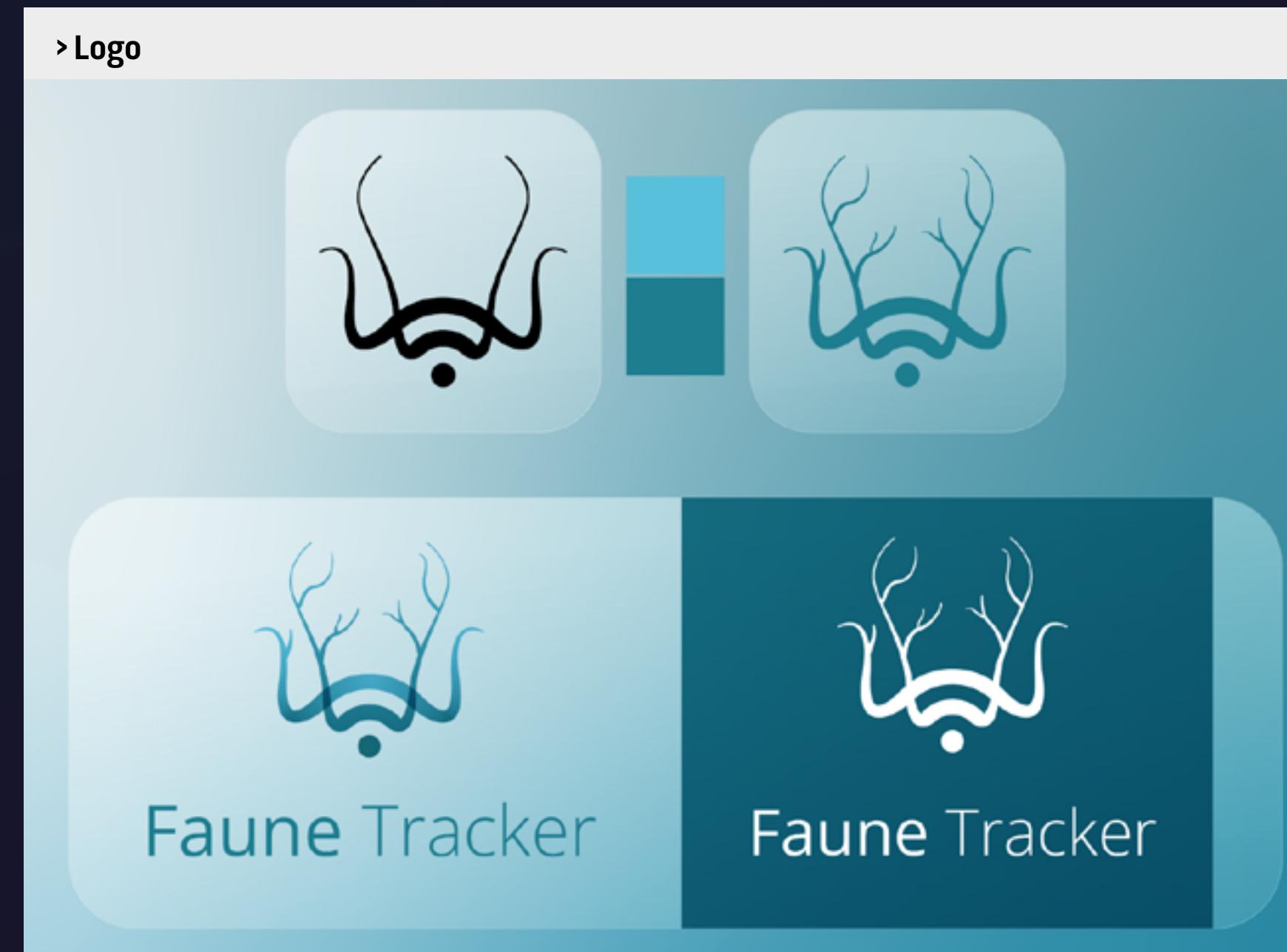


> Contexte

Ce projet consiste à concevoir une application mobile dont le but est d'alerter les autorités lorsqu'une anomalie est détectée dans la faune (animal blessé, déporté, etc.). Du naming à l'interface en passant par l'identité graphique, ce projet touche un large panel du design graphique.



> Logo



> Contexte

Après m'être décidé sur le nom de l'application (Faune Tracker), je réalise plusieurs croquis de signes. La faune et le réseau sont les deux éléments clés de l'application, c'est pourquoi mon signe final se résume à une tête de cerf où se cache le symbole du Wi-Fi.

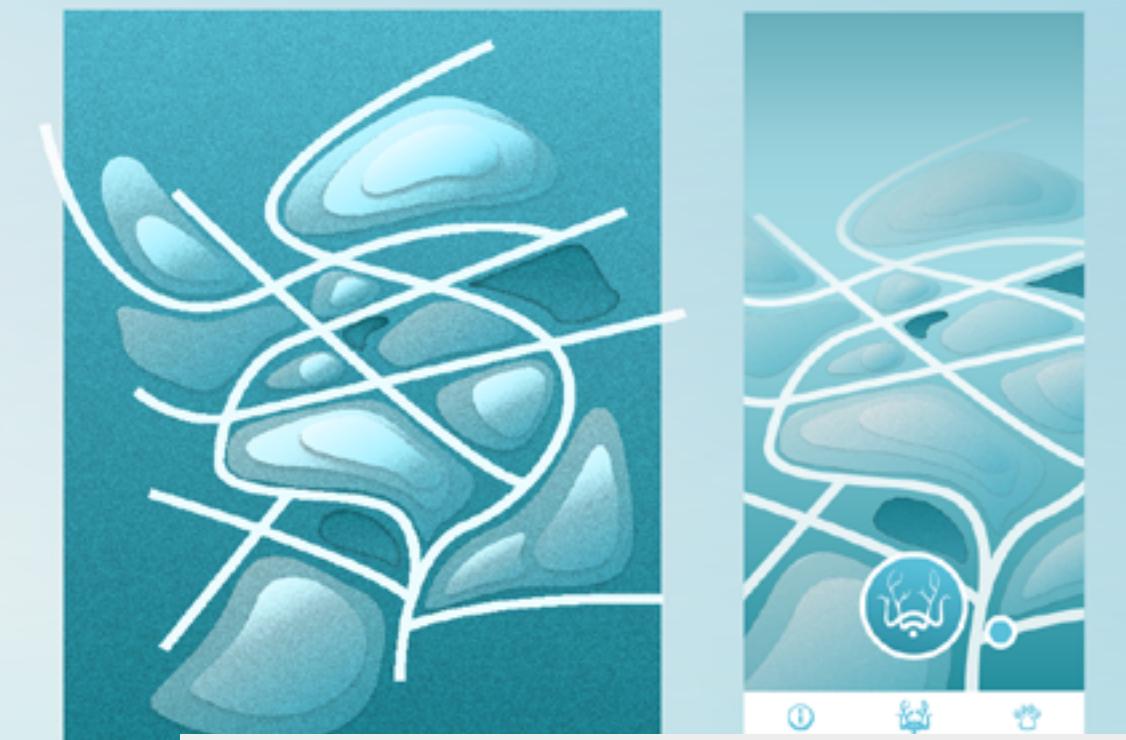
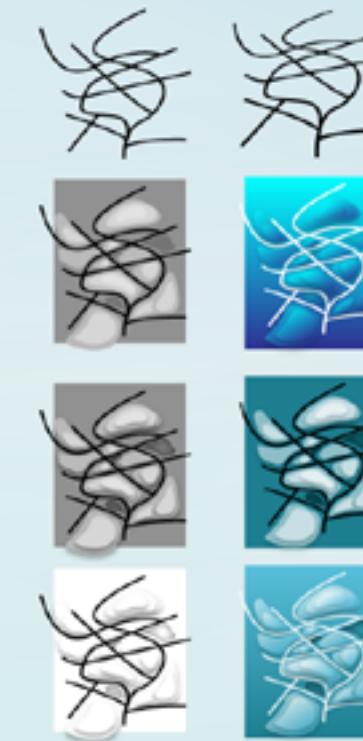
FAUNE TRACKER

Logotype, Motion & UI/UX Design

> Axe #1

Le premier axe se tourne sur l'intuitivité. La home-page montre la carte et localisation de l'utilisateur ainsi que le bouton de signalement qui porte l'icône de l'application. Si l'utilisateur souhaite se renseigner sur la faune autour de lui, un onglet est mis à disposition.

> Style #1



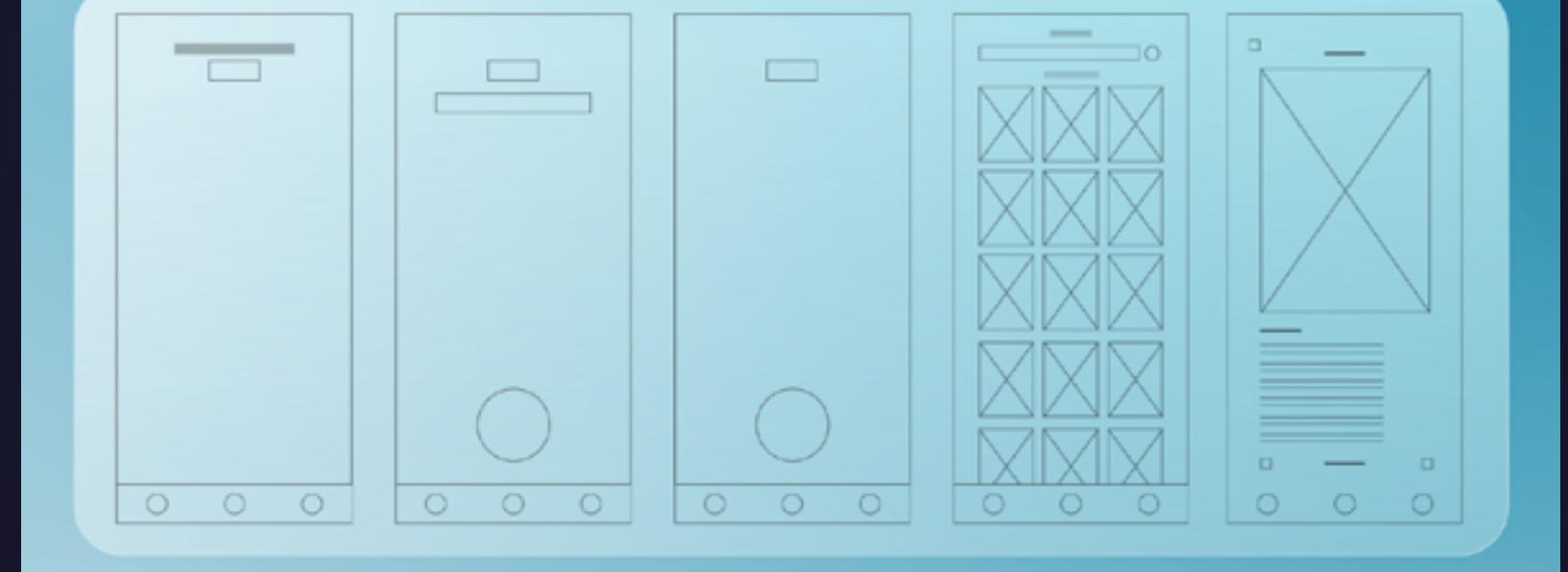
> UI #1

Le dégradé fait parti de l'identité du logo de Faune Tracker, j'envisage alors de l'utiliser dans le style graphique de la carte. Je combine ainsi cet effet avec le grain, qui rappelle davantage la nature.

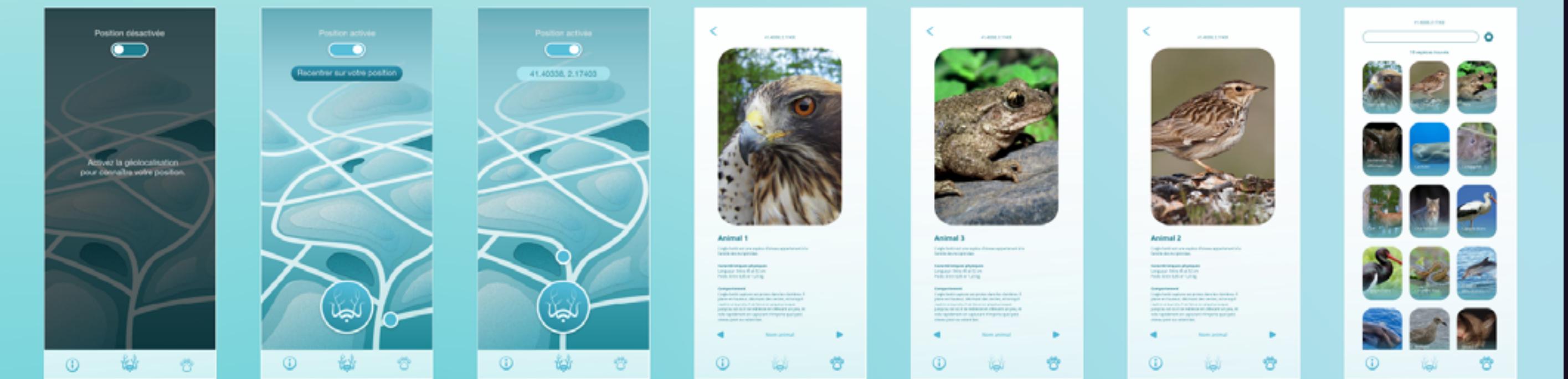
> UX #1

Parallèlement à l'identité graphique de l'application, je conçois un zoning puis un wireframe qui permet d'établir l'expérience de l'utilisateur. L'expérience se veut intuitif et je reprend les codes habituels tels la nav-bar, les onglets, le scroll...

> UX #1



> Interface #1



FAUNE TRACKER

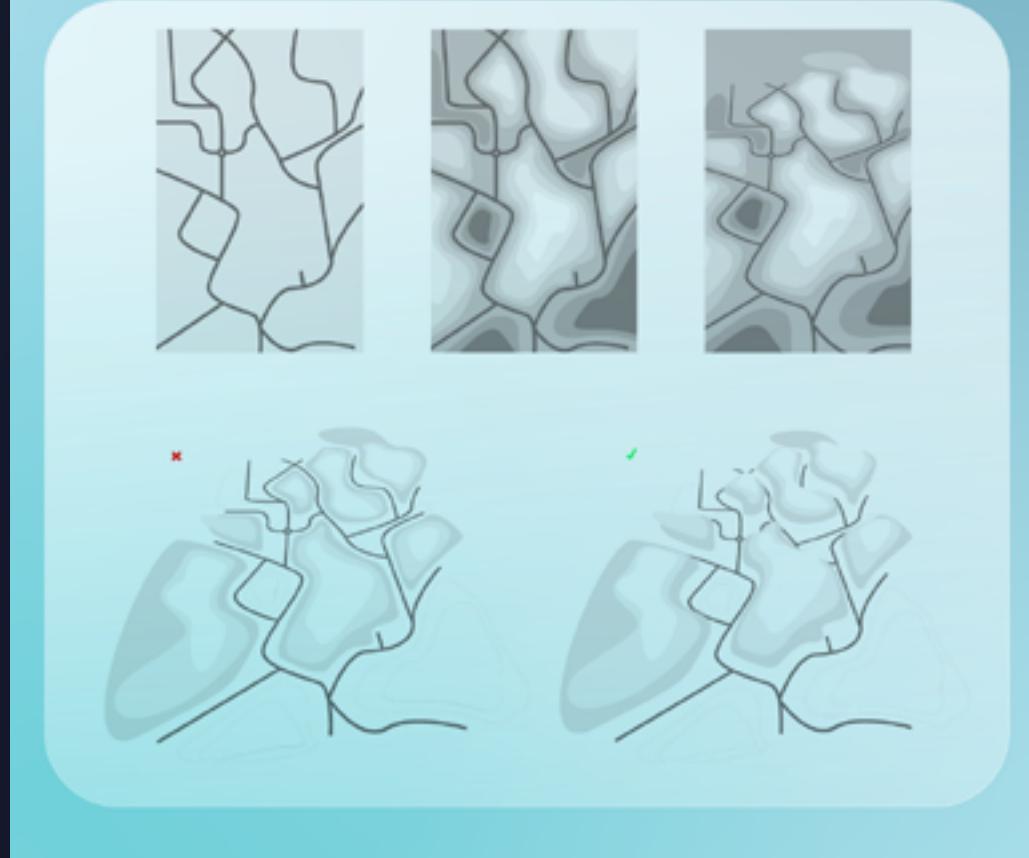
Logotype, Motion & UI/UX Design

> Axe #2

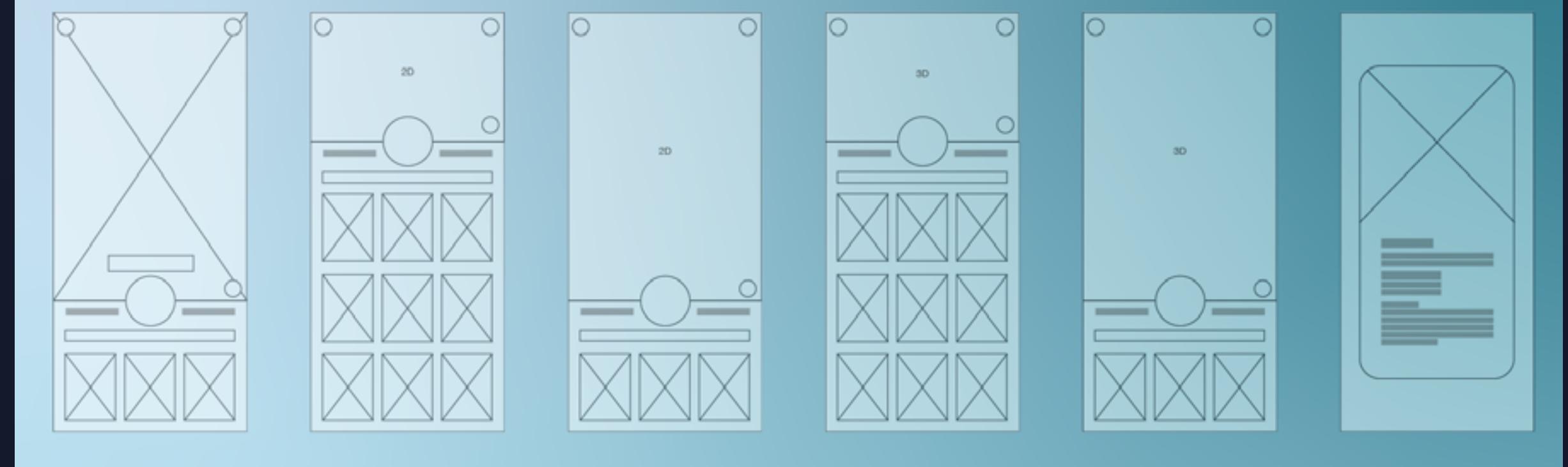
Cet axe est seulement une version améliorée de la précédente. Autant intuitif que compacte, le prototype répond à la demande de l'utilisateur: Signaler une anomalie dans la faune rapidement.

La map est également revisitée, j'oublie le grain et je me focalise sur un aspect de relief.

> Reliefs réelles



> Wireframe #2



> Interface #2



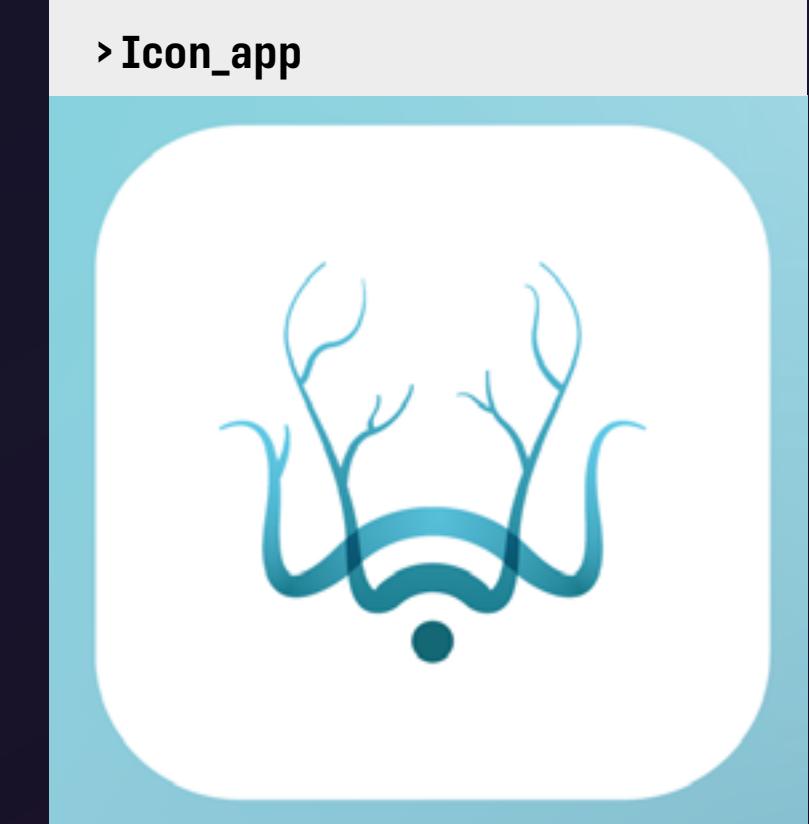
> UX #2

Pour renforcer l'expérience « compacte », je décide de concevoir une home-page tout-en-un, il n'est plus question d'onglets mais de glissement. Seul des fenêtres pop-ups sont utilisés.

> UI #2

La couleur bleue reste l'élément principal de l'identité de l'application. Pour mettre en avant le bouton de signalement, je décide que cette dernière soit constamment animée.

> Icon_app



JOOXTER

Stage 2022

> Contexte

Jooxter est une entreprise lilloise spécialisée dans la gestion de bureaux des grandes entreprises. D'avril à juillet 2022, j'effectue un stage dont le but est de prêter main forte à la communication de l'entreprise (Motion design, Montage vidéo, Design de communication). Malgré mon rôle de stagiaire, il m'est accordé plusieurs responsabilités telle la refonte de l'identité graphique.

> Ancienne identité graphique de Jooxter



> Nouvelle identité graphique (1)

PART I: Graphic charter

Icon's rebranding

OLD

NEW

Final color choice

A graphic charter page titled "PART I: Graphic charter". It shows the "Icon's rebranding" section comparing the "OLD" logo (two white circles with a dot) against the "NEW" logo (two red circles with a grey dot). Below this is a "Font test" section where different font styles are applied to the word "JOOXTER". The bottom half of the page features a large, stylized red version of the Jooxter logo with a grey dot, set against a red background with faint circular patterns. The entire page has a red-to-white gradient background.

> Rapport au stage

Durant ce stage, j'ai appris à collaborer et à travailler en équipe avec des collègues qui ont des expériences bien différentes des miennes. Ce fut une période enrichissante socialement mais aussi au niveau de l'approche technique avec l'apprentissage de logiciels qui m'étaient peu familière (comme Figma).

> Nouvelle identité graphique (2)

Font test

Old type JOOXTER

JOOXTER
JOOXTER
Jooxter
Jooxter
jooxter
jooxter

Jooxter
Jooxter
Jooxter
Jooxter
Jooxter
Jooxter

JOOXTER ► Jooxter

Jooxter
Jooxter
Jooxter

#FF1744 #D2121C #C30A56

Noir #3B3B3B

Titre; Sous-Titre
Titre; Sous-Titre

Gros-Titre; Dégradé
Gros-Titre; Dégradé

Texte, Légende

CO JOOXTER ► CO Jooxter

This section of the graphic charter is titled "Font test". It shows the "Old type" logo alongside various "JOOXTER" and "Jooxter" variations in different fonts. Below this is a comparison of the "JOOXTER" and "Jooxter" names in different font styles. A color palette at the bottom includes "#FF1744", "#D2121C", "#C30A56", "Noir", and "#3B3B3B". A legend indicates "Titre; Sous-Titre" for the first two colors and "Texte, Légende" for the last two. At the very bottom, there is a "CO JOOXTER" logo followed by a red arrow pointing to a "CO Jooxter" logo.

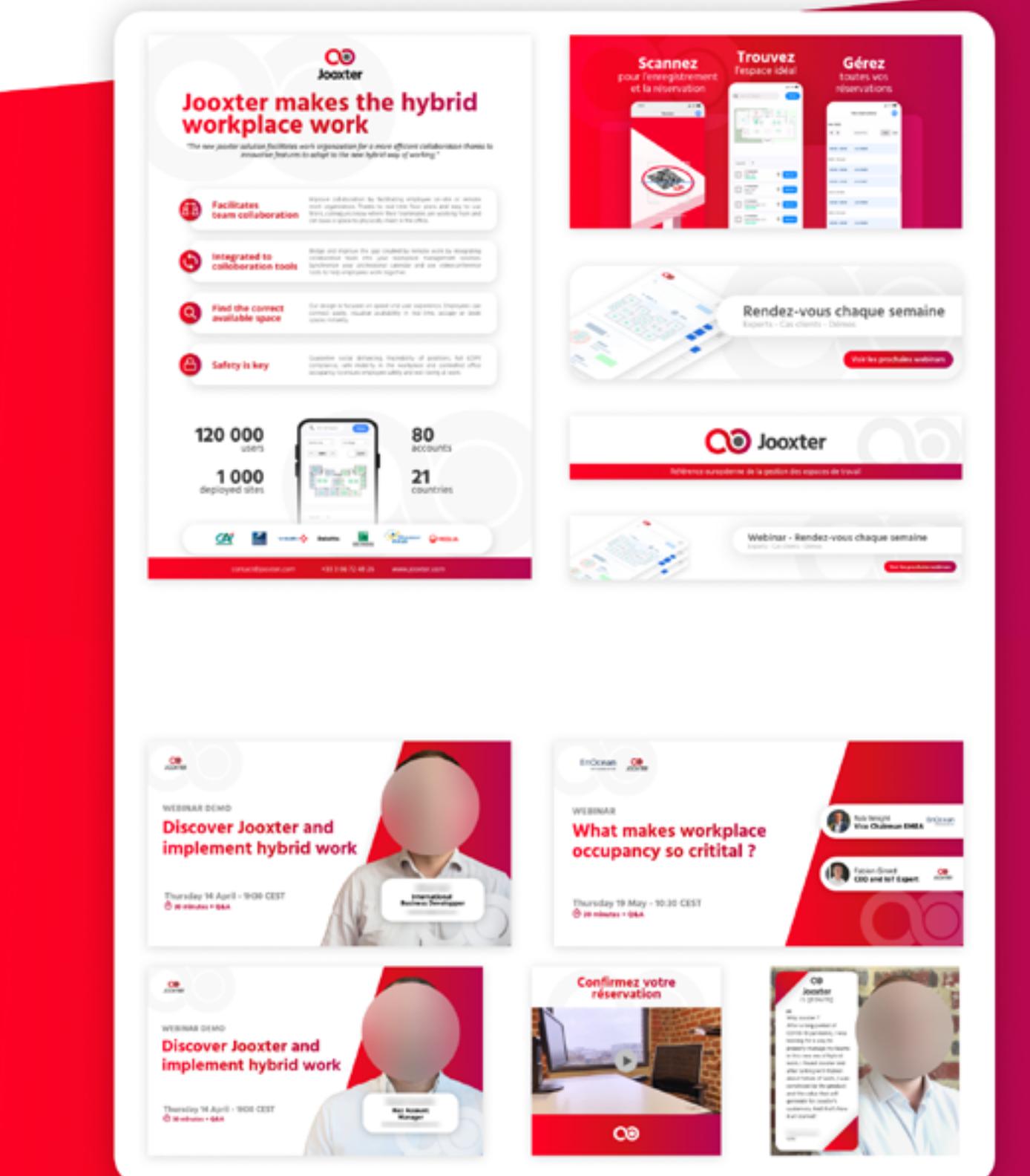
JOOXTER

Stage 2022

> Application de l'habillage graphique

La nouvelle identité visuelle impacte donc toutes les différentes campagnes de vidéos. Je réalise alors des séquences en motion-design pour des futurs vidéos postés sur les réseaux sociaux. Par ailleurs, je conclue mon stage par la production d'une vidéo de démonstration où j'intègre mes éléments graphiques.

> Nouvelle identité graphique (3)



> Nouvelle identité graphique (4)



GAIETÉ LYRIQUE

Affiche, Motion & HTML, CSS



> Contexte

AI:ART, une exposition fictive de la Gaieté Lyrique a lieu entre le 6 septembre et le 2 février 2023. Cette évènement retrace l'histoire de l'art généré par les intelligences artificielles. Premièrement, il m'est demandé de créer une affiche pour l'exposition. Deuxièmement, j'anime le contenu pour les réseaux-sociaux. Et pour finir, j'intègre mon affiche animée dans une page HTML en utilisant les outils d'animations CSS.

> Recherche de signe

ai:
art

> Recherche de signe

ai:
art

> Composition #1(4)

> Composition #1(2)

> Composition #1:(1.2)

> Axe de recherche #1: Écran « percé »

Du premier ordinateur aux dernières technologies IA, ma composition doit à la fois représenter les années 1960 à aujourd'hui, mais aussi représenter la connexion entre l'art et l'ordinateur. Mes premières expérimentations sont tournées sur une recherche de logo et de composition d'affiche, qui confronte l'art avec un système d'exploitation.

GAIETÉ LYRIQUE

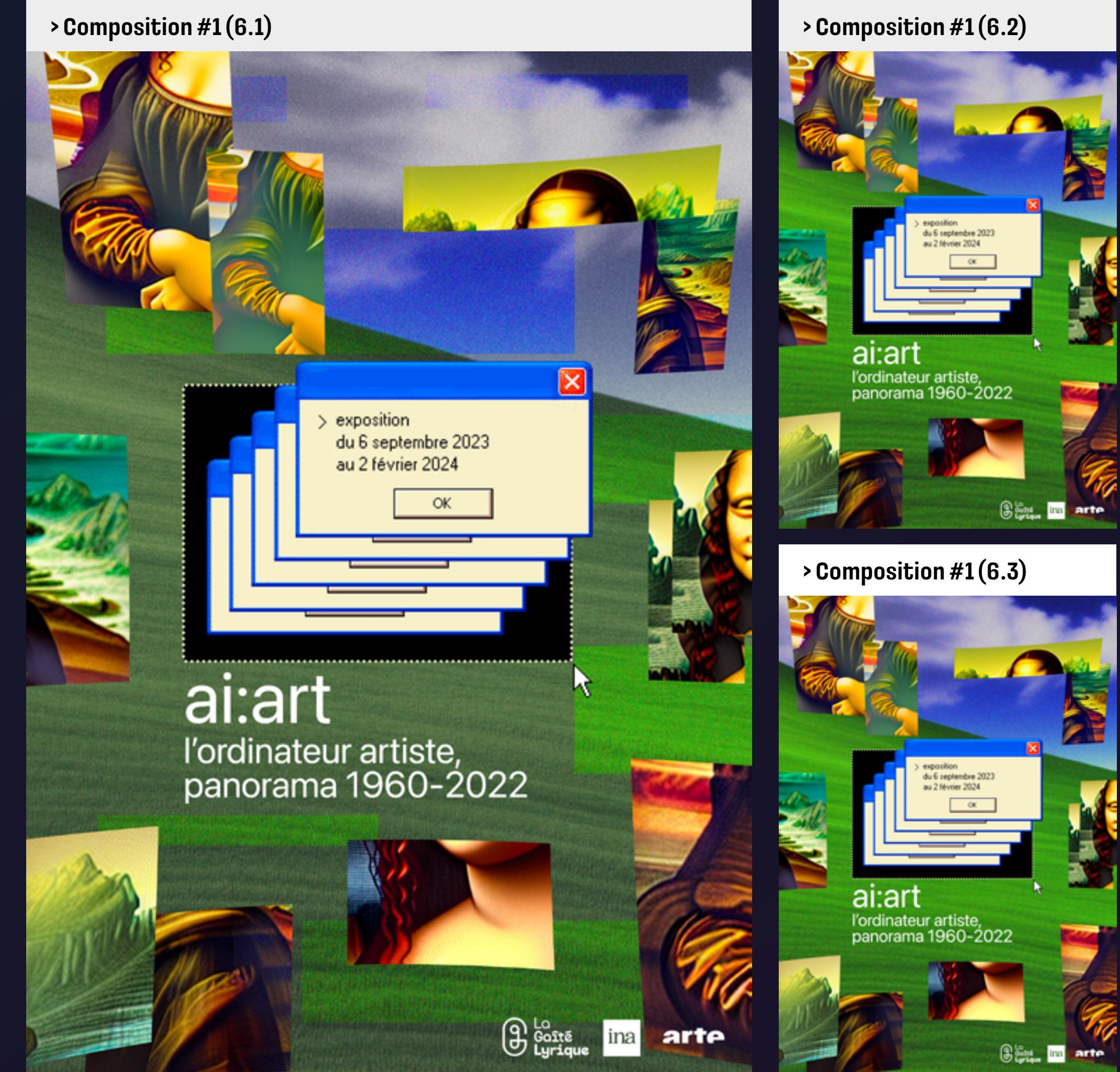
Affiche, Motion & HTML, CSS

> Composition #1(3)

> Composition #1(5)

> Axe de recherche #1: Écran « percé »

Au fil de mes recherches graphiques, la composition s'inspire de plus en plus du mythique système d'exploitation de Windows XP. En plus d'avoir choisi le fond d'écran le plus mythique de l'histoire en guise d'arrière plan, je disperse des fragments d'un des tableaux les plus connus du monde, la Joconde.



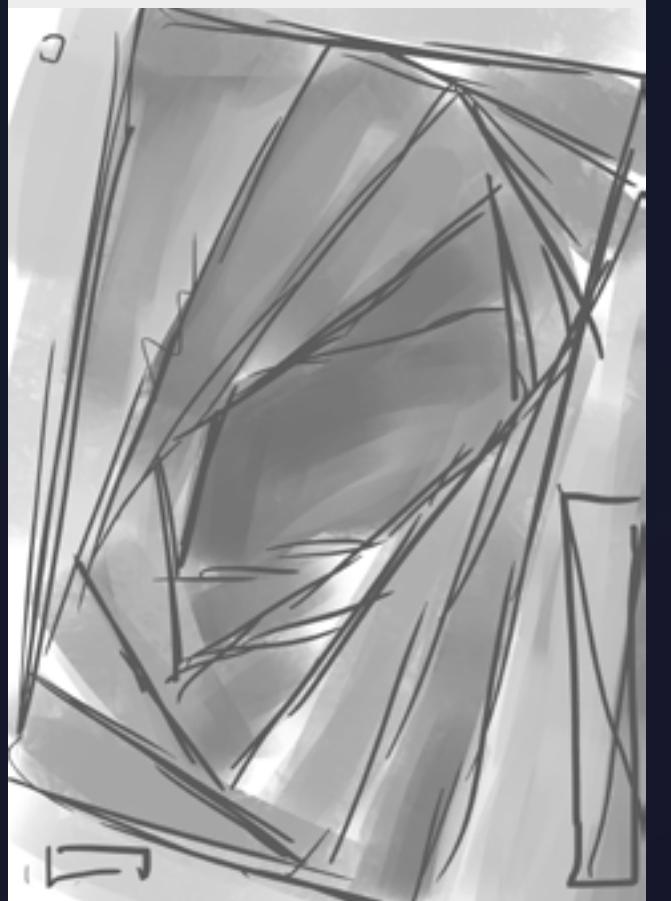
GAIETÉ LYRIQUE

Affiche, Motion & HTML, CSS

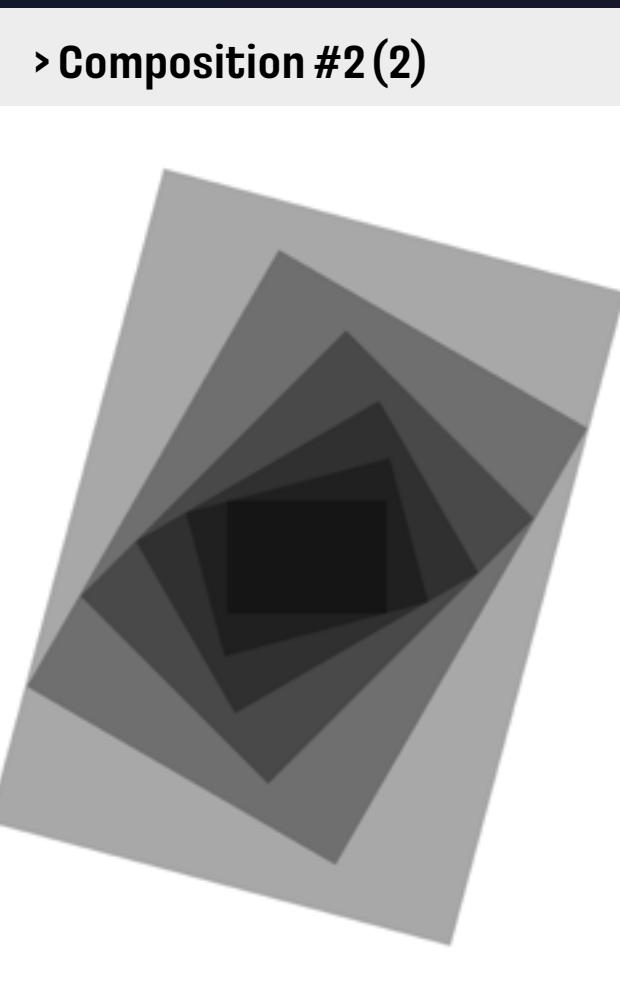
> Axe de recherche #1: Mise en abyme

Comme l'axe précédent, toutes les images présentes sont générées par une intelligence artificielle. Dans cet axe, je représente la répétition lorsqu'on génère à plusieurs reprises des images avec une description similaire. J'adopte cette fois-ci une typographie moins linéaire qui se combine mieux avec le reste.

> Composition #2 (1)



> Composition #2 (2)



> Composition #2 (3.1)



> Composition #2 (3.2)



> Composition #3 (1)



> Composition finale

Finalement, le développement de la recherche est un mixe entre le premier et le second axe. J'utilise ainsi une interface d'exploitation réinventée qui se combine avec les images générés artificiellement. De plus, la composition s'adapte facilement à toutes les résolutions d'écran.

> Composition #3 (2) - Final





> « ZAKHAR », un ensemble de projets personnels

Suite à mes différents projets que je réalise en dehors des cours, plusieurs styles graphiques se sont dessinés selon les techniques que j'utilise. Mes références culturels y sont pour beaucoup et c'est pourquoi j'ai décidé d'assembler des projets de graphisme, d'animation et d'illustration dans un univers commun que j'ai intitulé "Zakhar".

J'ai décidé de vous présenter cet ensemble de projets puisqu'il reflète ma personnalité et mon désir d'exploiter de nouveaux outils. L'univers possède un lore mais le but est d'affirmer une cohérence graphique entre ces projets



ZAKHAR

Lancement d'un univers

> zkr_logo.png



> zkr_portraits.txt

Courant 2020, je tente de concevoir des portraits réalistes de différents personnages imaginés. N'ayant à ce moment peu de connaissance dans la modélisation de portrait, je peins numériquement chaque angle de chaque visage afin d'y générer un CIF, donnant l'illusion que chaque visage tourne sur lui-même. Ce travail est bien trop chronophage et c'est pourquoi je me suis mis à apprendre en autodidacte les bases de la 3D les semaines qui ont suivi.

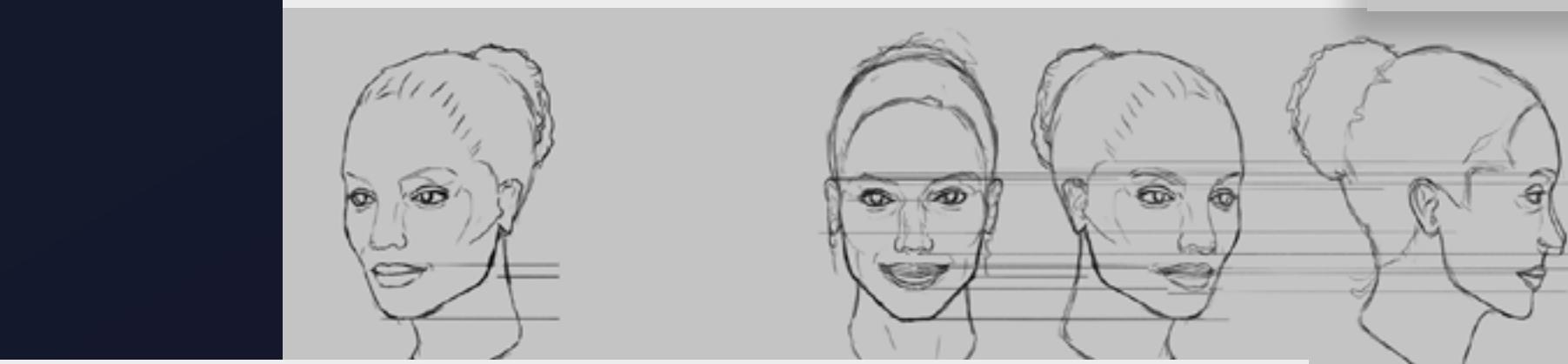
> 180_kima.png



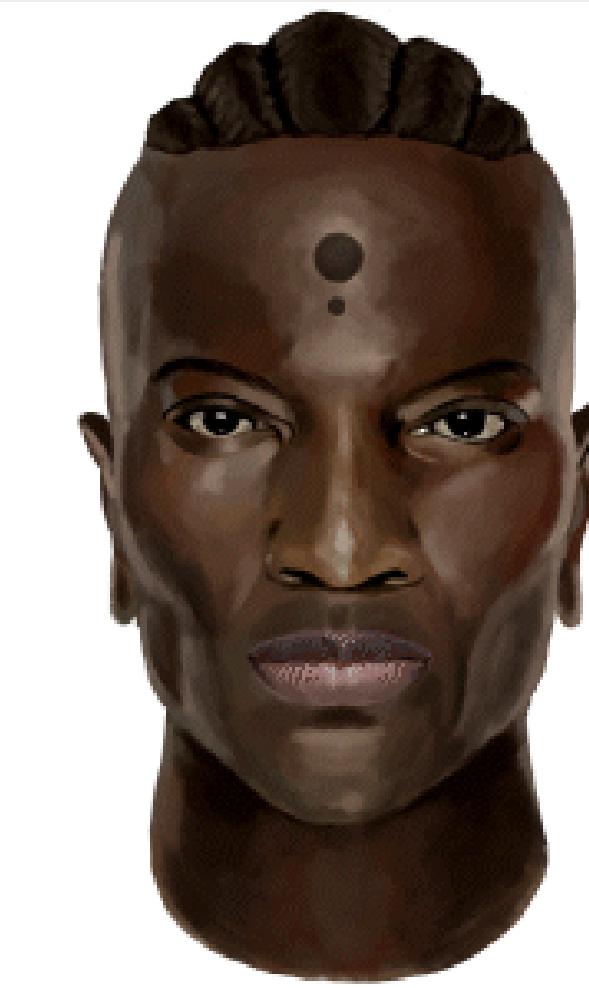
> final_180_zwanga.png



> 180_zwangakna.png



> head_zwanga.png



> 180_akra.png



> 180_zwanga.png

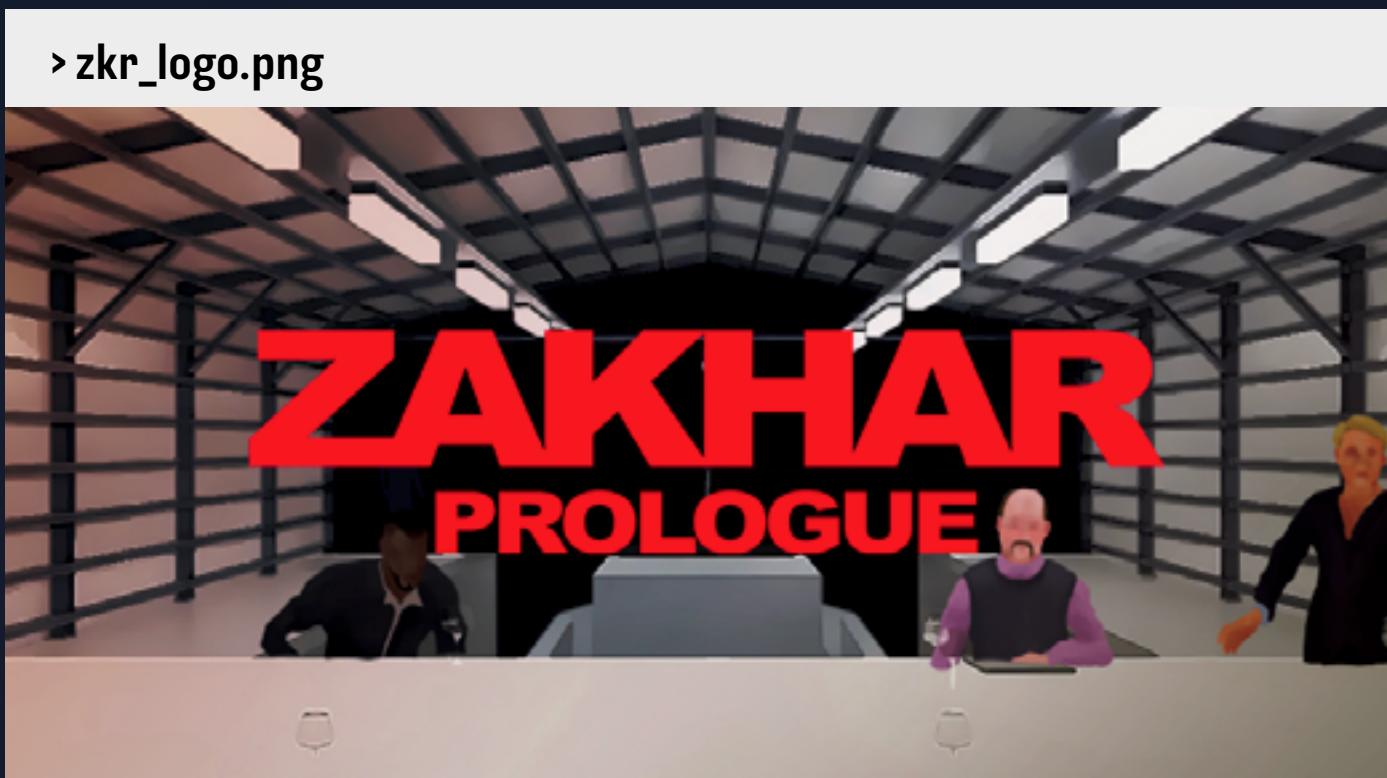


> 180_guke.png



ZAKHAR

Animation 2D



> zkr_logo.png

Mis en stand-by en 2022, Zakhar Prologue était un projet visant à introduire l'univers établi. Après avoir terminé le travail d'écriture il y a environ cinq ans, j'ai commencé la production d'un épisode animé de 16 minutes qui devait présenter l'intrigue principale de l'univers. J'ai combiné des techniques de 2D et de 3D pour appliquer au mieux mes connaissances. Cependant, le projet n'a jamais été achevé en raison d'un manque de temps, d'une insatisfaction du rendu final, ainsi que d'un blocage dans la sphère sonore du projet.

> Quelques planches de storyboard



> Frame #25112



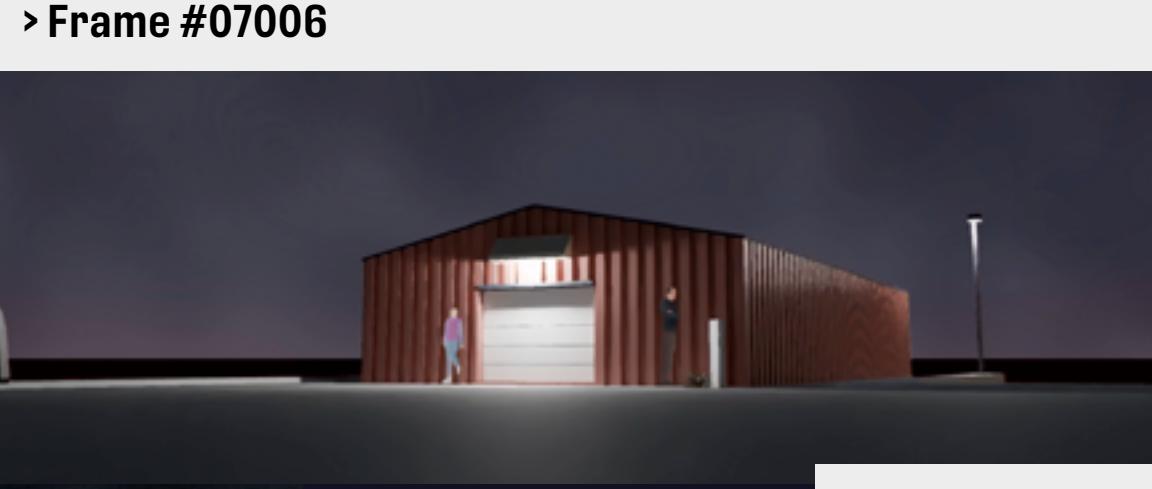
> Frame #08588



> Frame #23342



> Frame #07006



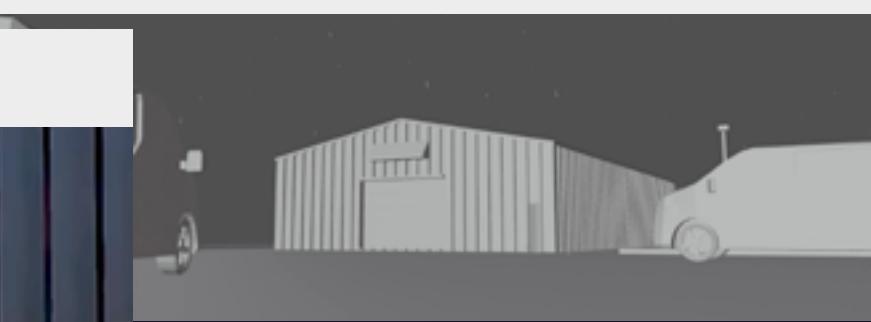
> Frame #06124



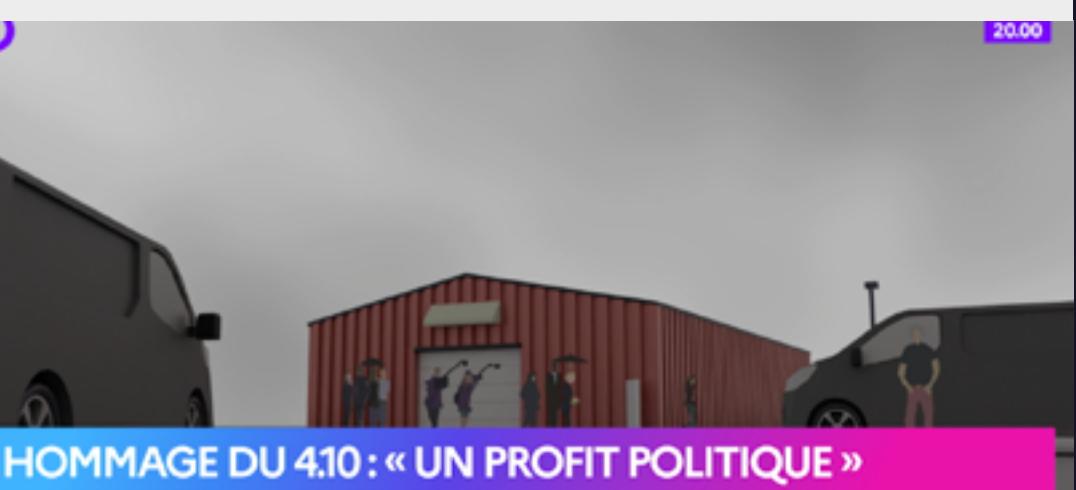
> Frame #13296



> PRE_Frame #05014

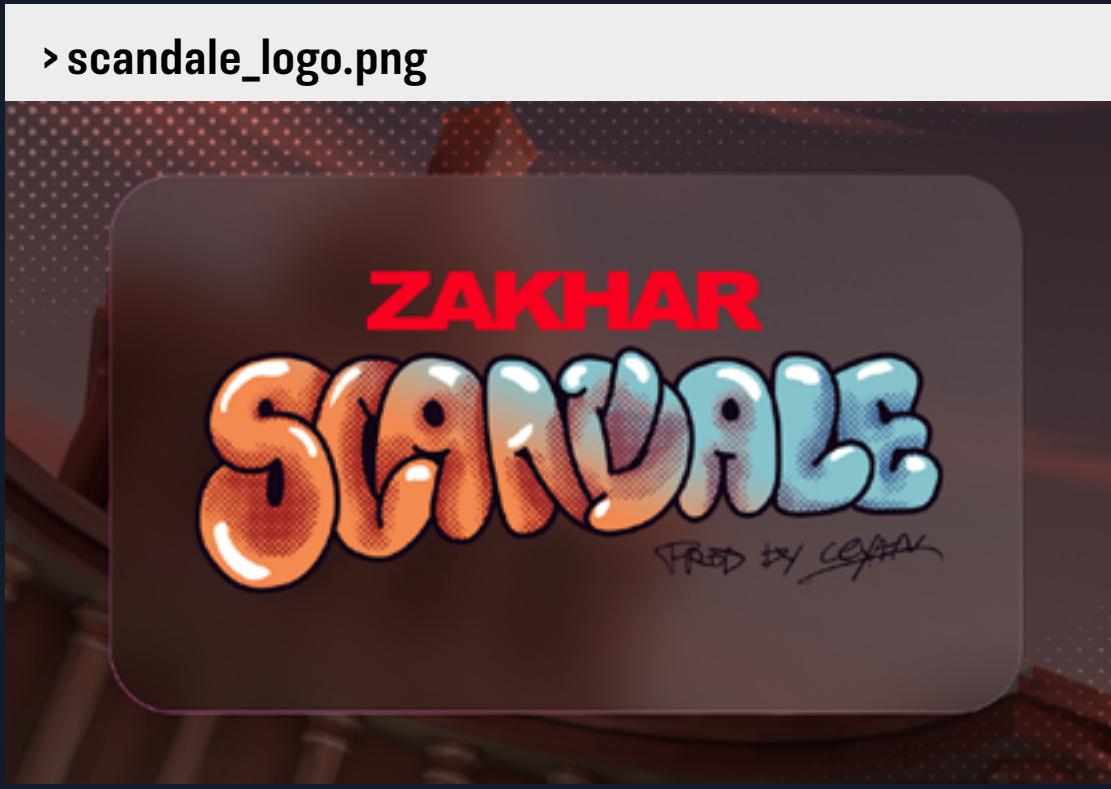


> Frame #05014



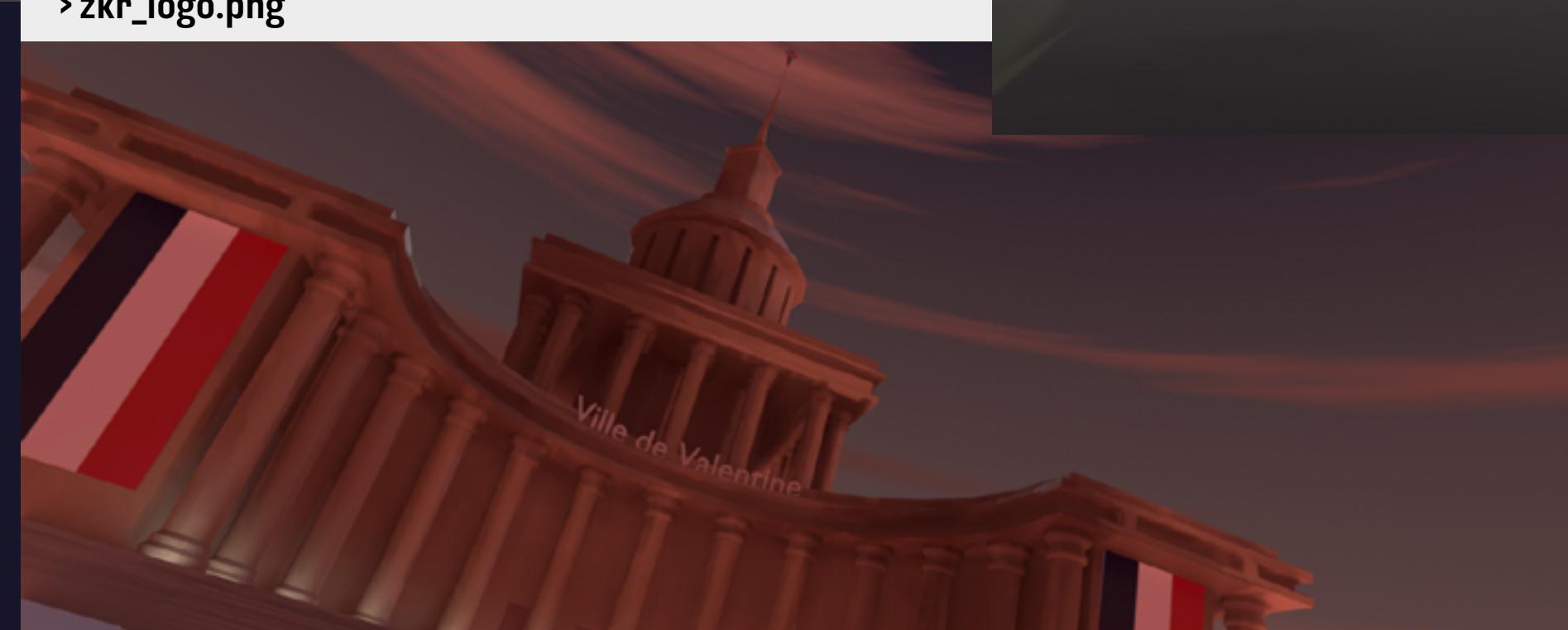
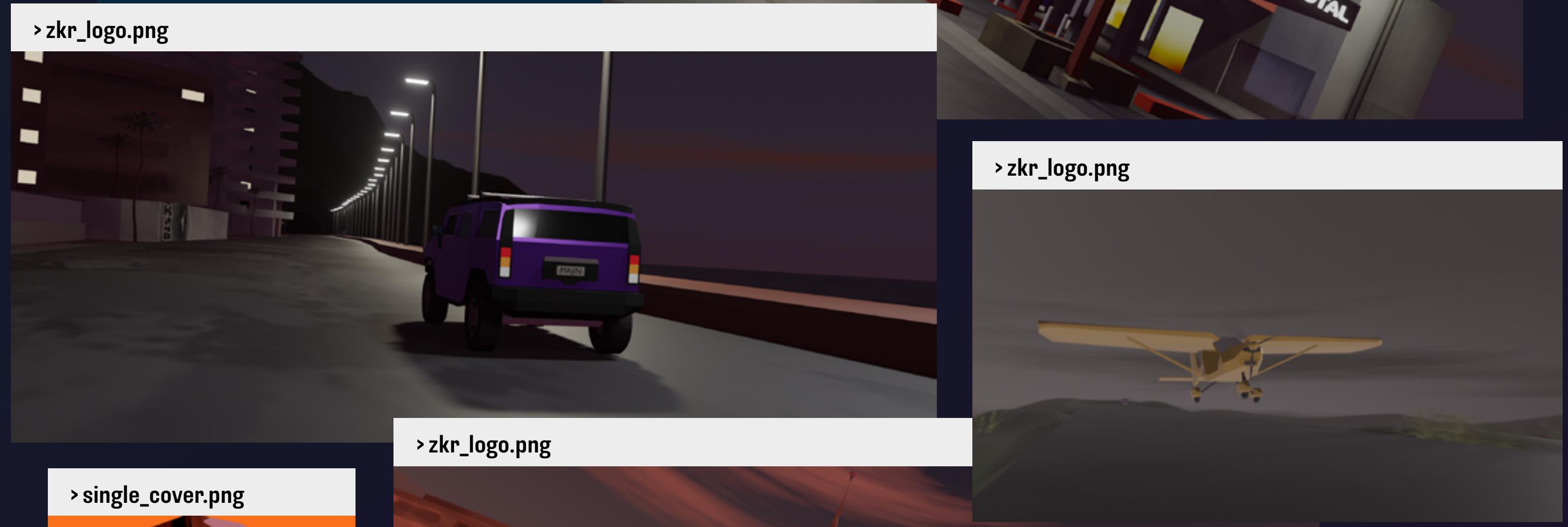
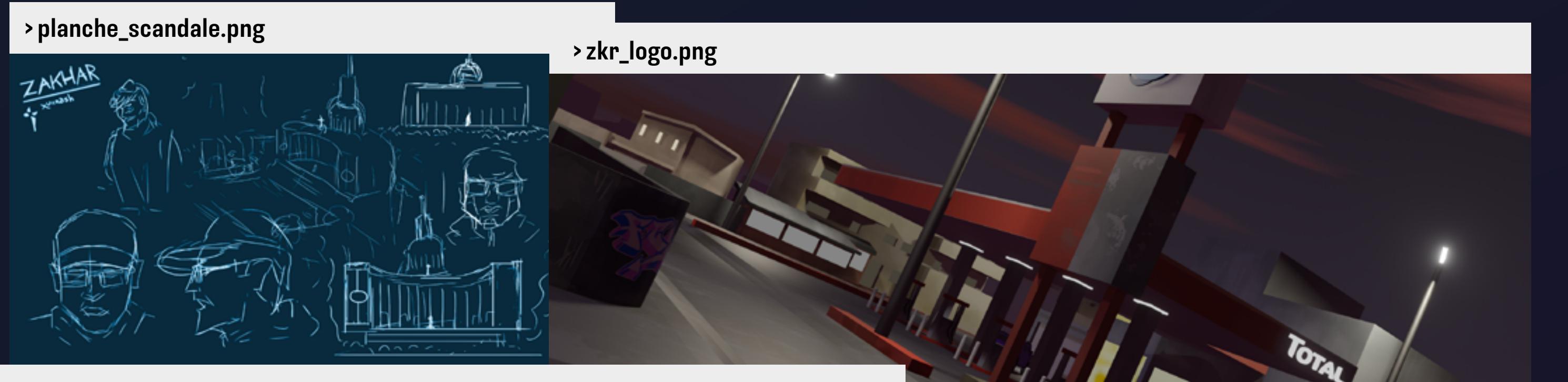
ZAKHAR

Animation 3D



> Contexte

"Scandale" est mon premier projet mettant en scène une personne réelle dans un univers fictif. En collaboration avec un ami installé dans la scène musicale amienoise, je produit pour la première fois un clip musical réalisé entièrement en 3D. Afin de mieux marqué l'identité de l'univers, aucun assets (modèle, animation, textures...) pré-existants a été utilisé. Le low-poly a permis d'accélérer le processus de travail et de rendu. Mes faibles connaissances théoriques en animation m'ont poussé à utiliser davantage d'outils de motion-deigner et de monteur vidéo pour animer le clip.



ZAKHAR

Animation 3D

> zve_logo.png

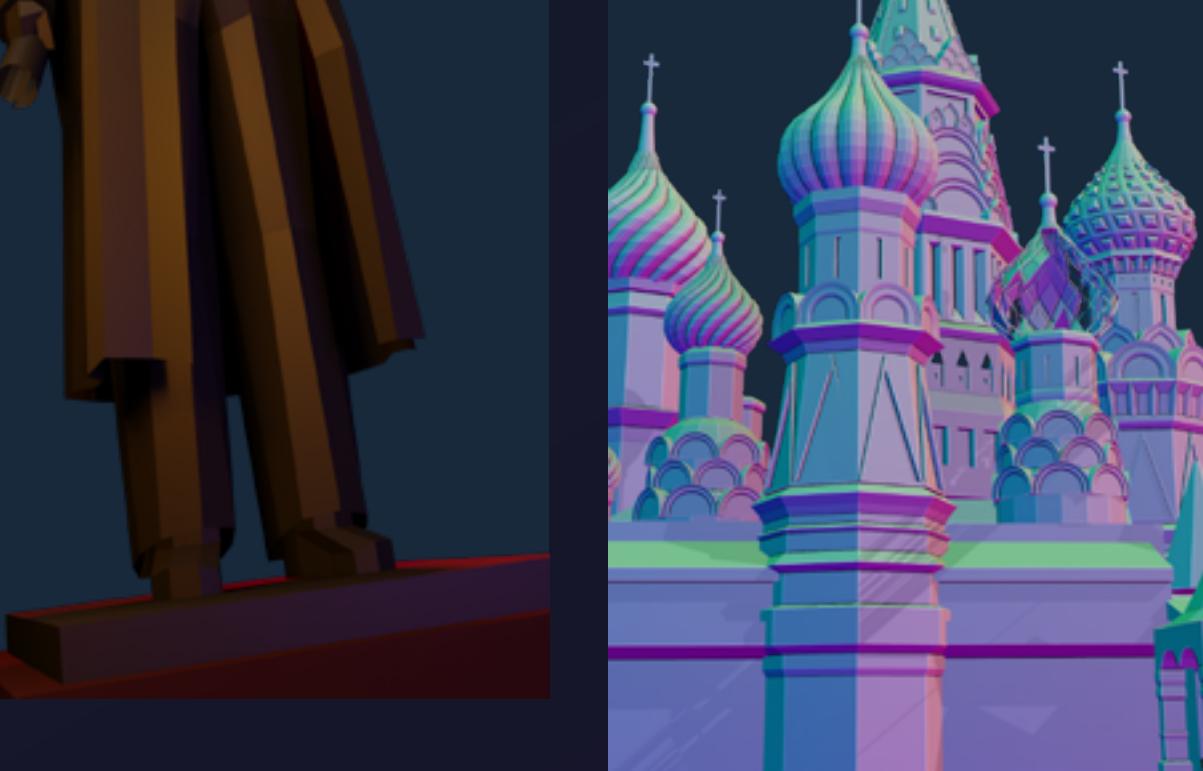
ЗВЕЗДА
ПО ИМЕНИ
СОЛНЦЕ



> Portrait 3D de Viktor Tsoi



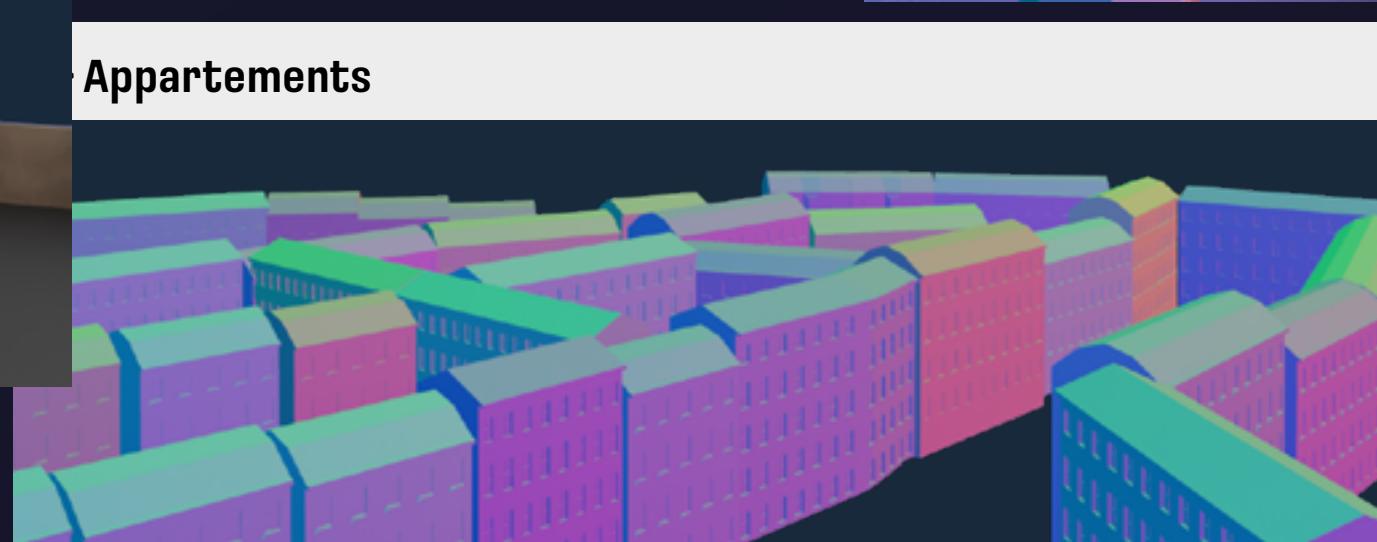
> Lénine à VDNKh



> Cathédrale Saint-Basil



Appartements



> Contexte

Звезда по имени Солнце (Zvezda po imeni Solntse) ou Cette étoile nommée soleil est un morceau issu de l'album du même nom composé par le groupe soviétique KINO. Sorti en 1989 en URSS, cette chanson aborde des sujets mélangeant espoir et mélancolie et illustre l'environnement auquel vivait Viktor Tsoï, le vocaliste du groupe.

> Un hommage

En hommage à KINO, je me suis donné comme objectif de réaliser un clip musical de A à Z en utilisant l'animation 3D et 2D. Le projet est un hors-série de "Zakhar" mais j'applique le style graphique que j'ai acquis au cours de ces dernières années. L'usage de l'animation dans des clips musicaux ont permis de redonner vie à des artistes comme Juice WRLD ou XXXTENTACION. Ce clip dont la production n'est qu'à ses débuts peut être perçu comme une version améliorée de ce qu'est Scandale.

ZAKHAR

Modélisation 3D

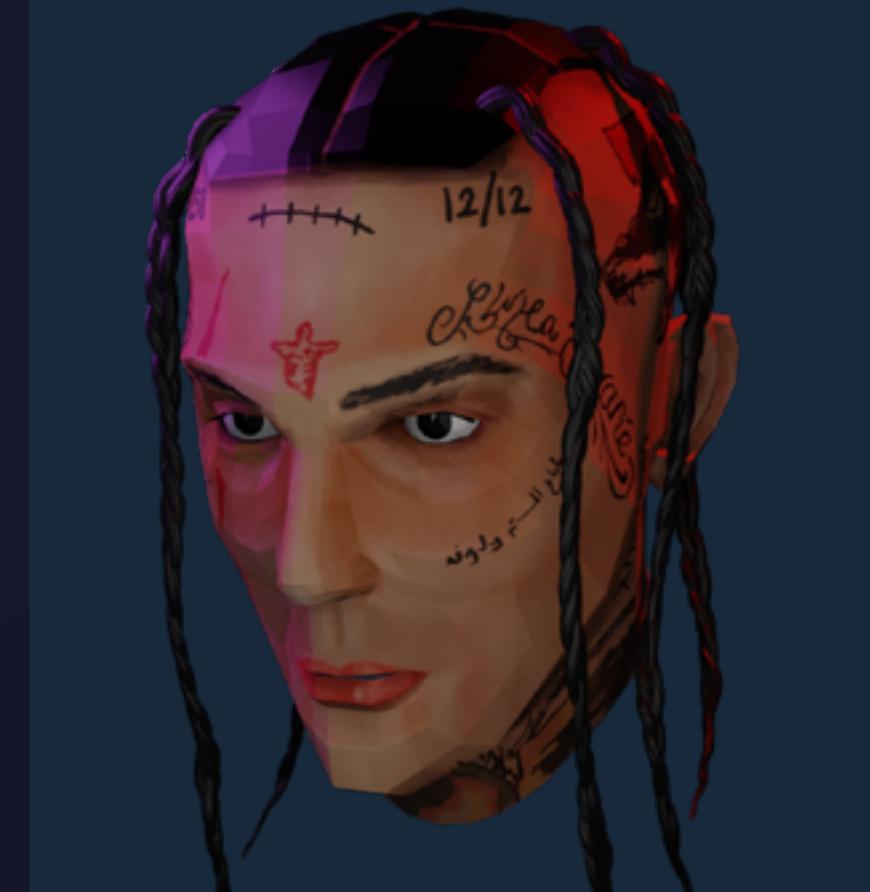


> [zillakami.blend](#)



> [xxxtentacion.blend](#)

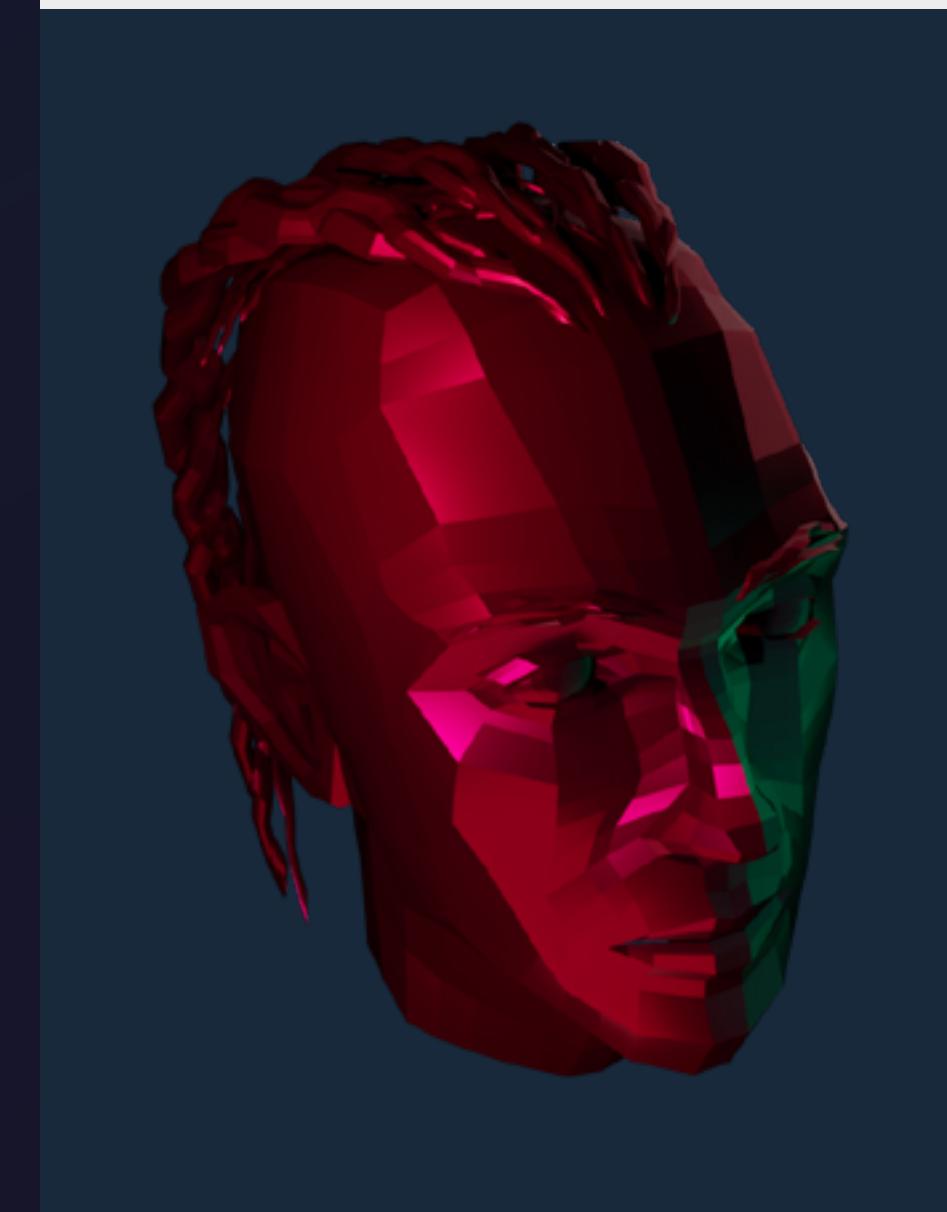
> [sosmula.blend](#)



> [Autoportrait.js](#)

Afin d'avoir l'expérience nécessaire pour commencer de plus gros projets en 3D, je modélise des personnalités connus avec un style volontairement low-poly.

> [Autoportrait.blend](#)



> [Autoportrait.js](#)

Voici mon autoportrait 3D qui est l'élément vitrine de la prochaine version de mon site. Il est intégré avec la technologie ThreeJS, qui permet d'inclure et interagir avec des objets 3D dans du web.