

The background is a complex, abstract composition. It features a central spiral pattern in shades of blue and white, surrounded by various geometric and organic shapes. There are areas of solid blue, white, and grey, as well as patterns resembling woven fabric or cellular structures. The overall effect is a dense, textured visual field.

PORTFOLIO

**HUGO
CHAUVET**

**SEPTEMBRE
2025**

SOMMAIRE

1 LES PROJETS D'ÉCOLE

- 3 - Marque Psyché - Création d'un logo et de son objet
- 4 - Affiche Monegros Desert Festival - Création d'une affiche 2D
- 5 - Mars « En Musique » - Calendrier mensuel
- 6 - Vision Confuse - Vidéo de GIF sur la pluie
- 7 - Typo-textile - Planche de recherches typographiques
- 8 - Hôtel du Lac « Archi Brut » - Création d'une affiche typographique
- 9 - ABC Aerial « Barcelona » - Création d'une police de caractère

2 LES PROJETS AVEC CLIENTS

- 10 - Recherches de photomontages - Projet de diplôme - La Foire internationale de la Photo de Bièvres
- 11 - Recherches de photomontages (suite)
- 12 - Recherches d'affiches d'après 5 photomontages
- 13 - Affiche finale choisie
- 14 - Déclinaisons d'après l'affiche finale
- 15 - Écritures, un code graphique - Le Morse
- 16 - Le Conservatoire de Montreuil - Photomontages
- 17 - Sélection de 2 photomontages

3 LES PROJETS PERSONNELS

- 18 - Pubs paradoxales, mais originales
- 19 - Objets sous toutes leurs facettes - Blender
- 20 - Polar-instants
- 21 - Lumières en lives
- 22 - Macro-spatial
- 23 - It Sounds 80's Style - Autres projets via mon site web portfolio

4 UN PROJET D'EXPOSITION AU SHOWROOM

- 24 - The Crossing Survivor (V1) - Concept & création des assets
- 25 - Production & modélisation des assets des 3 univers - Blender
- 26 - Importation & placement des assets dans l'univers 1 - Unity
- 27 - Importation & placement des assets dans l'univers 2 - Unity
- 28 - Importation & placement des assets dans l'univers 3 - Unity
- 29 - Aperçu du jeu-vidéo créé dans Unity

MARQUE PSYCHÉ

Ce projet consistait à créer une marque, un logo et son objet à brander à partir du thème du psychédélisme et d'un sous-thème au choix.

L'objectif de ce projet était d'apprendre à utiliser les outils 3D sur Illustrator pour apprendre à dessiner de plusieurs manières des formes.

J'ai choisi une marque de pellicule d'appareil photo argentique comme sous-thème car je pratique régulièrement la photographie comme passion, notamment l'argentique.

Je voulais également travailler sur ce que peut représenter la photographie en logo, pour cela j'ai donc fait le choix de concevoir une sorte d'oeil avec le nom de marque « Capeye » qui s'adapte à sa forme. De plus, La forme ronde du logo rappelle celle de la pellicule photo. J'avais l'intention de montrer que cette marque de pellicule représente l'infini en possibilités par la forme du cercle.



Logo choisi pour la pellicule photo



Face avant de l'emballage de la pellicule photographique



Face arrière de l'emballage de la pellicule photographique



Pellicule photographique avec le logo intégré

MONEGROS DESERT FESTIVAL



Affiche numérique Monegros Desert Festival



Zoom sur l'objet graphique

Ce projet consistait à concevoir une affiche sur le thème du Festival Monegros Desert, un festival qui a lieu en Espagne. Ce projet avait également pour but de s'exercer sur les ombres et lumières et les modes de fusions Photoshop.

Le cercle violet et le ciel en orange et jaune accentuent la séparation des zones d'ombre et des zones de lumière. Le texte et le titre rendent l'affiche très vive comme s'il y avait de l'animation. L'ambiance est également caractérisée par le nuage multicolore en mouvement.

MARS «EN MUSIQUE»

Pour le calendrier du mois de mars, j'ai choisi de réaliser une forme en trame de pluie pour faire référence aux paroles d'une chanson. Il s'agit d'un morceau de Jazz brésilien rendant compte de sensations que les deux artistes reçoivent quand ils sont dans la nature. On y perçoit aussi les mouvements que la pluie réalise et leurs sentiments. Je trouvais également que cette forme abstraite en vague s'inscrit correctement dans le paysage et suit le mouvement de la composition générale de la photographie.



Calendrier en numérique



Calendrier imprimé en sérigraphie

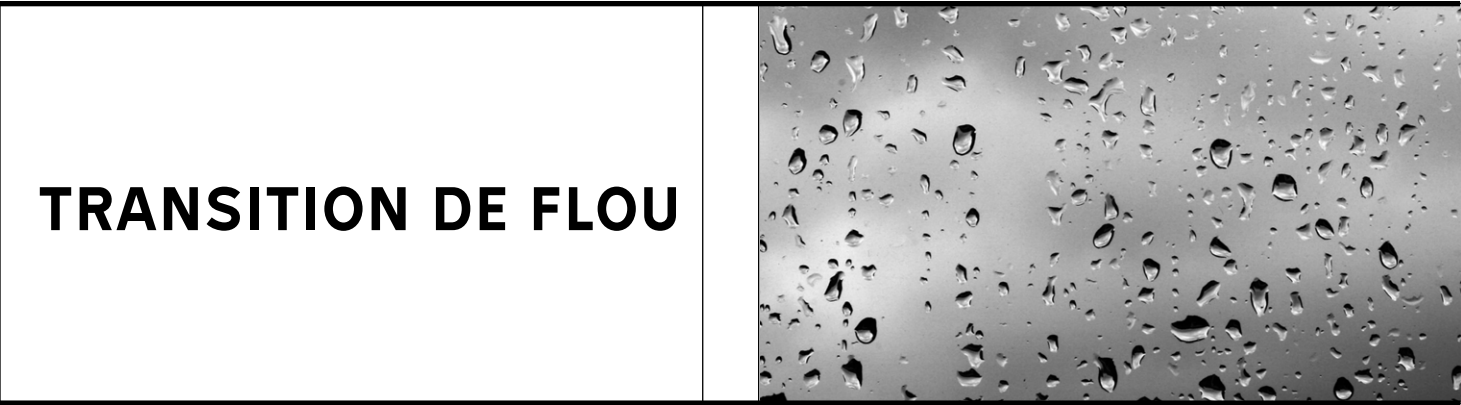
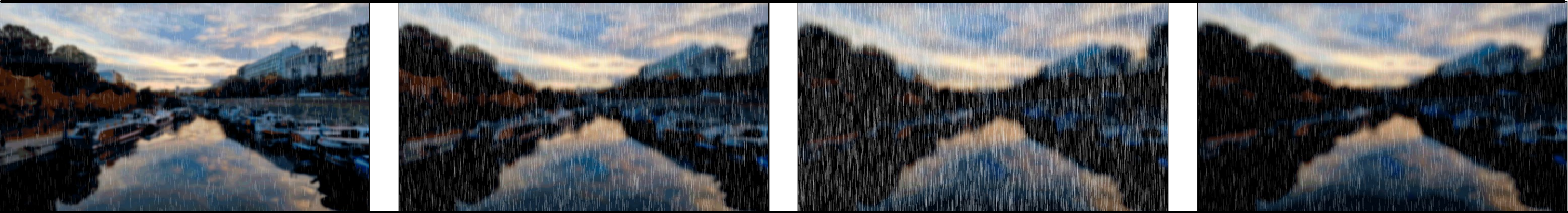
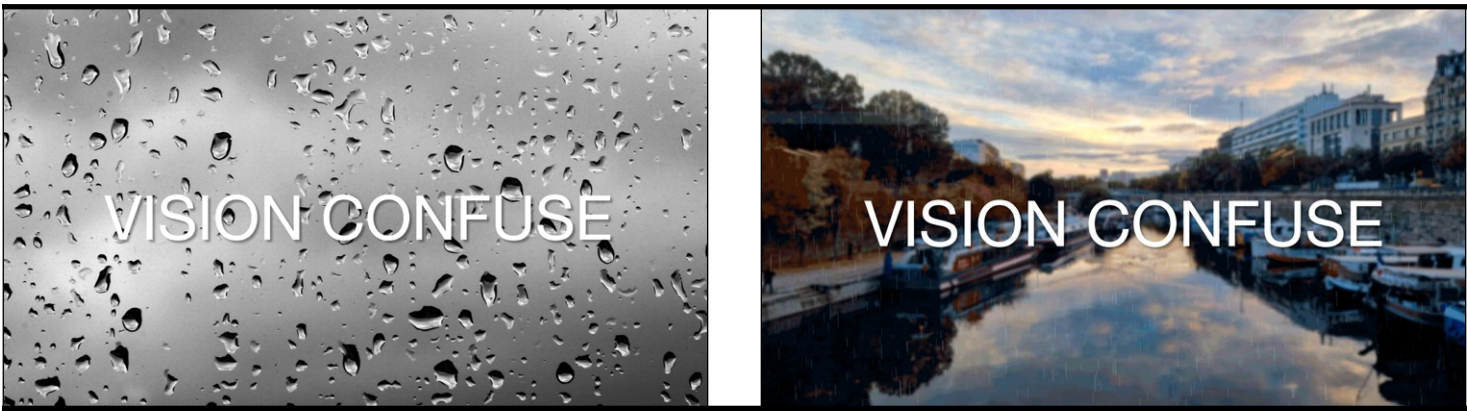
Le projet collectif « En Musique » consistait à créer un visuel qui mêle photographie et musique traduites par une forme abstraite en aplat de couleur ou en trame. Travail en groupe, conception sur logiciels et sérigraphie.

VISION CONFUSE



Le projet «Météorologies» consistait à identifier les différents phénomènes météorologiques et à en choisir un pour le questionner artistiquement. L'objectif de ce sujet était également de montrer mon ressenti face au phénomène météorologique choisi.

Ci-dessus ma vidéo est présente via mon compte Instagram.



J'ai choisi de représenter la pluie comme phénomène météorologique car quand je suis sous la pluie, j'ai l'impression d'obtenir une vision floue, comme une perturbation. Selon le type de pluie, j'ai l'impression de posséder une vision abstraite également. Pour représenter cette impression, j'ai songé à monter une vidéo de deux GIF avec des transitions afin de montrer la progression de la pluie. J'ai aussi intégré une musique créée sur GarageBand pour amplifier davantage mon impression sur la pluie.

TYPO-TEXTILE

CREATION TYPOGRAPHIQUE

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

SERIGRAPHIE

CORVISARTOLBIAC

PANNEAU DECORPE PLEXIGLAS

SERIGRAPHIE TEXTILE

Création d'un spécimen typographique pour une signalétique de l'atelier de sérigraphie du lycée Corvisart à partir de modules conçues sur Illustrator

Cet entraînement consistait à créer un alphabet à partir de modules issus d'un logiciel en ligne pour l'atelier de sérigraphie du lycée Corvisart. Ce projet avait pour but d'expérimenter la manipulation des caractères afin de se sensibiliser à la création d'une police de caractères.

Pour mon alphabet, j'ai choisi de jouer sur les superpositions de couleurs et de trames pour donner un effet d'illusion et un effet abstrait. Les trames permettent de faire référence à la texture du textile.

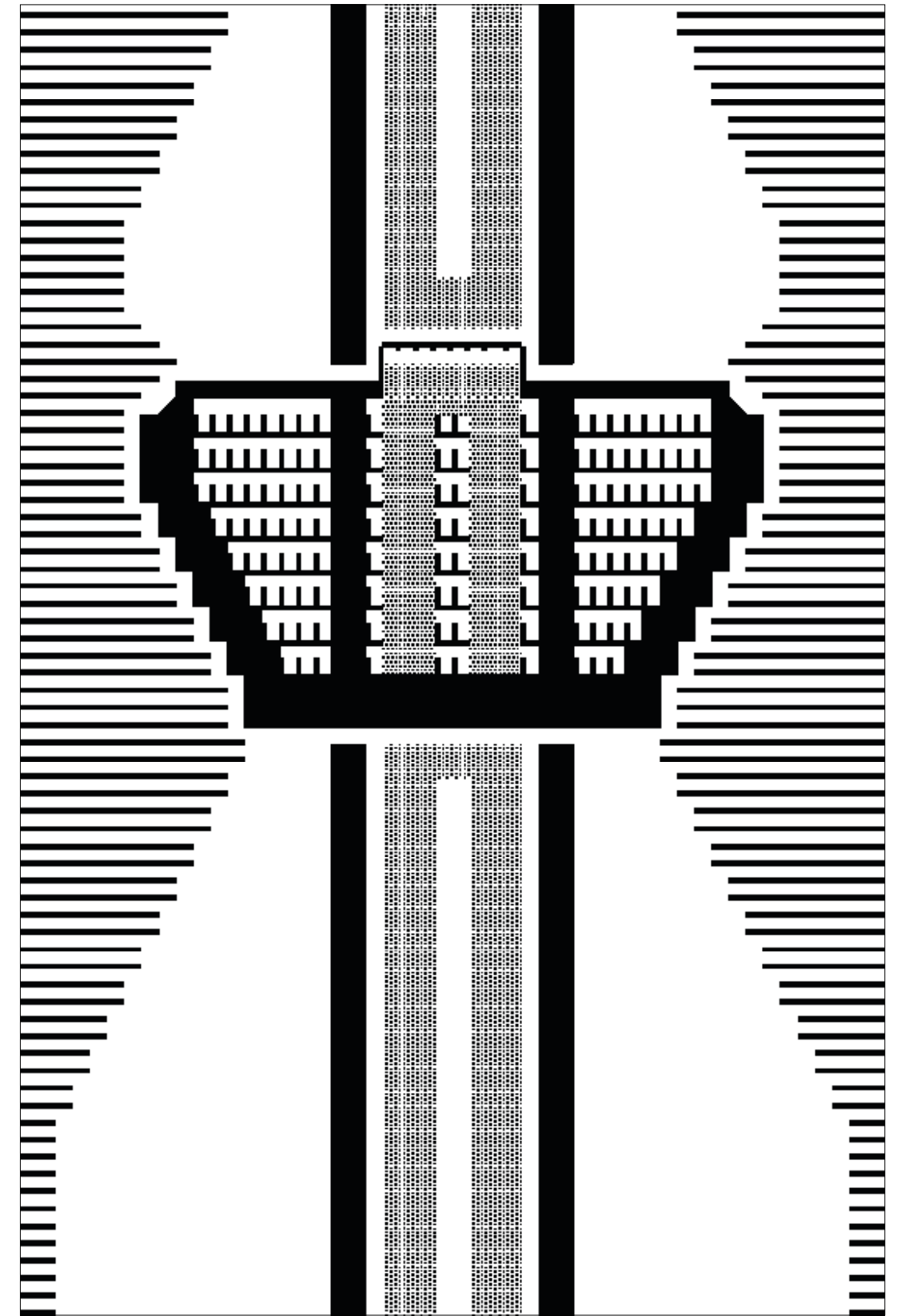
HÔTEL DU LAC «ACRHI BRUT»

Ce projet consistait à découvrir et à s'inspirer d'une architecture du type brutaliste conçue avec le logiciel en ligne «Glyph Drawing Club» à partir d'un bâtiment choisi en photo.

Pour ma réalisation, j'ai fait le choix de m'inspirer du bâtiment «Hôtel du Lac» (situé en Tunisie) de l'architecte italien Raffaele Contigiani car sa forme particulière m'a permis de jouer avec la typographie de la même manière que le bâtiment. La disposition des fenêtres et leur style me semblait très intéressante également par rapport aux outils du logiciel.

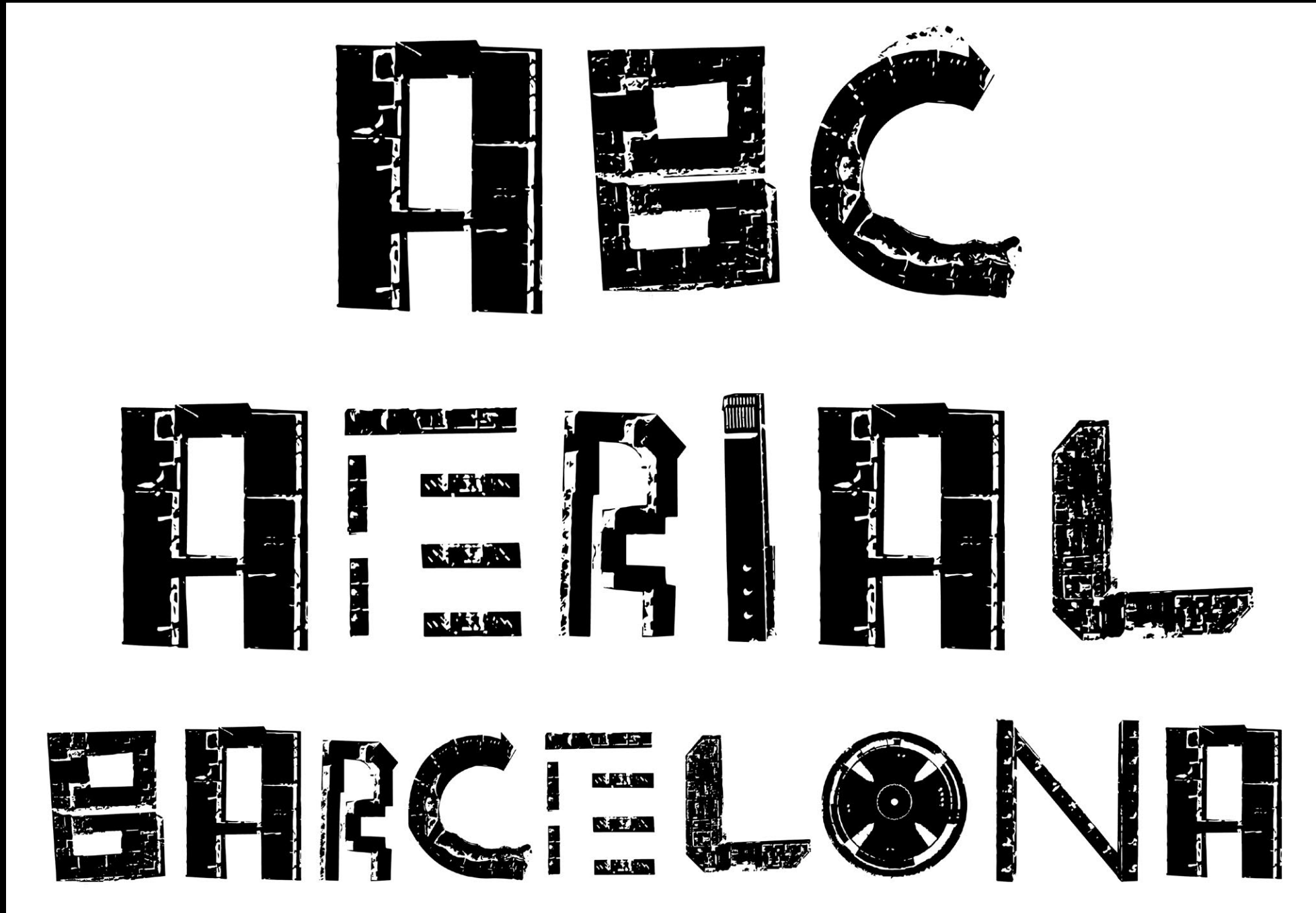


Affiches «archi brut» avec de la typographie



Déclinaison de l'affiche archi brut avec des ornements

ABC AERIAL «BARCELONA»



Spécimen ABC Aerial Barcelona

Création d'un spécimen typographique sur logiciels à partir de photos aériennes de villes. Cet exercice a permis de travailler mon observation en tant que graphiste sur les bâtiments qui peuvent ressembler à des lettres.

Pour le choix de mon lieu, j'ai choisi de réaliser mon spécimen sur la ville de Barcelone car les bâtiments possèdent une architecture particulière et très « carrée ». La ville de Barcelone est une ville que j'apprécie également et j'ai pu me rendre compte de son style architectural quand j'y voyageait sur place.

RECHERCHES DE PHOTOMONTAGES - PROJET DE DIPLÔME

LA FOIRE INTERNATIONALE DE LA PHOTO DE BIÈVRES

RECHERCHES À PARTIR DE L'AXE VERNACULAIRE



Photomontage 1 : ornemental



Photomontage 2 : concentré



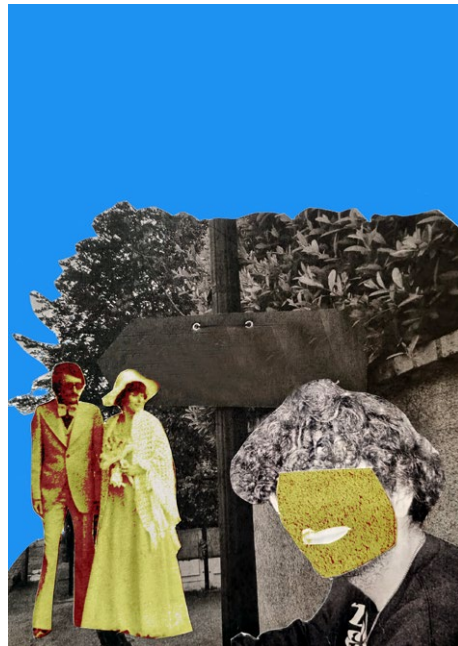
Photomontage 3 : impact

Ce projet de diplôme de ma troisième et dernière année de DNMA De Graphisme consistait à choisir un commanditaire ou un événement en lien avec le graphisme et le sous-thème choisi (photographie) au départ. L'objectif de ce grand projet était de répondre à une problématique pour ainsi concevoir une identité visuelle au commanditaire. Le sujet global que j'ai choisi est la relation entre photographie et graphisme et l'évènement en lien est La Foire internationale de la Photo, une foire annuelle sur la photo argentique, située dans la ville de Bièvres. Ce lieu souffre d'une communication impactante et d'une efficacité pour le public.

RECHERCHES À PARTIR DE L'AXE EFFETS



Photomontage 4 : impact 2



Photomontage 5 : visions



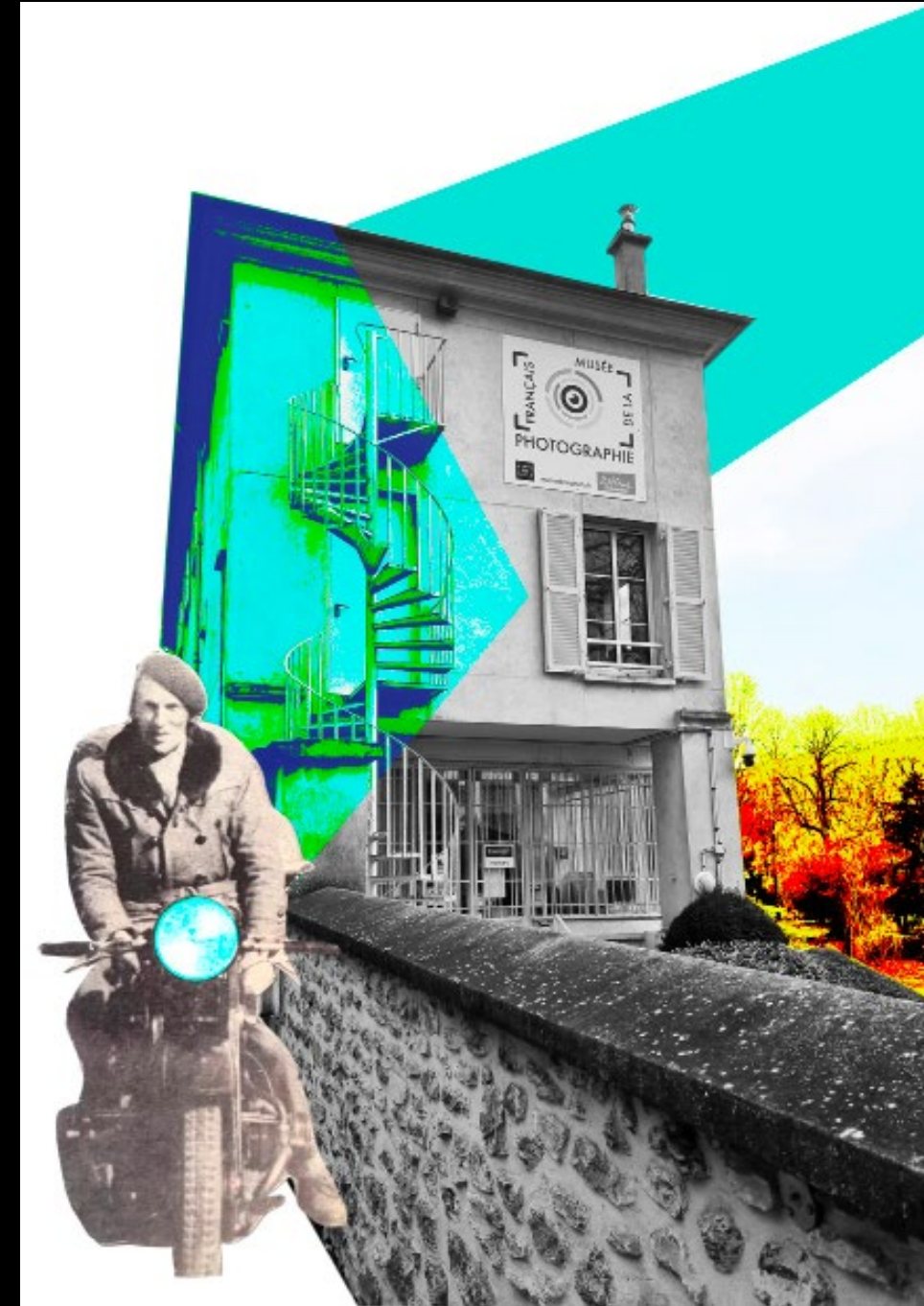
Photomontage 6 : poésie

L'idée directrice de mon sujet global est la conception d'une identité visuelle polyvalente, le juste-milieu entre l'efficacité sémantique et l'impact visuel.

RECHERCHES DE PHOTOMONTAGES (SUITE)



Photomontage 1 : contrastes en détails



Photomontage 6 : rencontres

Réaliser plusieurs photomontages comme première phase de recherches m'a permis de visualiser mes idées de conception afin de proposer différents principes créatifs. Ces recherches sont séparées par deux axes graphiques qui m'ont permis de varier davantage ces photomontages. L'axe qui a été choisi pour la suite du projet est l'axe « Effets » grâce au style à la fois vernaculaire, ancien et moderne et donc polyvalent.

RECHERCHES D’AFFICHES D’APRÈS 5 PHOTOMONTAGES

RECHERCHES D’AFFICHES À PARTIR DE L’AXE CHOISI « EFFETS »



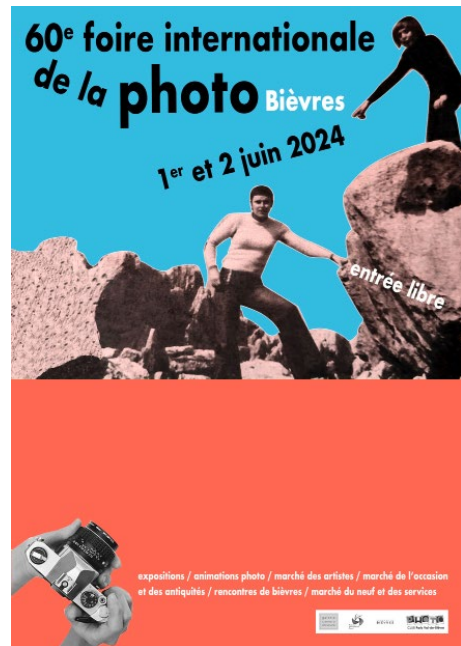
Affiche 1 : grille mise en page en diagonale



Affiche 2 : perspective



Affiche 3 : contraste



Affiche 4 : radicale

Cette étape de recherches consistait à sélectionner 5 principes graphiques pour en faire des propositions d’affiches en ajoutant les informations textuelles. Créer plusieurs affiches m’a permis de mieux sélectionner l’affiche principale. J’ai ressenti le besoin de les comparer pour observer les défauts et les qualités visuelles.

L’affiche choisie est « radicale » car elle semble épurée et impactante au niveau des informations visuelles et textuelles. Je pense donc l’améliorer pour l’affiche finale principale.



Affiche 5 : radicale (principe choisi)

AFFICHE FINALE CHOISIE

L'affiche « radicale » a été choisie après quelques améliorations graphiques pour les déclinaisons sur d'autres supports de communication.

Pour mettre en valeur la radicalité, j'ai décidé d'enlever l'appareil photo et les mains afin de montrer davantage le contraste entre le style graphique moderne et ancien et pour éviter de perturber le public sur les informations pratiques de la foire.

Cette radicalité graphique est accentuée par l'épure des éléments graphiques et la palette colorée réduite en lien avec l'élément photographique et textuel. Le bas de l'affiche correspond au style contemporain, tandis que le haut se réfère au style ancien grâce à la photo argentique. Ce qui crée une polyvalence à la fois sémantique et visuelle.

Concernant la grille de composition, les informations textuelles présentes dans la partie haute de l'affiche créent de la narration avec la photo argentique et évoque l'époque du courant Bauhaus, tandis que la partie basse est impactante par l'aplac orange vif et statique par la simplification de la mise en page.



Affiche principale choisie (axe Effets)

Choisir des couleurs chaudes et froides à la fois permet également de proposer au public plusieurs façons d'interpréter l'affiche, aussi grâce à la photographie argentique amatrice non connue qui évoque les années 1970.

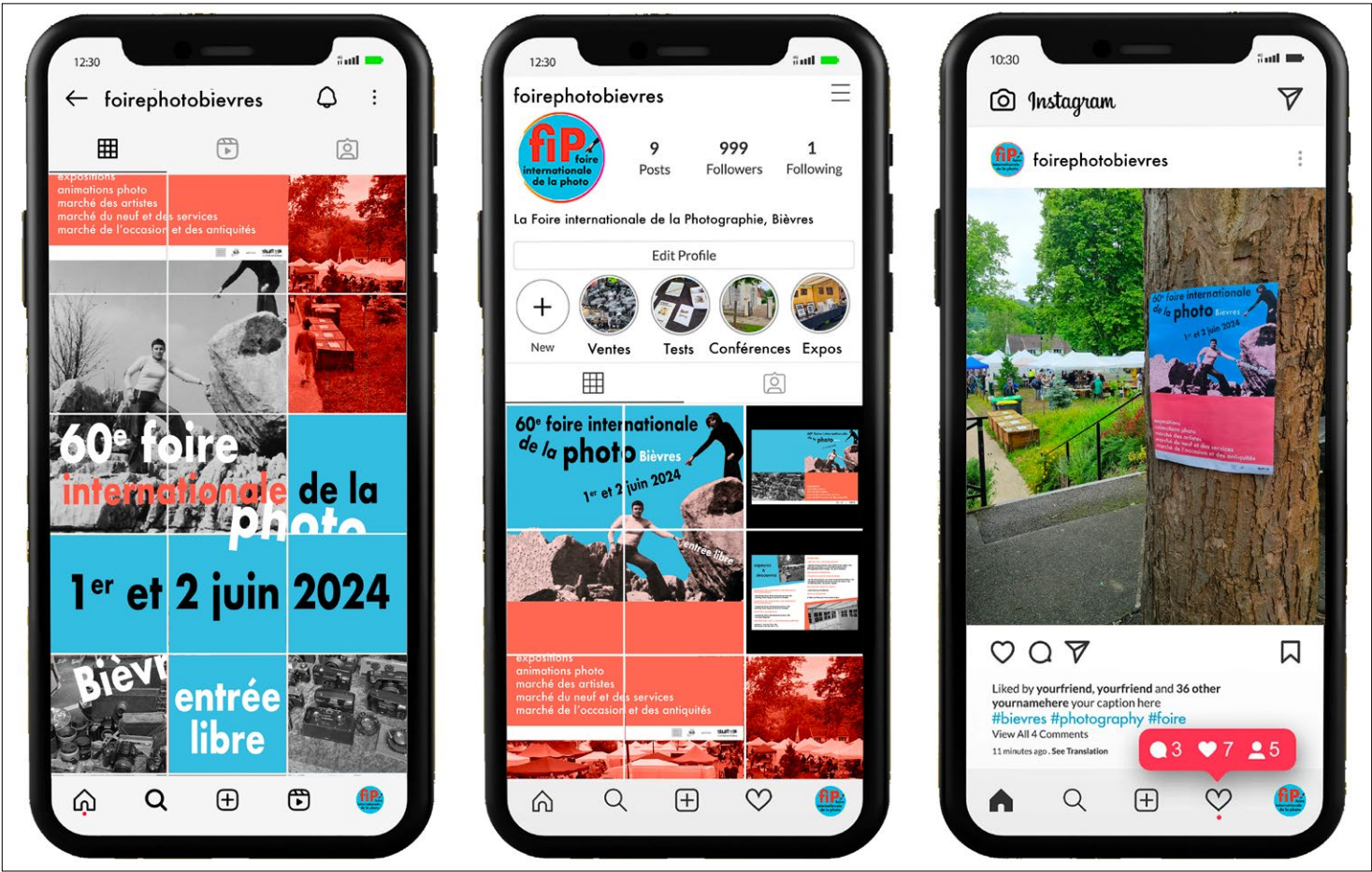
DÉCLINAISONS D'APRÈS L'AFFICHE FINALE



Affichette « exposition de photographes »



Flyer recto-verso de présentation du programme de la foire



Compte Instagram des activités de la foire

Ces déclinaisons représentent l'affiche finale. Créer ces supports de communication m'ont permis d'adapter les éléments graphiques et visuels de l'affiche à chaque support de graphisme en mettant en valeur certaines informations visuelles et textuelles.

RECHERCHES D'UNE SÉRIE DE LOGOS À PARTIR DE L'AFFICHE FINALE



Logo 1



Logo 2



Logo 3



Logo 4



Logo 5



Logo 6



Logo 7 (version du logo choisi)

Sélectionner ces supports variés me permet de communiquer l'évènement de diverses façons et à l'international pour attirer efficacement un public large.

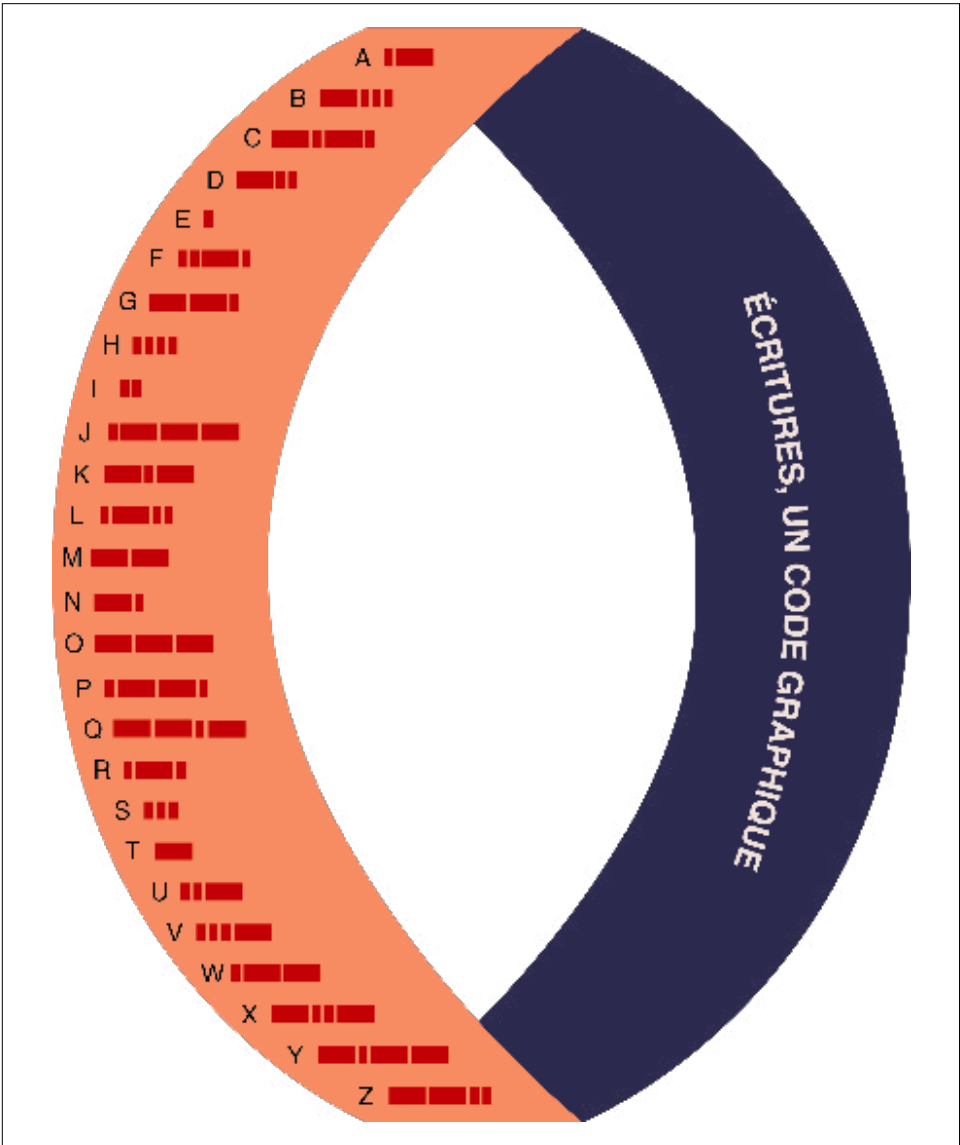
ÉCRITURES, UN CODE GRAPHIQUE - LE MORSE

Ce projet consistait à concevoir une affiche avec ses éléments de communication sur le thème des différents modes d'écritures afin d'attirer le public sur cette exposition. Pour cela, nous devons questionner graphiquement un mode d'écriture qui le caractérise.

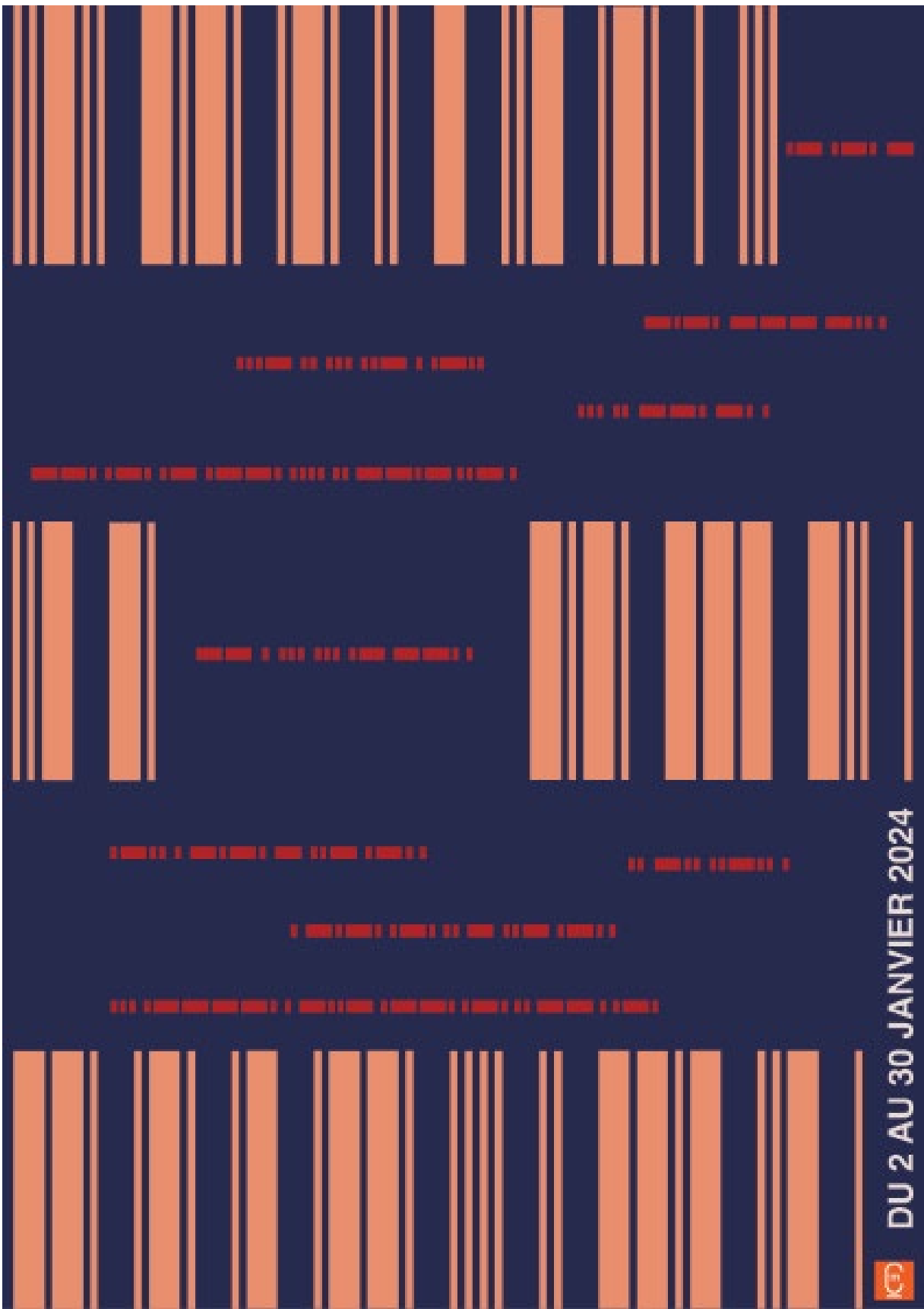
J'ai décidé de travailler sur le morse car ce mode d'écriture semble à part des autres modes. Il possède un côté graphique représenté par des points et rectangles. Ce mode me fait également penser à du codage informatique selon comment sont disposés les éléments graphiques. Concernant le morse lui-même, j'ai fait le choix de le détourner pour accentuer ce style codage et code-barre. De plus, cela permet de hiérarchiser les informations selon leur importance.



Mock-up de l’affiche en carte postale



Bracelet décodeur de l’affiche



Affiche finale pour le musée Champollion de Figeac

LE CONSERVATOIRE DE MONTREUIL - PHOTOMONTAGES

Ce projet consistait à concevoir une affiche afin de communiquer sur l'événement musical et culturel qu'est la musique minimaliste et le Conservatoire en chantier depuis 2018.



Photomontage 3 Conservatoire chantier



Photomontage 4 Conservatoire chantier



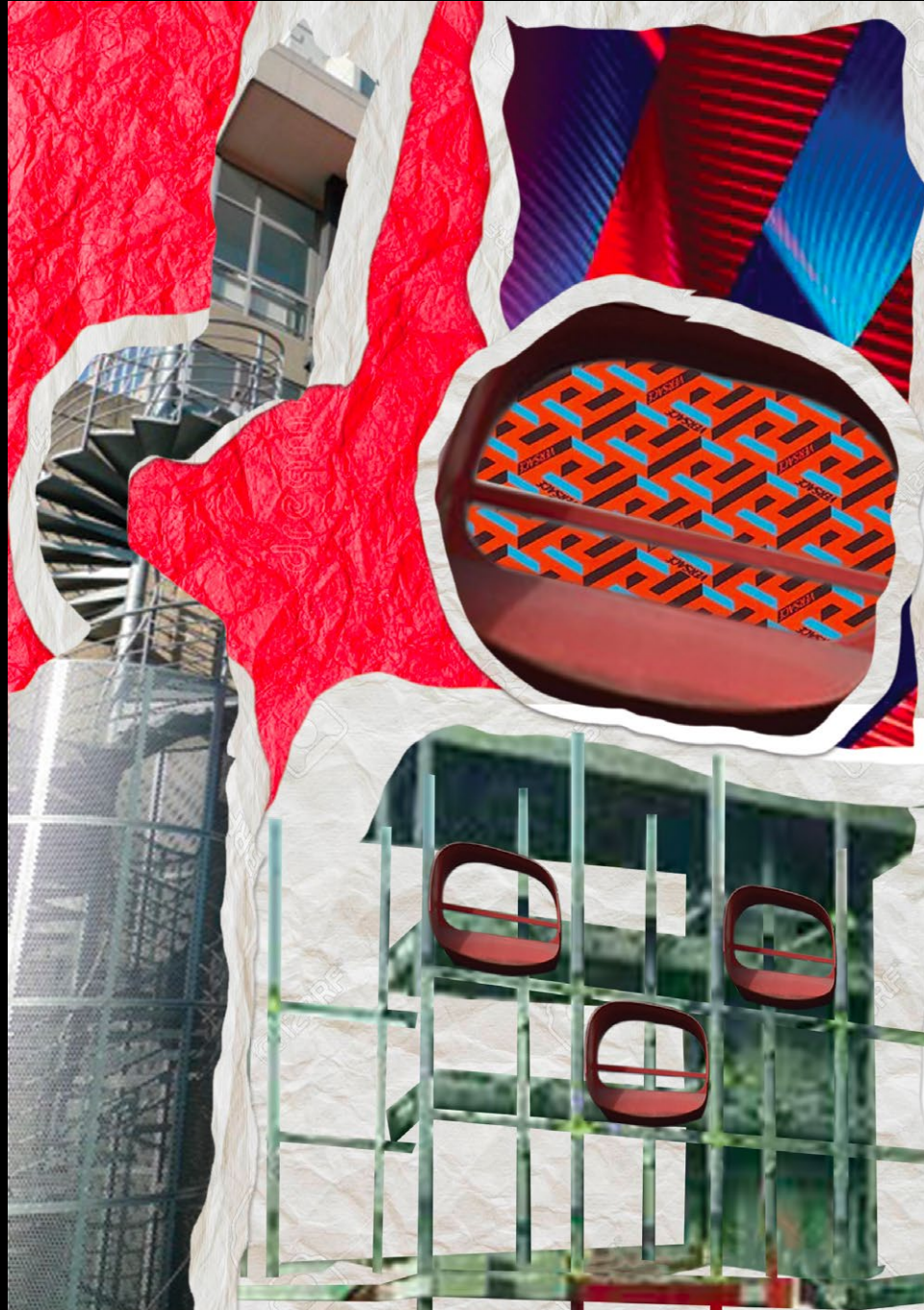
Proposition 1 Dessins et photomontages



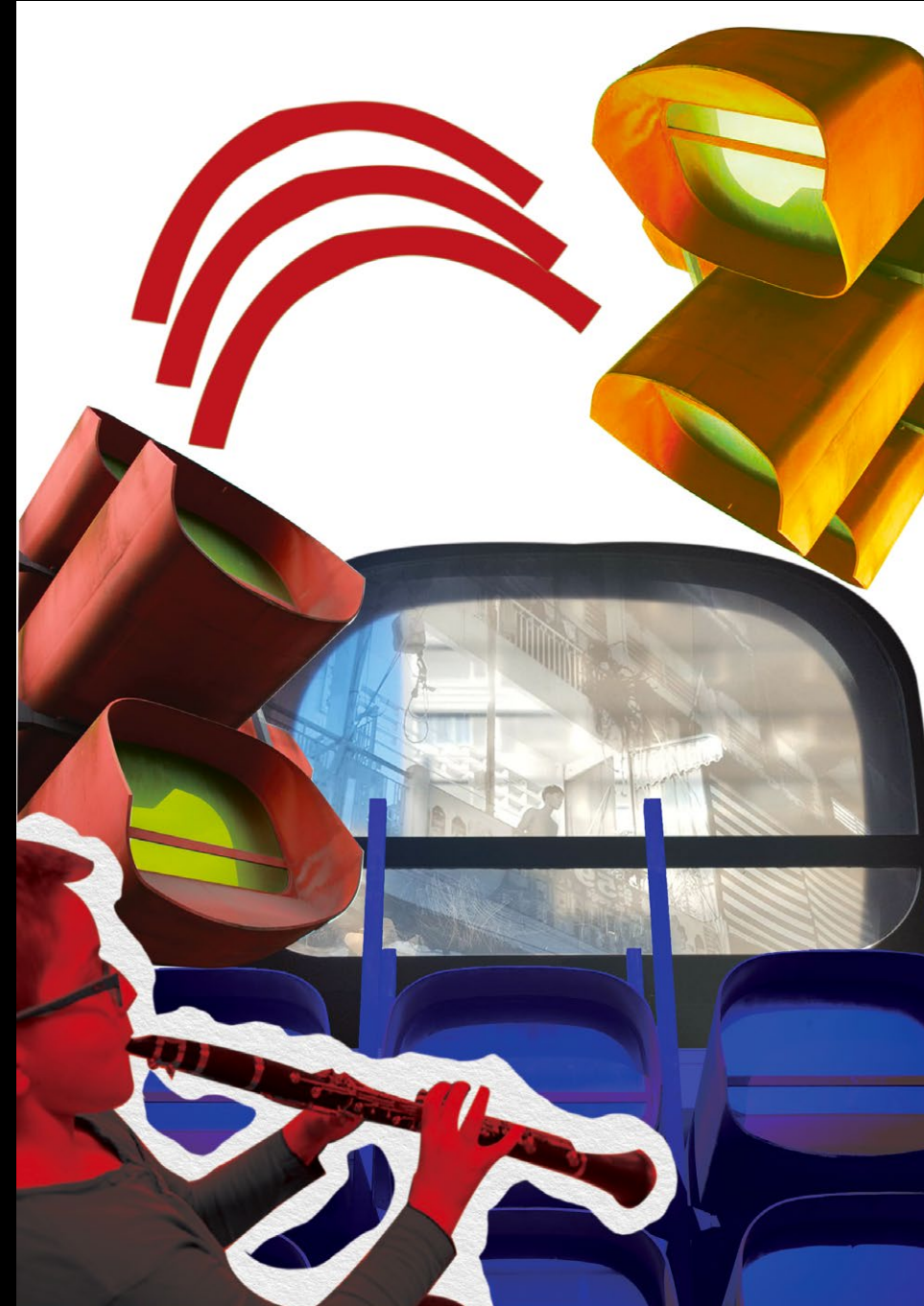
Proposition 2 Dessins et photomontages

Le Conservatoire de Montreuil est en travaux de rénovation. Inauguré en 1976, le Conservatoire est une école de musique et de danse créée et imaginée par l'architecte Claude Le Goas. Son architecture est typique des années 1970.

SÉLECTION DE 2 PHOTOMONTAGES



Photomontage 5 Conservatoire chantier



Proposition 6 dessins et photomontages

Concernant cette série d'affiches, j'ai songé à créer un environnement en perspective pour la globalité des affiches pour davantage faire référence à la musique minimaliste et au mot « chantier », notamment dans la proposition 5 ci-dessus.

PUBS PARADOXALES, MAIS ORIGINALES



Série de médiators de guitare aux textures organiques avec environnement



Ballon texturé sur table (tests)



Vase texturé avec une fleur

Création et modélisation de plusieurs objets et environnements en 3D sur Blender pour travailler le cadrage, lumières et angles de vue des objets.

Le concept de ce projet était de créer un détournement et un paradoxe sur le type d'objets sélectionnés en publicité/luxe ; comment valoriser des objets « banals » dans le domaine du luxe ? Concevoir ces séries d'objets m'a permis d'approfondir les domaines du packaging, de la photographie de studio et de la publicité associé à celui du graphisme.

OBJETS SOUS TOUTES LEURS FACETTES



Test d'une bougie reproduite sur Blender



Gameboy conçue sur Blender

J'ai reproduit ces deux objets à partir du logiciel Blender pour l'expérimenter, en créant différentes vues d'un objet en 3D. Concevoir ces deux objets m'a permis de me familiariser avec ce logiciel et de créer un style visuel en le simplifiant d'après une photo. Cela m'a permis d'améliorer ma vision que j'ai des objets réalistes par la modelisation 3D.

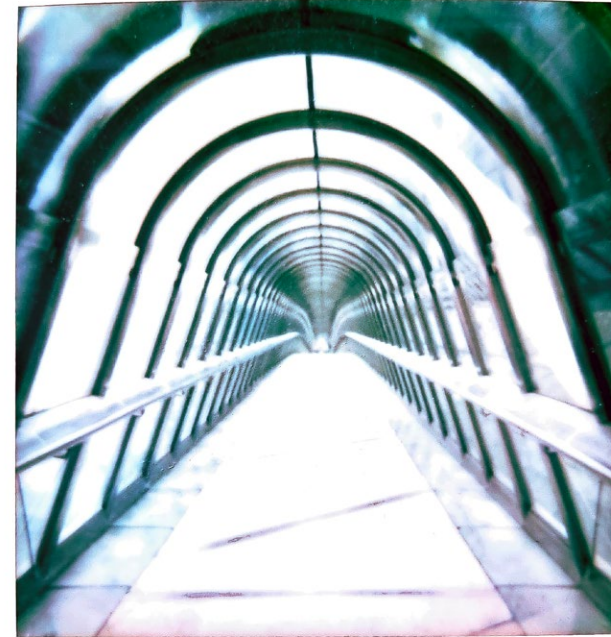
POLAR-INSTANTS



Rêve



Hanté



Infini



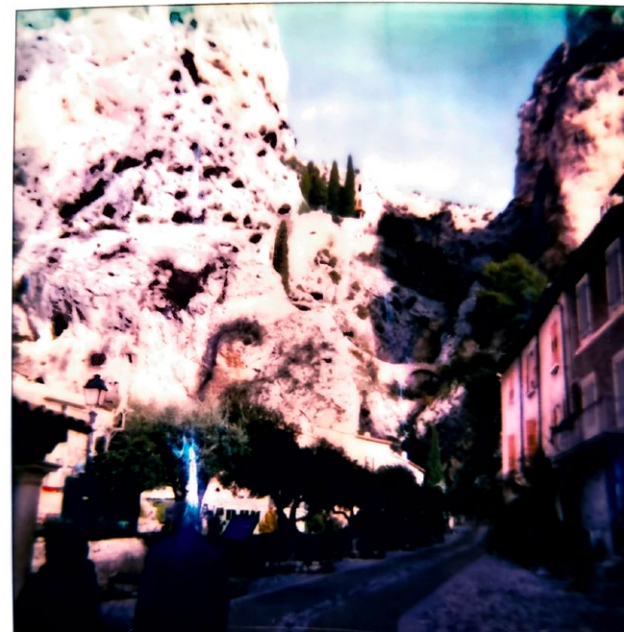
Éclats de lumières

J'ai pris cet ensemble de photographies polaroids comme projet personnel car leur rendu visuel me permet de choisir des sujets qui m'aident à créer de l'imagination et à donner des impressions personnelles par la technique du Polaroid, comme les effets de floues et de profondeur des quatre premières photos Polaroids ci-dessus.

Ci-contre, j'ai davantage tenté de jouer sur les ombres et lumières pour rendre ces trois Polaroids plus «immersifs». Pour cela, j'ai modifié l'exposition.



Décontracté



Contrastes



Souvenir

LUMIÈRES EN LIVES



Lumi-nombreuses, argentique



Nébuleuses en lumières, argentique



Lumières en mouvement, argentique

Réalisation d'une série de prise de vues de photos argentiques sur le principe de la captation de l'énergie par la lumière avec effet de néon.

L'objectif de cette série de photos était de faire ressortir mes impressions lorsque j'assiste à des soirées de musique et de concerts par le style visuel de ces pellicules photographiques, notamment la marque Cinestill couleurs et noir et blanc.

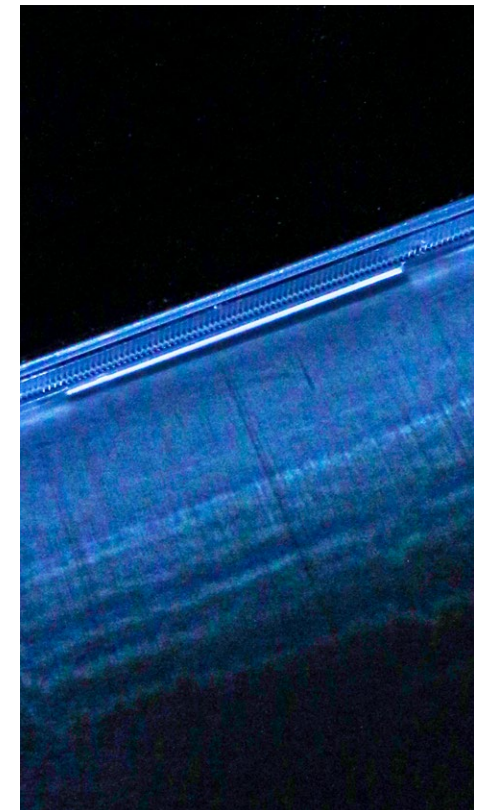
MACRO-SPATIAL



Vue aérienne de la campagne



Gratte-ciel



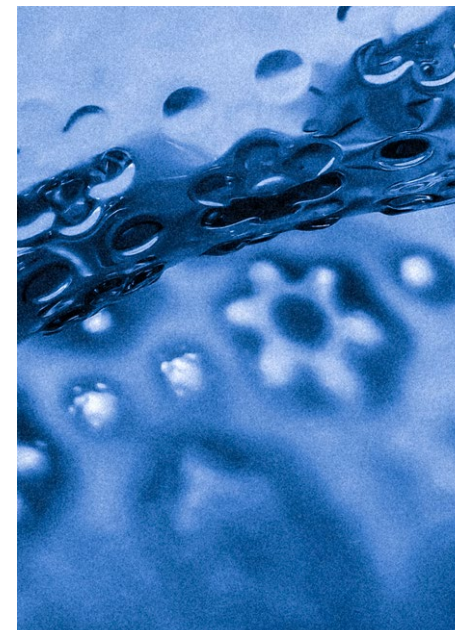
Plage de sable nocturne



La Terre vue depuis l'espace



Civilisation antique



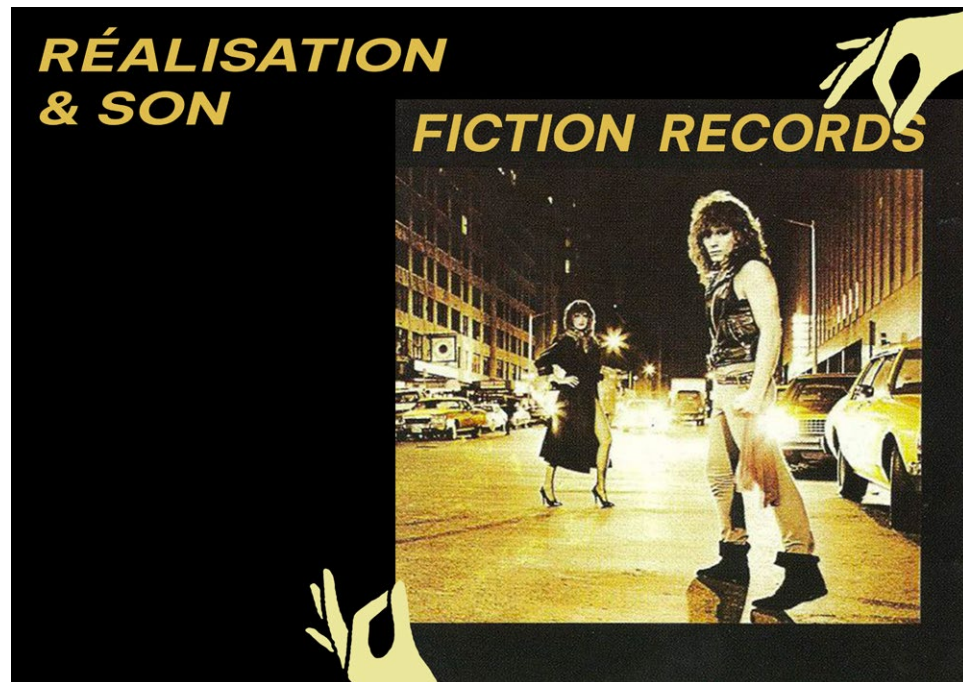
Tsunami



Arènes de Nîmes

Réalisation d'une série de macro-photographies numériques sur le thème de la spacialisation.
Créer cette série de photos m'a permis d'apporter un autre sens et une autre impression par le cadrage et les retouches photographiques caché en plus de celui qui montre le sujet photographié.

IT SOUNDS 80'S STYLE - GÉNÉRIQUE DOCUMENTAIRE FICTIF



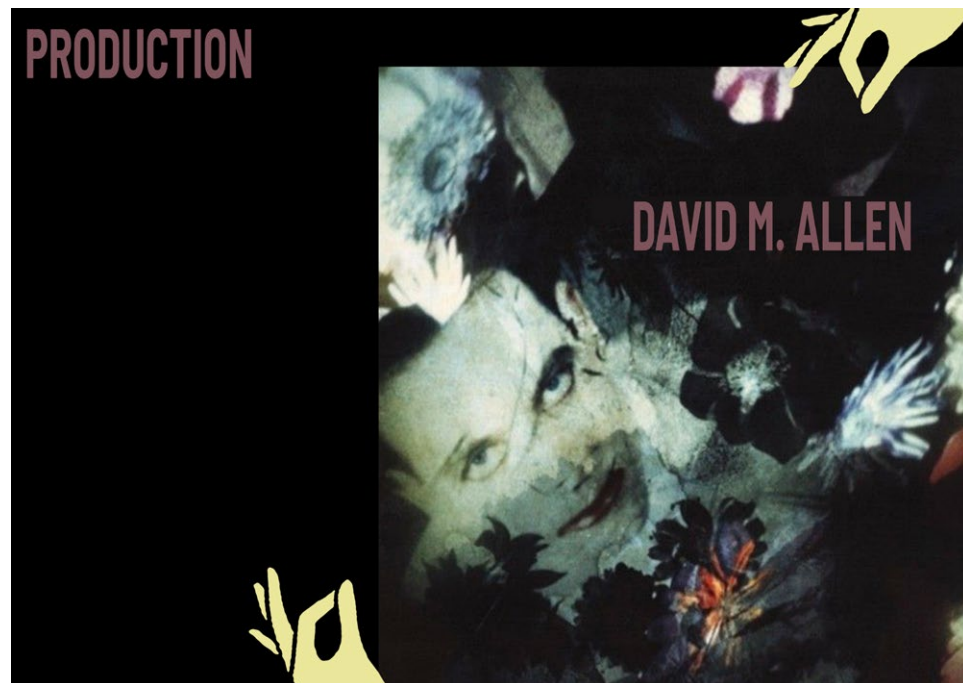
Réalisation & son



Production associée



CNC



Production



« It sounds 80's style », épisode 1



Ci-dessus le lien vers le générique présent via mon portfolio web (projet N°5).

Création d'un générique de documentaire fictif ou réel en partenariat avec la chaîne Arte, en Motion design 2D. Étant passionné par le style des années 80, concevoir ce générique m'a donné la possibilité d'associer l'esthétique à la fois visuelle et sonore et d'améliorer ma vision sur cette esthétique très particulière et immersive à la fois.

THE CROSSING SURVIVER (V1) - CONCEPT & CRÉATION DES ASSETS



Créations des assets en 2D, liés aux références graphiques et au concept



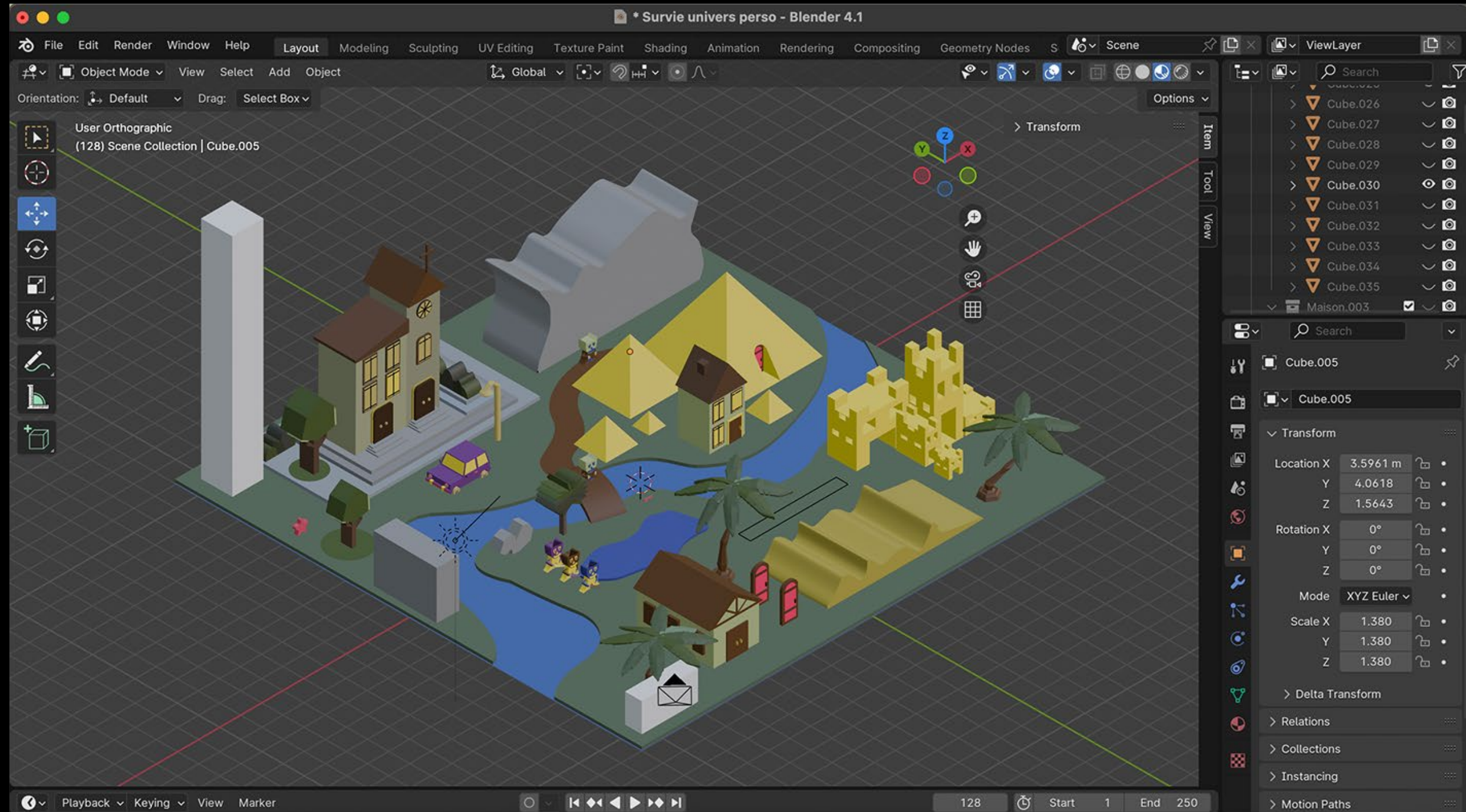
Aperçu en 2D du placement des assets dans un univers

Conception des assets et d'aperçus d'univers sur Illustrator. Choix de la charte colorée et du style graphique des assets.

Créer des aperçus d'univers avant la modélisation 3D m'a donné la possibilité de mieux anticiper l'idée visuelle de ce que pourrait ressembler chaque univers et leurs emplacements.

Pitch : « Dans un monde post-apocalyptique, Harry, seul, doit trouver le plus rapidement possible la porte du prochain univers en ne dépassant pas les 3min afin de ne pas être éliminé et de repartir à zéro. Ne lâchant rien, il est déterminé à retrouver ses proches en croyant en la phrase « Quand on veut, on peut ». Pour lui, tout est possible. »

PRODUCTION & MODÉLISATION DES ASSETS DES 3 UNIVERS - BLENDER



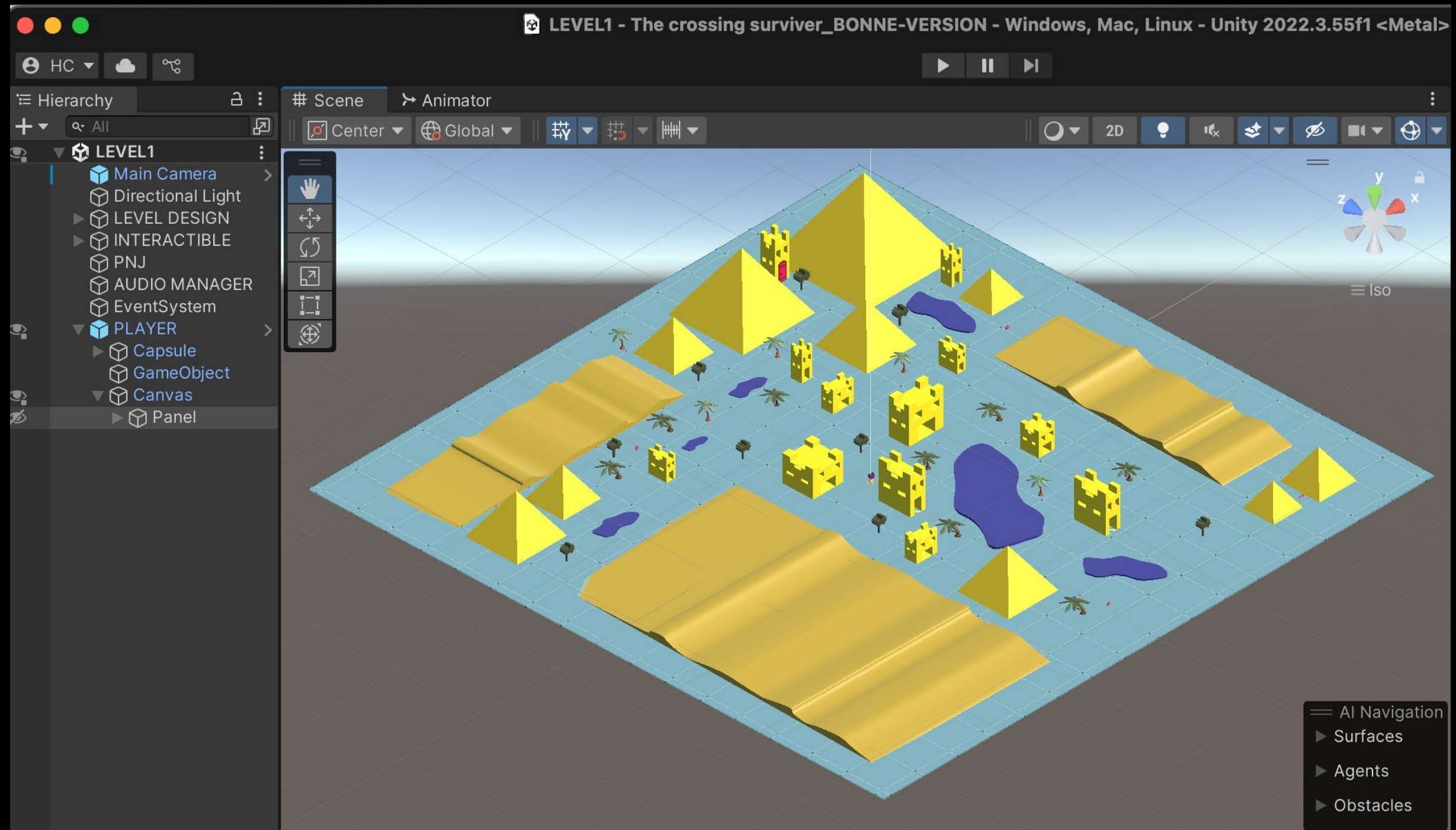
Aperçu global de la modélisation et assemblage des assets des 3 univers dans Blender

Modélisation de la totalité des assets et des environnements du jeu-vidéo sur Blender, en un cadrage. Afnité de la taille des assets et des univers, de leurs emplacements dans l'espace et du style graphique.

L'une des particularité de mon concept est la création d'un jeu-vidéo en vue isométrique ce qui me permet de réduire le cadrage d'après le personnage principal et d'ajouter une difficulté pour trouver la clé de sortie au prochain univers.

IMPORTATION & PLACEMENT DES ASSETS DANS L'UNIVERS

1 - UNITY

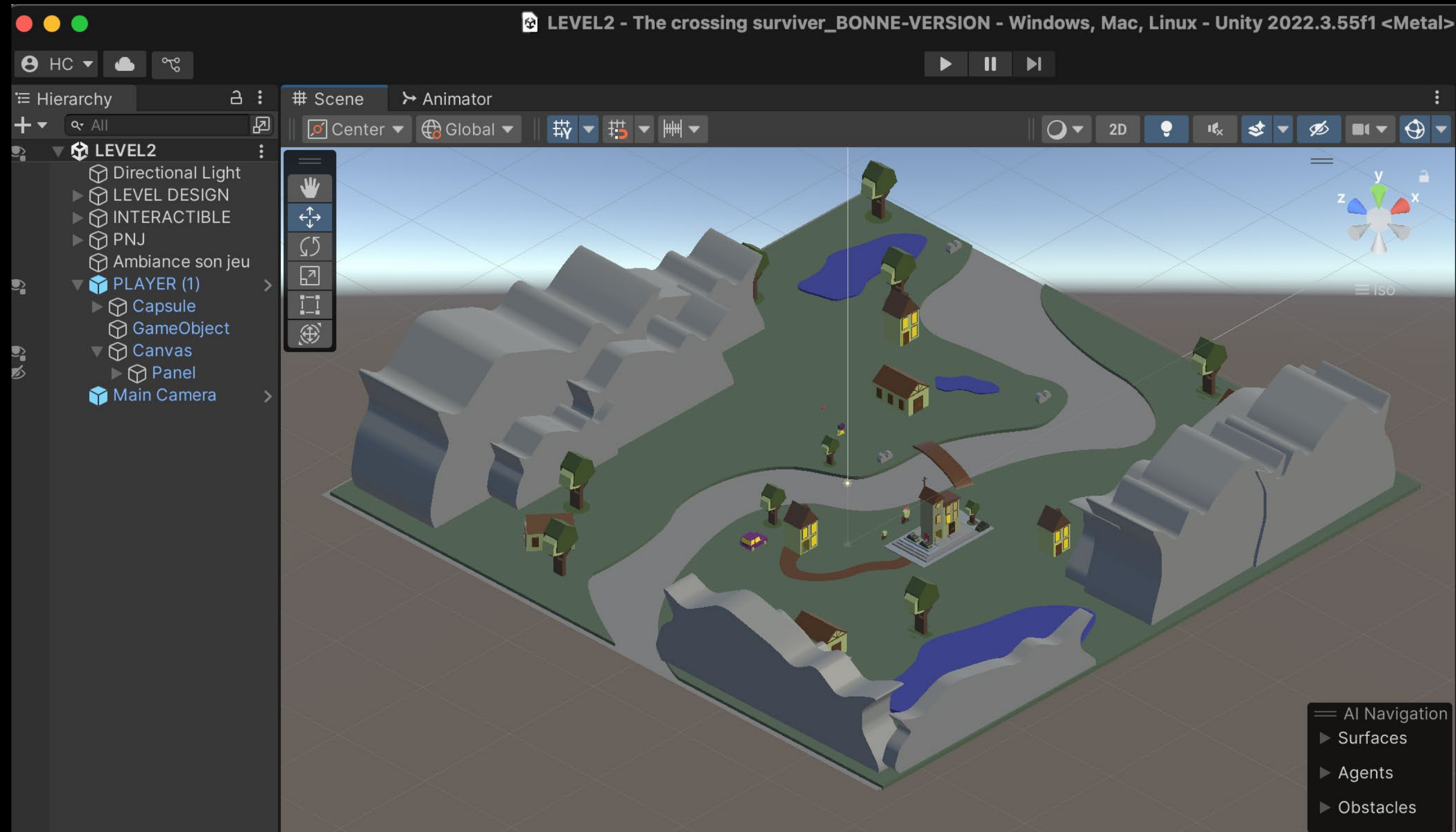


Aperçu global de la modélisation et assemblage des assets des 3 univers dans Blender

Importation et placement des assets à l'univers du désert (univers 1) correspondant dans Unity depuis Blender.
Finitions des assets et de l'univers sur leurs styles graphiques. Tests progressifs du jeu en démonstrations.

IMPORTATION & PLACEMENT DES ASSETS DANS L'UNIVERS

2 - UNITY

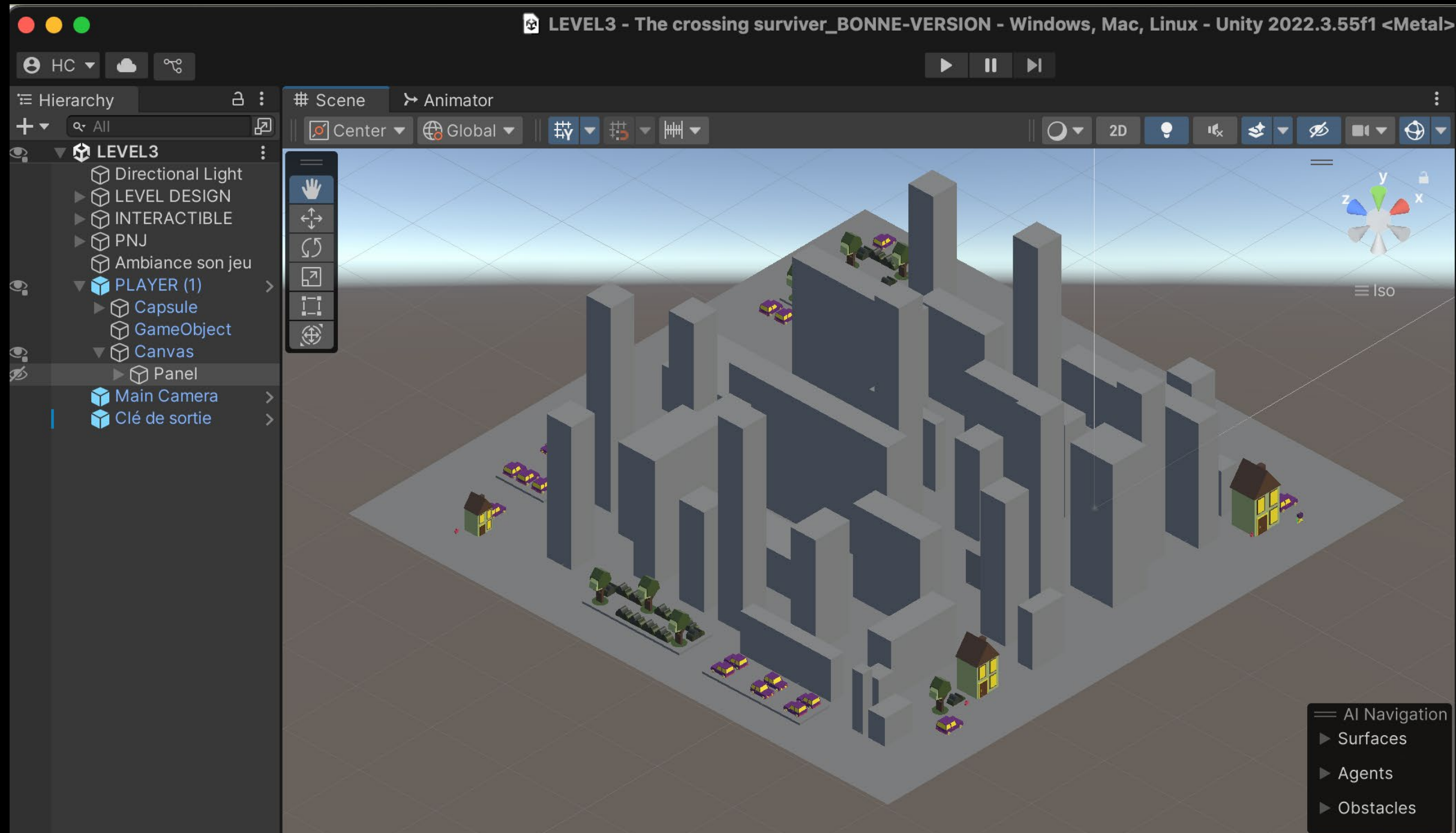


Aperçu global de la modélisation et assemblage des assets des 3 univers dans Blender

Importation et placement des assets à l'univers de la nature / campagne (univers 2) correspondant dans Unity depuis Blender. Finitions des assets et de l'univers sur leurs styles graphiques. Tests progressifs du jeu en démonstrations.

IMPORTATION & PLACEMENT DES ASSETS DANS L'UNIVERS

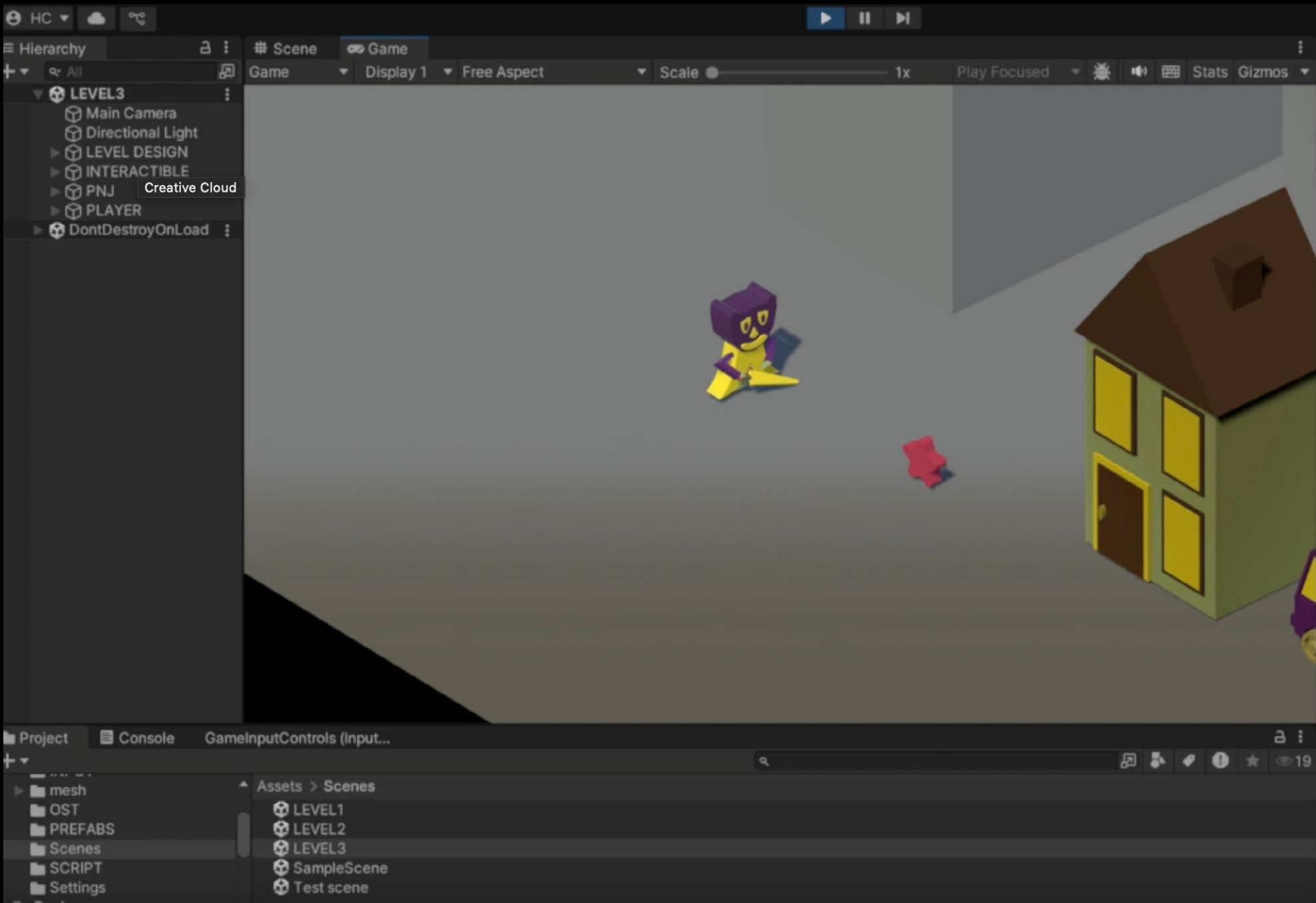
3 - UNITY



Aperçu global de la modélisation et assemblage des assets des 3 univers dans Blender

Importation et placement des assets à l'univers de la ville (univers 3) correspondant dans Unity depuis Blender.
Finitions des assets et de l'univers sur leurs styles graphiques. Tests progressifs du jeu en démonstrations.

APERÇU FINAL DU JEU-VIDÉO EXPOSÉ AU CONFORT MENTAL



Aperçu global de la modélisation et assemblage des assets des 3 univers dans Blender



Test de mon jeu vidéo par le public, exposé au showroom commun organisée par l'EPSAA au Confort Mental en mai 2025



Ci-contre, vous pouvez regarder l'aperçu vidéo de mon jeu vidéo 3D présent via mon site portfolio web (projet N°7).

Démonstration final en aperçu vidéo de mon jeu vidéo 3D «The Crossing Survivor» et en version codée au showroom Confort Mental testée par le public. Modéliser et créer ce jeu vidéo 3D m'a d'abord permis de rassembler les techniques artistiques que j'apprécie telles ; le sound design, la 3D et l'animation. Exposer ce projet personnel au Confort Mental m'a donné la possibilité de partager mon concept créatif avec le public, ce qui m'a également permis d'expérimenter ma communication d'un projet avec les visiteurs dans un contexte tel ce showroom.

Vous trouverez également d'autres projets ainsi que ces projets présents via mon portfolio en ligne cliquable dans le QR code ou ici.



CONTACT

(+33) 6 26 32 21 50

hugochauvet75@gmail.com

<https://hugo-chauvet.com>

Instagram