Lomic Aufrere

Portfolio

IDENTITÉ VISUELLE / ÉDITION / MOTION DESIGN

Communication graphique écoresponsable

Étudiant en 2e année de bachelor | École D - Design en Nouvelle-Aquitaine, Poitiers

STAGE CONVENTIONNÉ

12 avril - 12 juin 2027

Poitiers / Bordeaux / Niort / Paris

À PROPOS

Créer des images qui font sens.

Mon approche

Je conçois des identités visuelles et des supports de communication créatifs et cohérents. Attentif aux détails, je m’intéresse autant à l’image qu’à sa lisibilité et à son usage.

Je recherche un stage pour participer à des projets concrets, approfondir ma pratique et apprendre au contact d’une équipe créative.

Outils pratiqués

Illustrator / Photoshop / InDesign

After Effects / Premiere Pro / Blender

Formation : bachelor à l’École D, depuis septembre 2025.

Dans ce portfolio

01 Jean Boucard / Refonte logo

02 Atlas / Édition

03 Jeu de cartes / Riso

04 ZAP! / Animation 3D

05 Blank / Animation 2D

06 Mes projets personnels

01

Jean Boucard / Refonte logo

IDENTITÉ VISUELLE / PROJET DE FORMATION / 2026

Le contexte et l’objectif

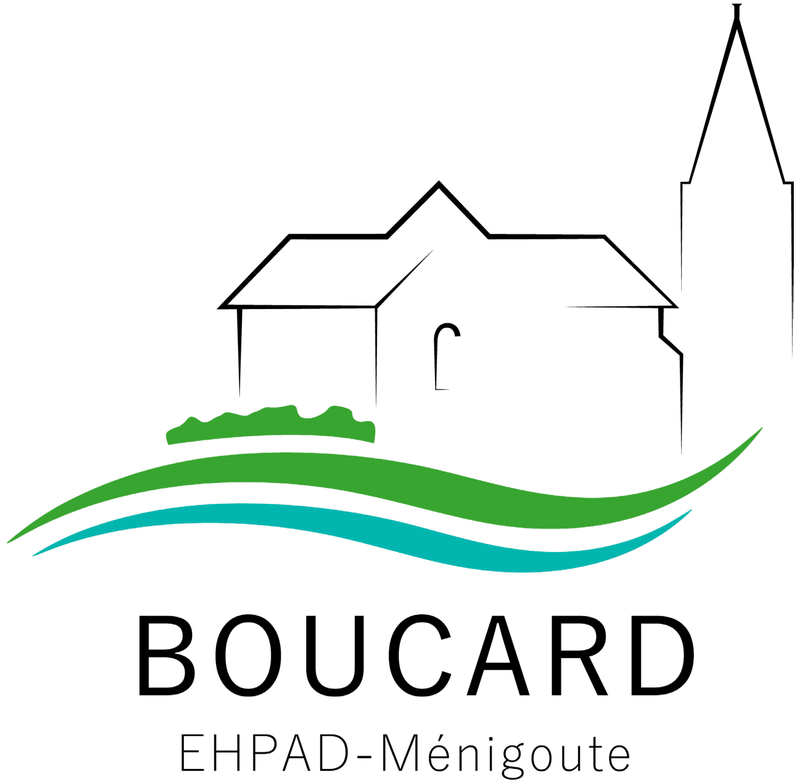
Dans le cadre de ma formation, j’ai proposé une refonte du logo de l’EHPAD Jean Boucard, situé à Ménigoute, dans les Deux-Sèvres (79). Le projet consiste à construire une identité reconnaissable et à organiser ses usages : du logotype aux supports de communication de l’établissement.

Le parti pris graphique

Le signe associe une silhouette de bâtiment à un clocher et à des lignes de paysage. Cette composition inscrit l’identité dans son environnement local. Les courbes vertes et turquoise apportent du mouvement, tandis que le nom Boucard reste central pour identifier clairement l’établissement.

De la refonte à la charte

J’ai décliné le logo en formats vertical, horizontal et monochrome, puis défini sa zone de protection, sa palette et ses typographies. La charte prolonge ce travail avec des exemples de papeterie et des mises en situation.

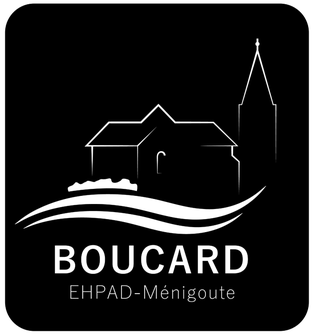


Logotype principal / version couleur

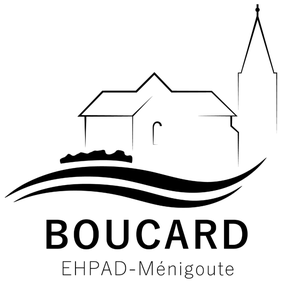
01

Une identité déclinable.

JEAN BOUCARD / CHARTE GRAPHIQUE



Logo blanc sur fond noir



Logo noir sur fond blanc

Un cadre pour rester cohérent

Les versions monochromes et la zone de protection préservent la lisibilité du signe. La charte fixe les couleurs, les typographies et les règles de déclinaison.



Applications de l’identité

Une mise en situation sur la devanture pour vérifier la visibilité de l’identité dans l’espace.

Proposition pédagogique de refonte ; mises en situation issues du projet.

Voir la charte PDF

02

Atlas

MAGAZINE CULTUREL / CONCEPTION ÉDITORIALE / 2026

Le projet

Concevoir un magazine autour du rap français et américain, avec des actualités, une interview et un reportage sur Le Confort Moderne à Poitiers.

Le parti pris

Faire cohabiter les codes visuels du rap, la photographie et une hiérarchie typographique affirmée. Le noir et blanc structure l’ensemble et laisse les images donner le rythme.

Mon travail

Naming, chemin de fer, couverture, mise en page et conception des publicités du projet.





Quatrième de couverture

Voir le magazine PDF

02

Organiser avant de composer.

ATLAS / RECHERCHE & CONSTRUCTION



Du sujet à la grille

01 / Définir le territoire

Rap US / FR, culture et jeux vidéo.

02 / Construire le rythme

Répartir rubriques, reportages, publicités et respirations visuelles.

03 / Hiérarchiser

Distinguer titres, chapôs et textes pour guider la lecture.

Le chemin de fer permet de penser la lecture à l’échelle du magazine.

02

Des rythmes de lecture variés.

ATLAS / SÉLECTION DE DOUBLES PAGES





Reportage / Le Confort Moderne

Une composition photographique et une titraille qui évoque le lieu.

Portrait / Blxnknn

Un traitement en noir et blanc en lien avec l'univers visuel de l'artiste.

Voir le magazine PDF

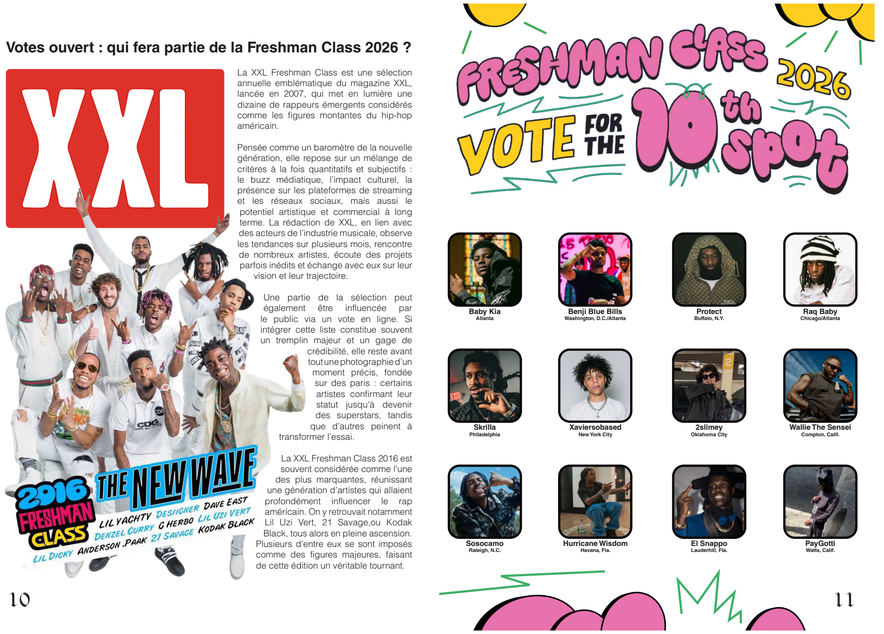
Atlas / Actualités

YNW MELLY & FRESHMAN XXL / DOUBLES PAGES



YNW Melly

Une photographie centrale traverse la double page et articule les blocs de texte.



Freshman XXL

Une composition qui associe article, images et portraits dans un registre plus coloré.

03

Jeu de cartes / Riso

ILLUSTRATION / JEU DE CARTES EN RISOGRAPHIE / 2026

Le projet

Créer un jeu de cartes inspiré de la série IT: Welcome to Derry, en utilisant deux couleurs pour représenter les personnages et leur univers.

L’intention

Reprendre l’esprit des dessins animés des années 1960 : silhouettes expressives, contours marqués et contrastes francs, au service d’un univers inquiétant.

La contrainte créative

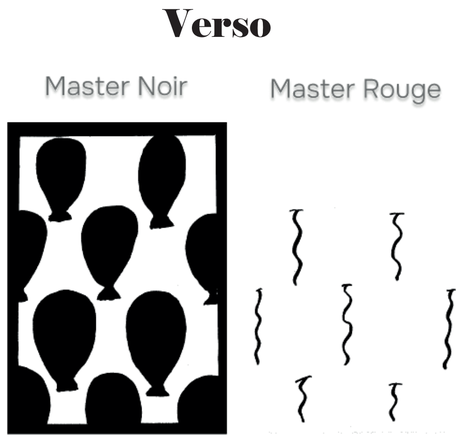
Concevoir les illustrations pour deux passages d’impression : noir et rouge.

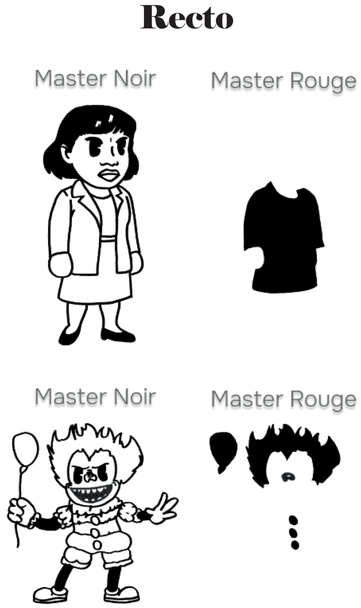


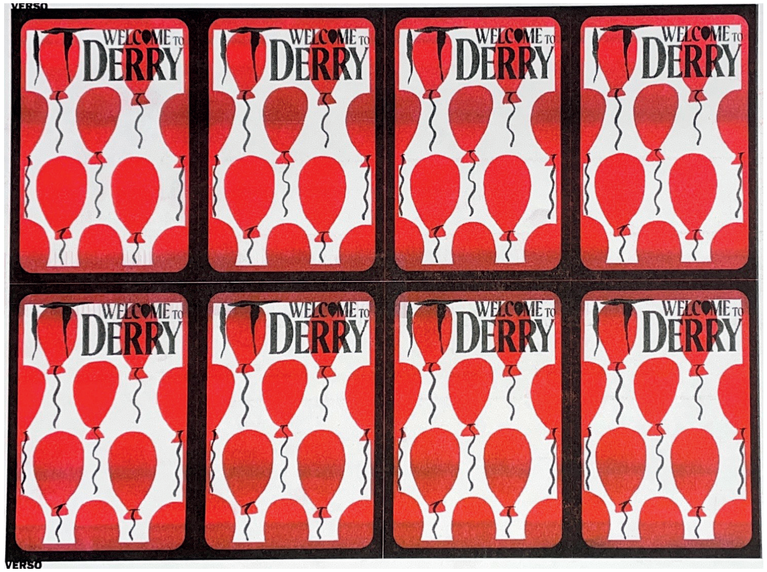
03

Deux couleurs, plusieurs lectures.

RISOGRAPHIE / MASTERS & RÉSULTAT







Verso / les deux masters

Isoler les formes noires et rouges du dos des cartes.

Recto / les deux masters

Préparer les deux couches de couleur pour chaque personnage.

Construire une série

Un même dos de carte et une palette commune relient les personnages.

Projet pédagogique inspiré de l'univers IT: Welcome to Derry.

04

ZAP!

IDENTITÉ DE CHAÎNE FICTIVE / ANIMATION 3D / 2026

Le projet

Imaginer l’habillage d’une chaîne de télévision pour enfants : un logo animé, une coupure publicitaire et l’annonce du programme suivant.

Le concept

Une télévision des années 1970 devient une mascotte. Les couleurs rétro, les rebonds et les déformations installent un univers cartoon expressif.

Technique

Modélisation et animation avec Blender. Travail du rythme, des matières et de la déformation des volumes.



Une mascotte qui donne vie à l’identité.

Recherches du logo

ZAP! / CONSTRUCTION DE L’IDENTITÉ

La piste de départ

Le mot ZAP évoque le changement de chaîne et les anciennes télévisions. J’ai choisi cette silhouette comme point de départ pour construire le signe et sa future mascotte.





Explorer les déclinaisons

Les recherches font varier la forme de l’écran, les antennes, la typographie et les associations de couleurs. Les essais en noir et blanc permettent aussi de tester la lisibilité du logo.













Un univers rétro et cartoon

Les télévisions et dessins animés des années 1970 orientent le vocabulaire graphique avant son passage en trois dimensions.

04

Un système en mouvement.

ZAP! / IMAGES EXTRAITES DES ANIMATIONS

Logo / apparition et rebonds

Lire la vidéo

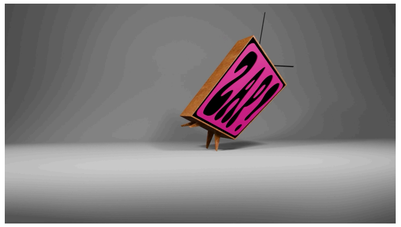






Publicité / sortie du cadre et retour

Lire la vidéo





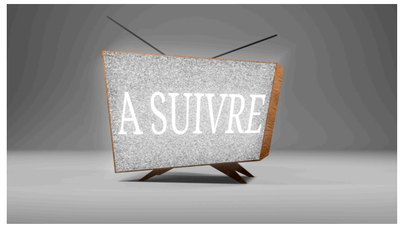


Programme suivant / ouverture de l’écran

Lire la vidéo







05

Blank / Animation 2D

SPOT ANIMÉ / INTERFACE & ANIMATION 2D / 2026

Le projet

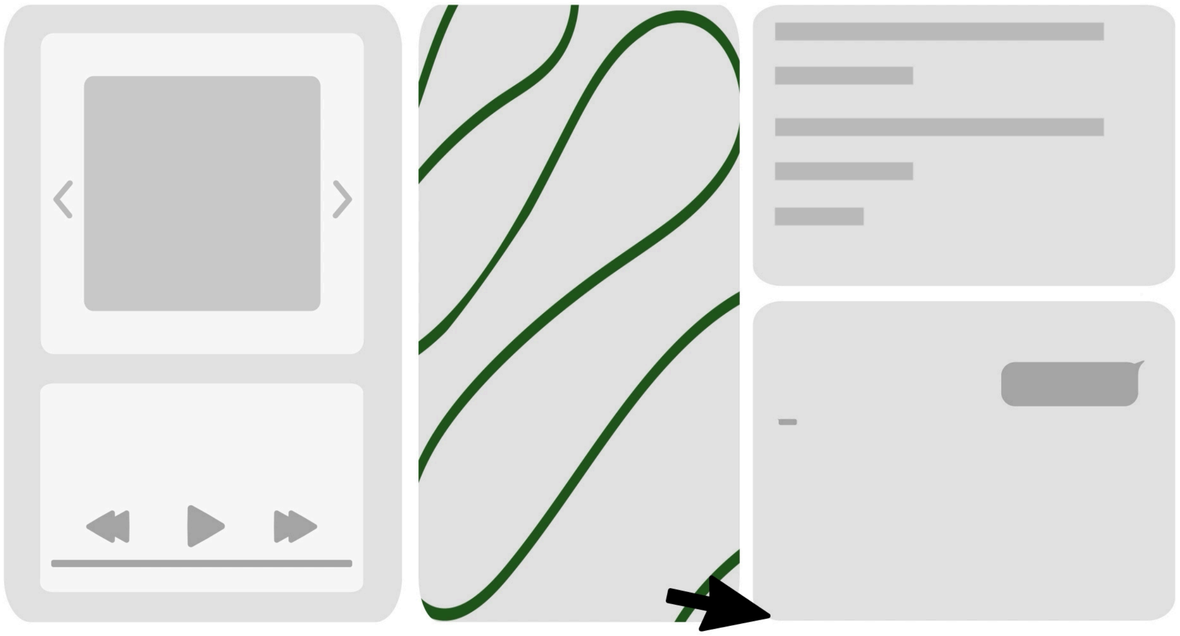
Présenter un concept de réseau social fondé sur la liberté de personnalisation. Le profil se construit progressivement à partir d’une page vide.

L’approche

Une interface épurée devient le seul élément narratif. Les widgets apparaissent, se déplacent et composent un espace personnel, sans grille imposée.

Technique

Animation avec After Effects : transitions d’interface, interactions et courbes de vitesse.



L’interface raconte le concept.

Lire la vidéo

05

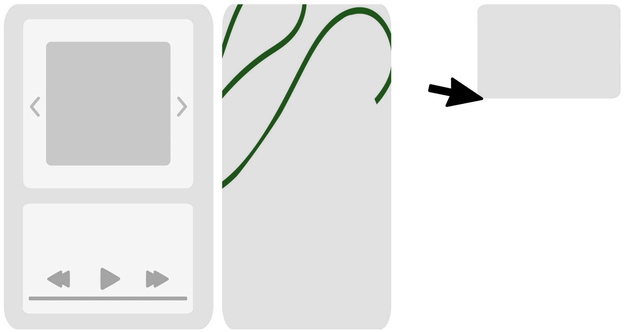
Du vide à l’expression personnelle.

BLANK / DÉROULÉ DU SPOT

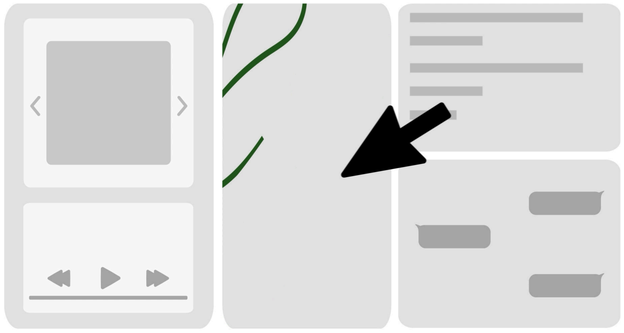
Lire la vidéo



01 / Un espace à construire



02 / L’apparition des widgets



03 / Une composition personnalisée

Blank

Available on the Google Play

Download on the App Store

04 / La signature de marque

06

Mes projets personnels

INSANITY / POCHETTE & VARIATION VISUELLE

Mon univers

Ce projet explore une esthétique pop-surréaliste et underground inspirée des travaux de composition de Stephen Gibb. Une mise en scène avec une saturation de l'espace visuel par une accumulation dense et chaotique d'éléments hétéroclites, icônes pop culture, symboles ésotériques et objets insolites. L'ensemble est unifié par des textures de métal brossé et des techniques de gravure sur acier rappelant l'impression monétaire, insufflant une matérialité tactile et industrielle au design graphique numérique.

Mes outils

Photoshop

Création d’images

After Effects

Animation vidéo

Blender

Animation 3D



Variation monochrome

Ouvrir l’image



Insanity / Version couleur

Ouvrir l’image

06

Fly & Faith

POCHETTES / VARIATIONS DE MATIÈRE ET DE LUMIÈRE

Fly / Version 1



Ouvrir l’image

Fly / Version 2



Ouvrir l’image

Faith



Ouvrir l’image

Création et composition des images dans Photoshop.

06

Fly & Faith / Animation 3D

MISE EN VOLUME / MATIÈRES & ÉCLAIRAGE

De l’image au volume

Les pochettes prennent place sur un objet en trois dimensions. La rotation permet de découvrir les compositions sous différents angles.

Matière et lumière

L’éclairage révèle les reliefs et les textures du boîtier, en prolongeant les variations des images fixes.

Outil

Blender / Animation 3D





Lire l’animation 3D

06

Keliejah

POCHETTE & VISUALIZER / RÉALISATION SUR DEMANDE

J’ai réalisé cette pochette et ce visualizer à la demande de Keliejah, rappeur underground américain. Ces créations sont diffusées sur les plateformes de streaming.



Pochette / Photoshop

Ouvrir l’image



Visualizer / After Effects

Lire le visualizer

Et si on travaillait ensemble ?

STAGE CONVENTIONNÉ / DU 12 AVRIL AU 12 JUIN 2027

Lomic Aufrere

Étudiant en communication graphique écoresponsable

lomic79000@gmail.com

06 59 14 70 00

Poitiers / Bordeaux / Niort / Paris

Consulter mon CV

Retrouvez les vidéos et les documents complets dans les liens des projets.