

I. Prologue - Pourquoi “My Beta Portfolio” ?

Pourquoi “My Beta” ?

Je n'ai jamais considéré la création comme un état figé. Depuis mes premières expérimentations graphiques jusqu'aux projets que je mène aujourd'hui, tout a toujours été une question d'essais et d'erreurs. Ce portfolio en est le reflet.

My Beta Portfolio raconte mon évolution : une progression continue, une curiosité qui ne s'arrête jamais, une envie d'apprendre et de faire mieux à chaque version de moi-même.

Pourquoi montrer mes débuts ?

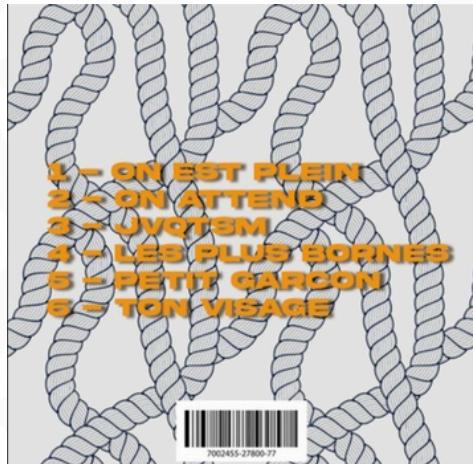
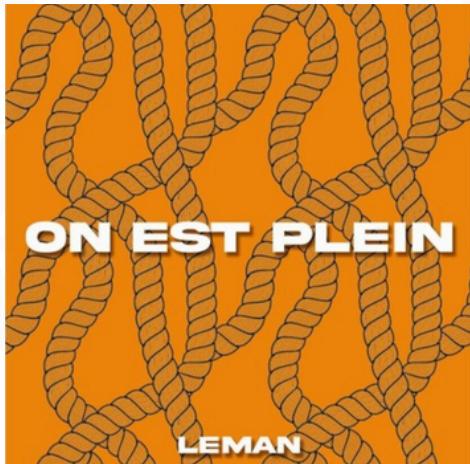
Mes premiers projets ne sont pas parfaits, mais ils sont essentiels. Ils témoignent de ce qui m'a construit : mes intuitions, mes influences, mes premières idées de design... Les montrer, c'est assumer le chemin parcouru. C'est rappeler que la créativité se nourrit de tentatives, de maladresses, de découvertes.

Une identité en construction

Je suis encore en apprentissage, et c'est précisément ce qui me motive.

Ce portfolio est un espace vivant, en mouvement, qui évoluera au rythme de mes projets, de mes inspirations et de mes ambitions.

Projet “Pochette de vinyle” - TUMO



Pendant mes années de collège, j'étais inscrit à **TUMO**, une école dédiée aux numériques. Là-bas, j'ai pu explorer plusieurs domaines créatifs, notamment le graphisme. C'est au cours de ces ateliers que j'ai appris à utiliser différents logiciels, dont **Photoshop**.

C'est justement grâce à ce logiciel que j'ai réalisé ce mockup. L'exercice consistait à créer la pochette d'un vinyle pour l'artiste de notre choix, puis à l'intégrer sur un mockup réaliste. J'ai choisi un artiste peu connu, nommé LEMAN. Sa musique m'inspirait énormément à cette période de ma vie, et j'ai donc décidé de revisiter la couverture de son album *On est plein*.

Conceptions de miniatures YouTube



Projet réalisé pour ma chaîne **YouTube**, dans lequel j'ai conçu plusieurs miniatures destinées à accompagner des vidéos orientées gaming.

J'ai utilisé **Photoshop** pour la composition et les retouches, **Blockbench** pour créer ou modifier certains personnages en 3D voxel, et **Canva** pour les premières versions de ces miniatures plus anciennes.

L'objectif était de travailler la lisibilité, l'impact visuel et l'adaptation au format **YouTube**, en testant différents styles : humour, tension, mise en avant de personnages ou scènes de jeu.

Ce projet m'a permis de découvrir les codes graphiques propres aux miniatures et de développer une approche efficace pour capter l'attention en un seul visuel.

Création de mon logo



En arrivant à l'université, j'ai voulu développer ma propre identité visuelle en créant un logo signature qui me représente pleinement, autant dans la forme que dans le choix des couleurs et de la typographie. J'ai opté pour une tête d'aigle, un clin d'œil direct à la signification de mon nom, qui signifie « jeune aigle » en arabe. J'ai conçu ce logo sur **Adobe Illustrator**, afin d'obtenir un rendu propre, vectoriel et parfaitement maîtrisé.

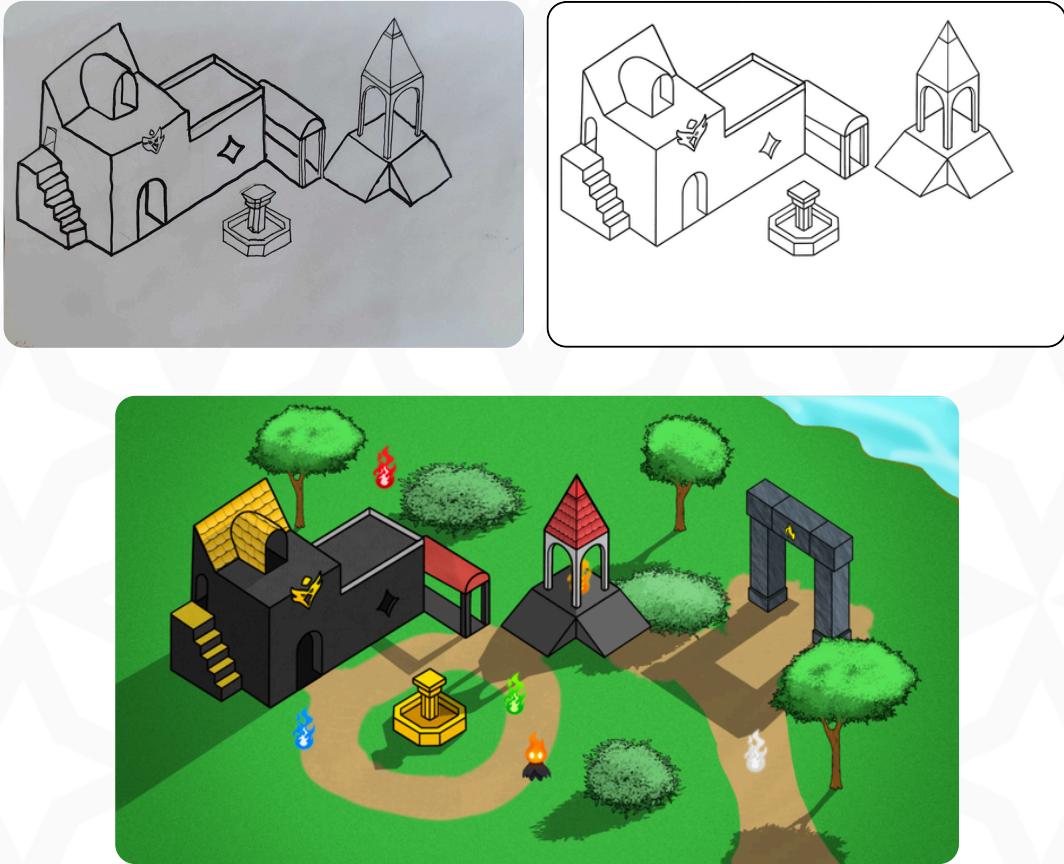
Le dégradé jaune-orange que j'ai choisi renforce cette symbolique. Il évoque à la fois la lumière, l'énergie et surtout les flammes, un élément qui me parle beaucoup. Pour moi, le feu représente la détermination, la force intérieure et l'évolution permanente. Lier l'aigle et la flamme, c'était une manière de créer un logo qui raconte vraiment quelque chose de personnel.

Projet : Ramification vectorielle



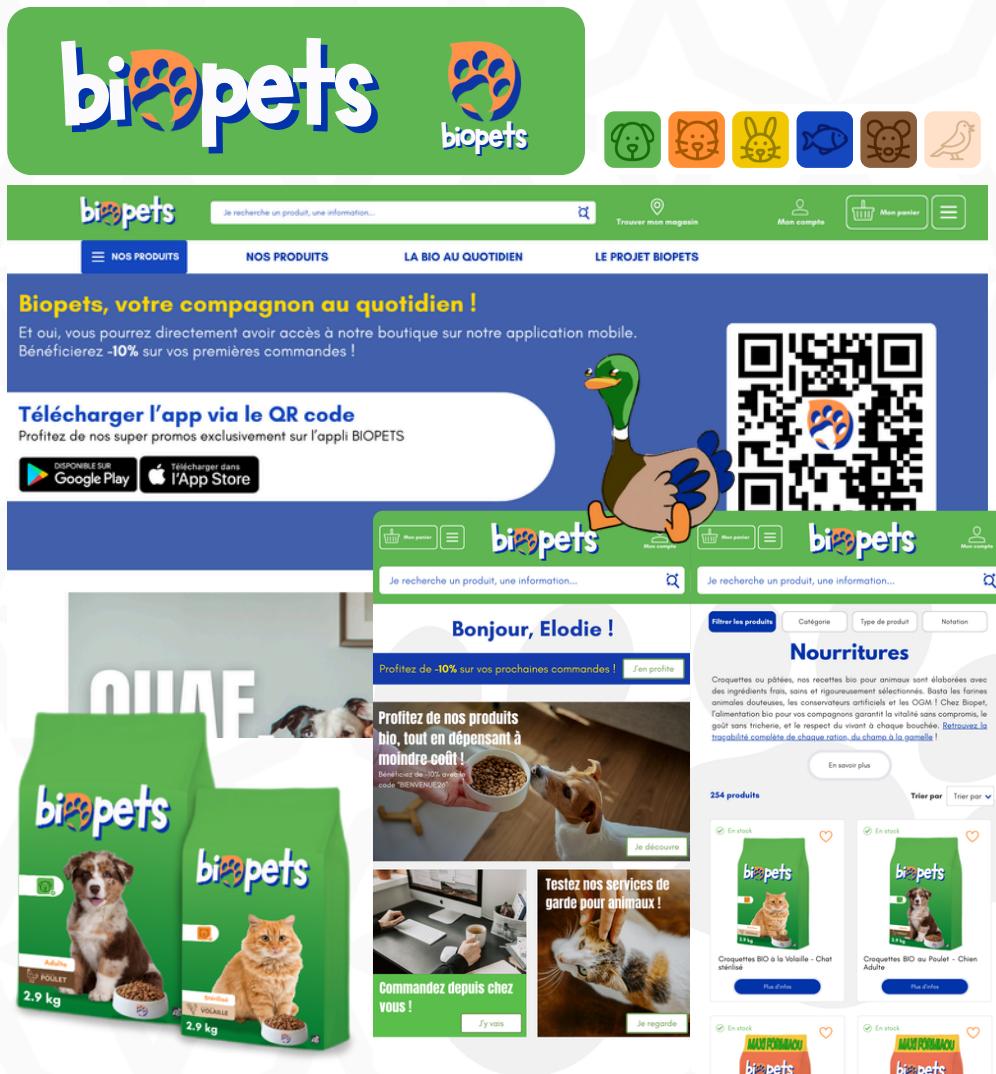
Ce projet a été réalisé sur **Photoshop**. Il consistait à créer une feuille en vecteur, puis à produire plusieurs déclinaisons pour former des ramifications. Chaque variation était construite à partir de la forme initiale, en jouant sur l'orientation, la taille et la répétition pour obtenir une structure visuelle cohérente. Les différentes ramifications étaient ensuite organisées autour d'une photo de moi, afin de m'intégrer dans une carte pentagonale. L'objectif était de travailler la modularité des formes, la composition et l'intégration entre illustration et photographie.

Projet : Réaliser un jeu en axonométrie



Pour ce projet, j'ai réalisé une carte de jeu en axonométrie en suivant un processus en trois étapes : le croquis, la mise au propre numérique et la colorisation finale. L'objectif final était de réaliser un jeu à partir de cette map : pour tester le jeu, [**cliquez ici**](#). Dans un premier temps, j'ai esquissé la structure générale de la carte à l'aide d'un grillage isométrique. Ce support m'a permis de positionner correctement les volumes, les bâtiments et les éléments du décor tout en respectant les proportions et l'orientation axonométrique. J'ai ensuite numérisé le dessin et importé sur **Photoshop** en redessinant chaque forme avec des tracés propres et réguliers. Cette étape m'a permis de placer les colorisations ainsi que des matériaux sur les bâtiments. J'ai ajouté des ombres, des textures légères et des détails visuels pour donner de la profondeur et rendre la scène plus vivante.

Projet : réalisation d'une filière imaginaire à Biocoop



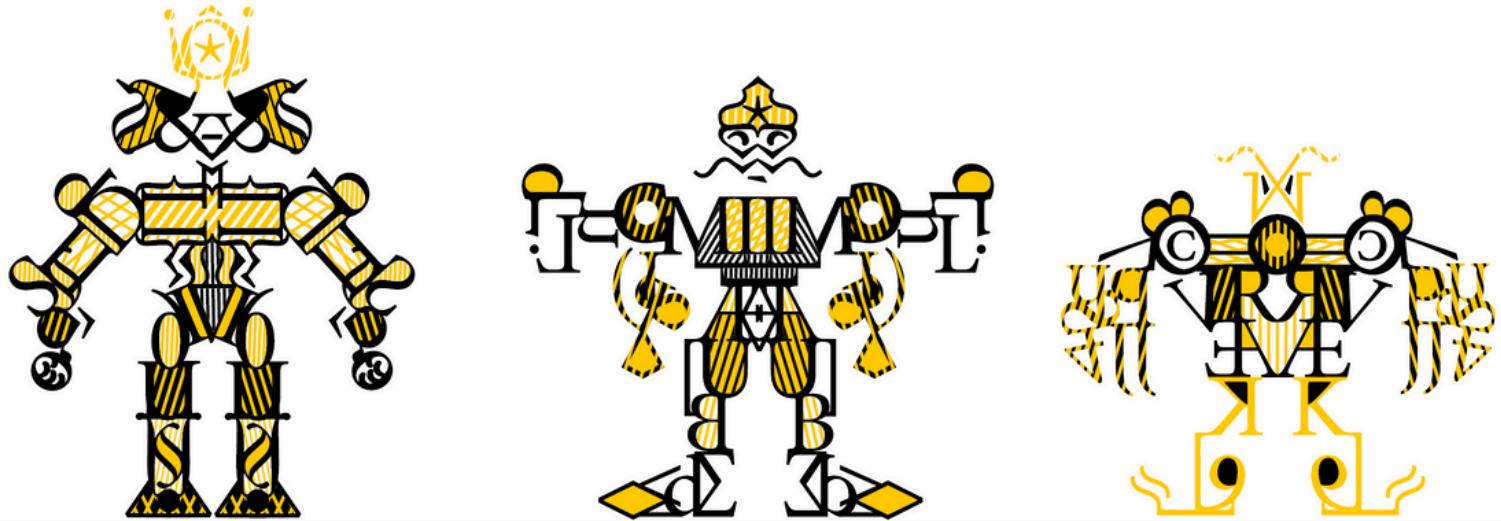
Lors d'un projet de groupe, nous devions imaginer une filiale de **BIOCOOP** spécialisée dans les produits bio pour animaux, que nous avons baptisée **BIOPETS**. La contrainte principale était de concevoir une entreprise entièrement dématérialisée : pas de magasin physique, mais une présence exclusivement en ligne, pensée pour être multi-plateforme. J'ai été chargé de réaliser l'ensemble des rendus visuels : mockups de l'application mobile, maquettes du site web, packaging des croquettes, déclinaisons du logo... L'objectif était de construire une identité visuelle moderne, cohérente et attractive, capable de séduire un public jeune, propriétaire d'animaux et sensible au bien-être de ceux-ci.

Projet création d'un branding pour une entreprise fictive - Tora Nigiri



Tora Nigiri est un projet de branding complet autour d'un restaurant japonais fictif, pensé comme un véritable cas d'étude professionnel. J'y ai développé une identité visuelle mêlant tradition et modernité, en m'appuyant sur une narration centrée sur l'authenticité, l'histoire familiale et les valeurs responsables. Le travail inclut la création de l'univers graphique, la recherche symbolique, la construction du logo, ainsi que la définition d'un ton de marque cohérent. L'objectif : concevoir une expérience visuelle forte, immersive et crédible, capable de porter une marque culinaire premium.

Projet : réalisation de robot modulaire



Ce projet consiste à créer des robots en utilisant uniquement des formes issues de lettres. L'objectif était d'explorer la modularité typographique : comment des éléments simples peuvent être combinés pour former des personnages cohérents mais également d'apprendre à utiliser les différentes fonctionnalités du logiciel ***InDesign***. J'ai rassemblé d'abord les lettres qui s'assemblait le mieux (qui forme des courbes, qui se rejoignent...), puis, rajouter des couleurs à l'aide de trames (des lignes colorés) afin d'obtenir une série de robots lisibles, avec une illusion de variations de couleurs. Ce projet met en avant ma capacité à détourner la typographie et à mieux la visualisée.

**TOUJOURS EN COURS
DE CRÉATION...**