

PORTFOLIO

GRAPHISME

CLÉMENT GAMMAITONI

2015 – 2020

SOMMAIRE

1. COMMUNICATION VISUELLE

2. ANIMATION

3. LOGOTYPE

4. ILLUSTRATION

QUI SUIS-JE?





BOOTCAMP

CYBERCAFE FRAGBOX

PRIX

	PC Type 1	PC Type 2	Votre PC*
1 JOUR	35.-	25.-	15.-
2 JOURS	60.-	45.-	25.-
3 JOURS	75.-	60.-	35.-

- Type 1 (x5) : i7-7700 / 16 GB de RAM / GeForce GTX 1080 TI
- Type 2** (x9) : i5-8500 / 16 GB de RAM / Radeon 580
- Location d'écran supplémentaire (144Hz) : 5.- par jour

*Apporter un câble ethernet (3 mètres minimum)
**Peuvent changer d'un ordinateur à l'autre (cf liste des configurations par mail)

HORAIRES

10h - Minuit
Dimanche à jeudi

9h - 1h
Vendredi et samedi

Informations et réservations : edouard@fragbox.com

Rue de la Tour 3
1004 Lausanne

NOUS RECRUTONS ! ➤ 2E JOUEUR ACADEMIE TRACKMANIA

PRE-REQUIS

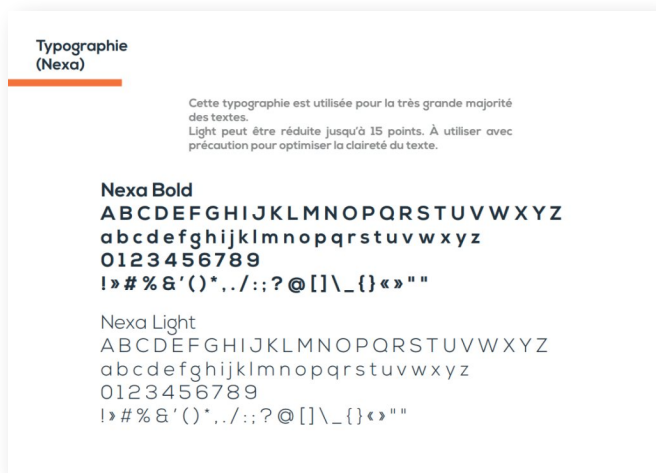
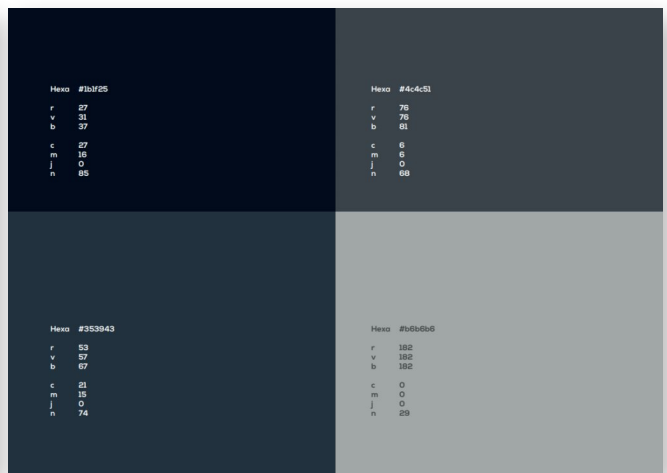
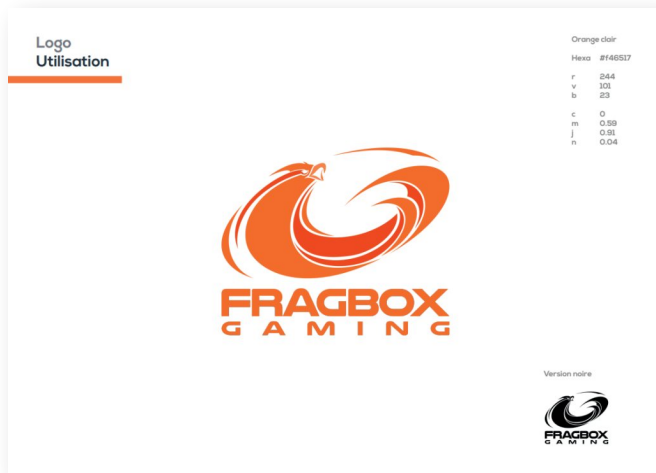
- Joueur ZRT / Tech
- Ayant déjà participé à des tournois
- Motivé et envie de s'améliorer
- Si déjà participé à une ZRT TM Cup : avoir atteint le top 640 minimum
- Prêt à jouer en duo, à s'améliorer ensemble et à participer à des tournois solo/duo

Bonus : suisse de préférence

VISUELS

Emploi, 2019 - En cours

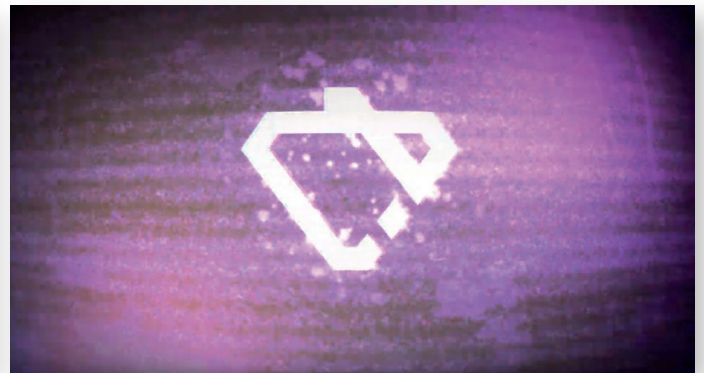
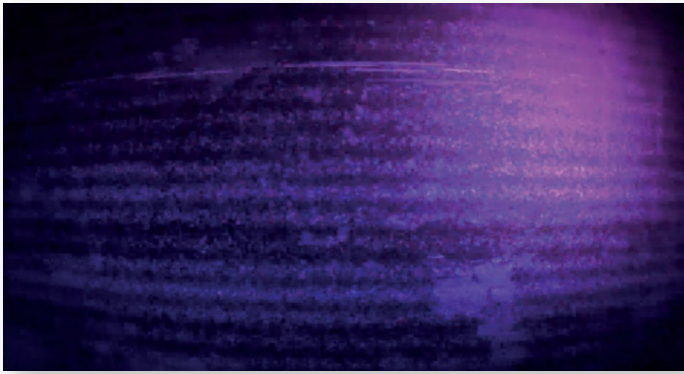
Afin de promouvoir diverses événements au sein de la structure e-sportive «Fragbox Gaming», j'ai réalisé en coordination avec le directeur artistique des visuels de toute nature : affiche, départ de joueur, annonces diverses...



CHARTRE GRAPHIQUE

Emploi, 2020 - En cours

Fragbox Gaming est une structure en perpétuelle évolution, et cela passe aussi par son univers visuelle. J'ai alors procédé à une mise à jour de sa charte graphique pour quelque chose de simple et efficace.

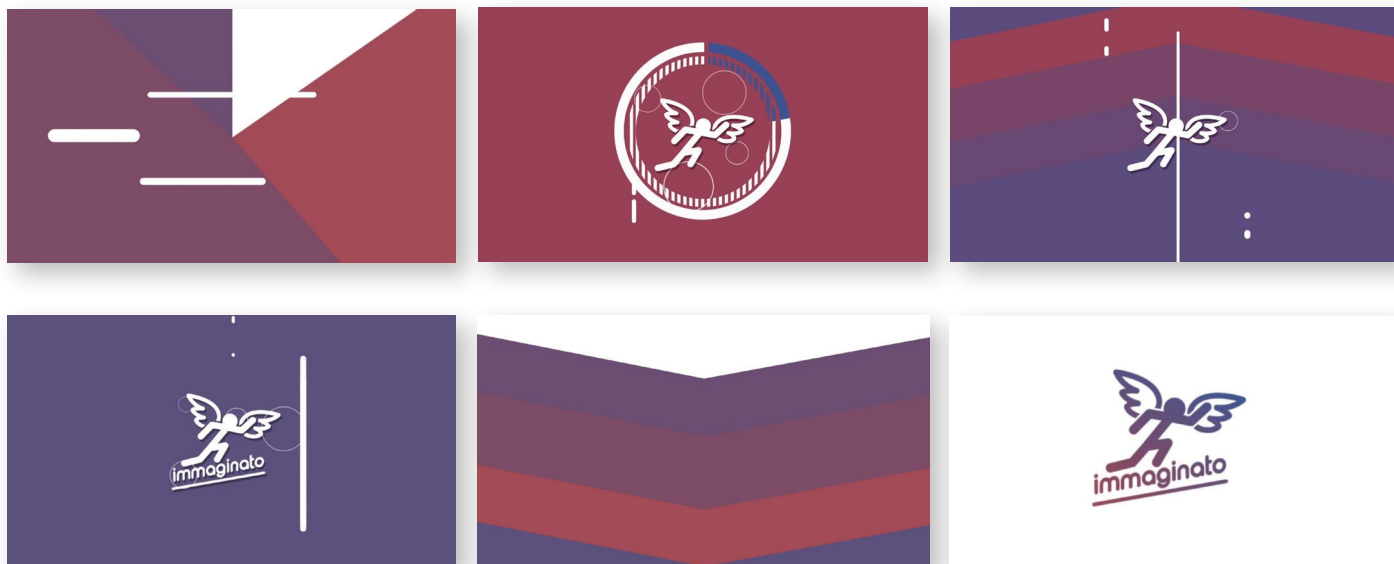


[Cliquez ici pour voir la vidéo](#)

VAPE.INC
Personnel, 2020

J'aime créer de petits projets possédant leurs propres identités et celui-ci a pour but de nous transporter dans un univers en quelques instants.

Inspiré de l'oeuvre de Ridley Scott «Blade Runner» et du cyberpunk, Vape.inc serait une mégacorporation ayant le monopole sur toute une industrie. On y verrait partout, comme ici, des spots publicitaires dans les rues pluvieuses d'une ville nocturne, illuminées par les néons des enseignes.



IMMAGINATO

Personnel, 2019

Afin de me créer une identité professionnelle, j'ai créé la marque IMMAGINATO.

Via cette animation, j'ai voulu aller au-delà des illustrations fixes et agrandir mon univers aux mouvements et aux sons, me permettant de compléter mon identité graphique.

[Cliquez ici pour voir la vidéo](#)



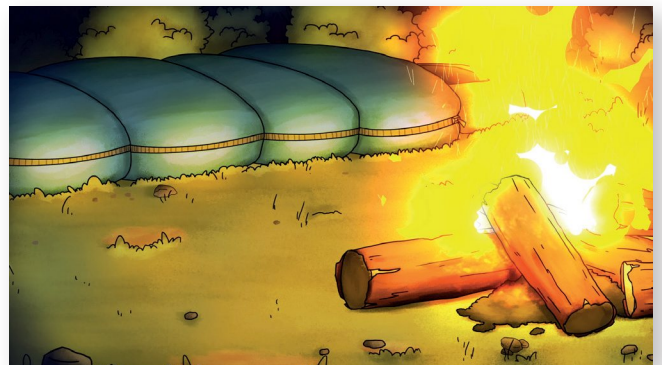
[Cliquez ici pour voir la vidéo](#)

HAPPY HALLOWEEN

Études, 2016

Il était demandé de réaliser une courte animation en motion design sur Noël ou Halloween.

J'ai choisi Halloween pour son côté à la fois terrifiant et amusant. Ma réalisation présente donc cette fête par ses icônes phares, entre les sucreries des enfants, la peur, les mythes et les farces nocturnes.



[Cliquez ici pour voir la vidéo](#)

ISICOLA

Études, 2018 - 2019

Pour mon Master en Cinéma d'Animation et Jeux Vidéo, je devais réaliser un court-métrage d'animation 2D ou 3D sur un thème choisi et le réaliser seul dans son entièreté.

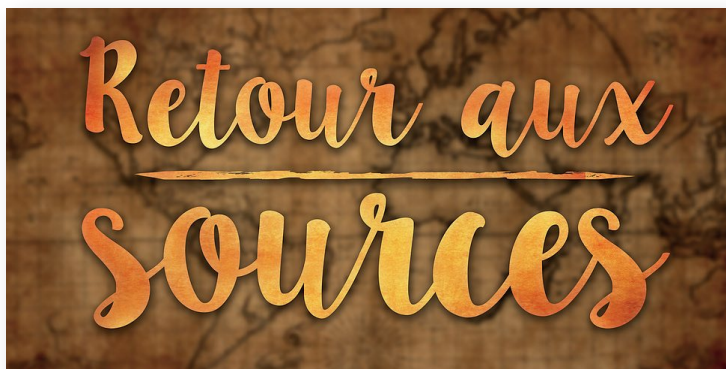
J'ai traité une problématique bien actuelle grâce au contemplatif : l'écologie et les actions de l'Homme sur l'environnement.



SMASH BROS. CUP

Emploi, 2020

Pour la création d'une compétition autour du jeu «Super Smash Bros. Ultimate» organisé par un casino suisse, j'ai réalisé une planche de recherche afin de proposer plusieurs variantes possibles, sous quelques contraintes.



RETOUR AUX SOURCES

Stage, 2017

Ce logo avait été demandé pour le concept d'une émission télévisée. Elle aurait pour objectif d'aider des enfants en difficulté en leur faisant vivre le quotidien de leurs ancêtres.



MYOGA

Concours, 2015

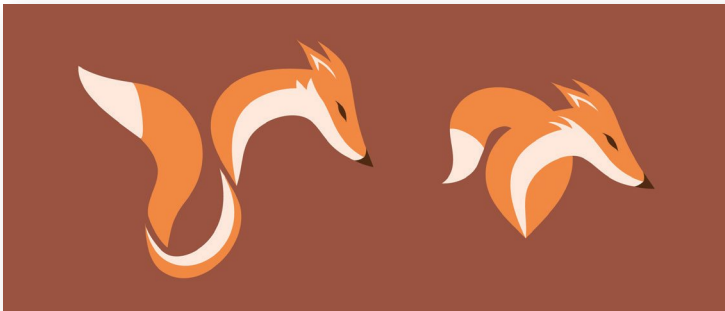
Afin de moderniser son identité visuelle, un centre de yoga souhaitait modifier son logo. Afin de rappeler les positions de cette pratique, j'ai utilisé le «Y» pour signifier la forme du corps.



GALERIE CULTURELLE

Etudes, 2016

Pour une exposition d'art, j'ai voulu à ce que le solennel et l'artistique cohabitent dans un seul et même logo. Pour le premier, c'est un coup de pinceau. Pour le second, l'Art qui traverse la galerie.



RENARD

Prestation, 2017

Pour la création d'une équipe d'airsoft, la principale contrainte était la représentation d'un renard de façon dynamique.



RAINY DAY

Stage, 2017

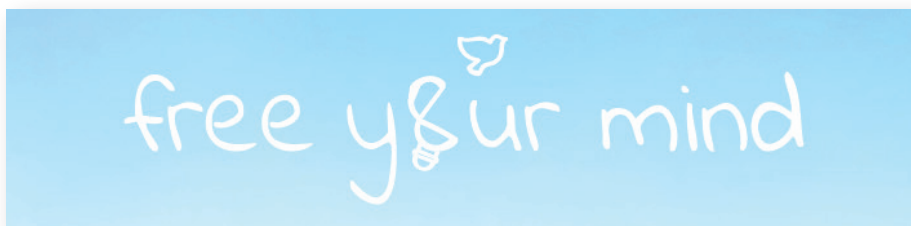
Cette phrase m'avait été donné.
Je devais alors composer avec
celle-ci pour trouver un visuel
accrocheur.



ROSES

Stage, 2017

Pour des influenceurs, j'ai voulu exprimer un aspect plus
romantique centré autour de la rose, une des fleurs symbolique
du romantisme.



FREE YOUR MIND

Stage, 2017

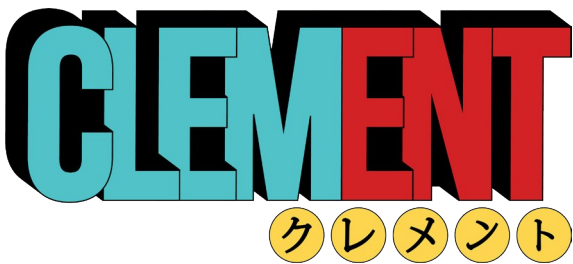
Toujours pour les influenceurs, nous devons réaliser des
logos basés sur les sentiments et les émotions.
Ici, je l'ai axé sur la liberté de l'esprit via la métaphore de
l'oiseau (liberté) sortant d'une ampoule (esprit).



SUPER SMASH FLASH 2

Personnel, 2020

L'analyse est très importante pour un artiste et j'ai voulu allier cet aspect avec l'une de mes passions en essayant de reprendre le plus fidèlement possible les logos des différents opus de la licence «Super Smash Bros.» en y incorporant le nom d'un fangame.



CLEMENT

Personnel, 2017

Reprise de l'anime «Dragon Ball» (1985). Les katakana sont la traduction de mon prénom «ku-re-me-n-to».

SUPER CLEMENT

Personnel, 2017

Reprise de la licence «Super Mario» et de son logo très reconnaissable.



POKEMON LAGNY

Personnel, 2017

Afin de donner une identité à une groupe de joueur Pokémon GO dans ma ville, je me suis livré à cet exercice consistant à reprendre le logo du jeu et à y placer le nom de ma ville.



CONCEPT DÉCOR

Études, 2017

En étudiant le style de l'œuvre originale, l'objectif était de conceptualiser le lieu d'un banquet d'abeilles pour le dessin animé «Maya l'Abeille» de 2012. J'ai alors proposé une prairie bucolique, centrée autour d'une mare ainsi que de grands parterres de fleur.

CONCEPT DÉCOR

Stage, 2017

Le pôle graphique de l'entreprise devait proposer des décors pour de futurs teasers animés, afin de promouvoir un spectacle théâtral sur «Le Livre de la Jungle».

J'ai imaginé une nature très fournie, qui éclipserait une grande partie de la lumière afin de mettre en avant la cascade.



MAISON DU MARSUPILAMI

Études, 2017

Exercice consistant à créer une nouvelle version de la maison d'Hector du dessin animé «Marsupilami» (saison 3).

Ici, les contraintes imposées étaient de situer la maison dans la forêt tropicale et de respecter le style graphique de l'œuvre originale.



Le but était aussi de travailler des décors intérieurs, grâce à la réédition de la chambre d'Hector. J'ai donc repris les matériaux utilisés pour la maison, tout en m'inspirant de la chambre originale.



IRON MAN

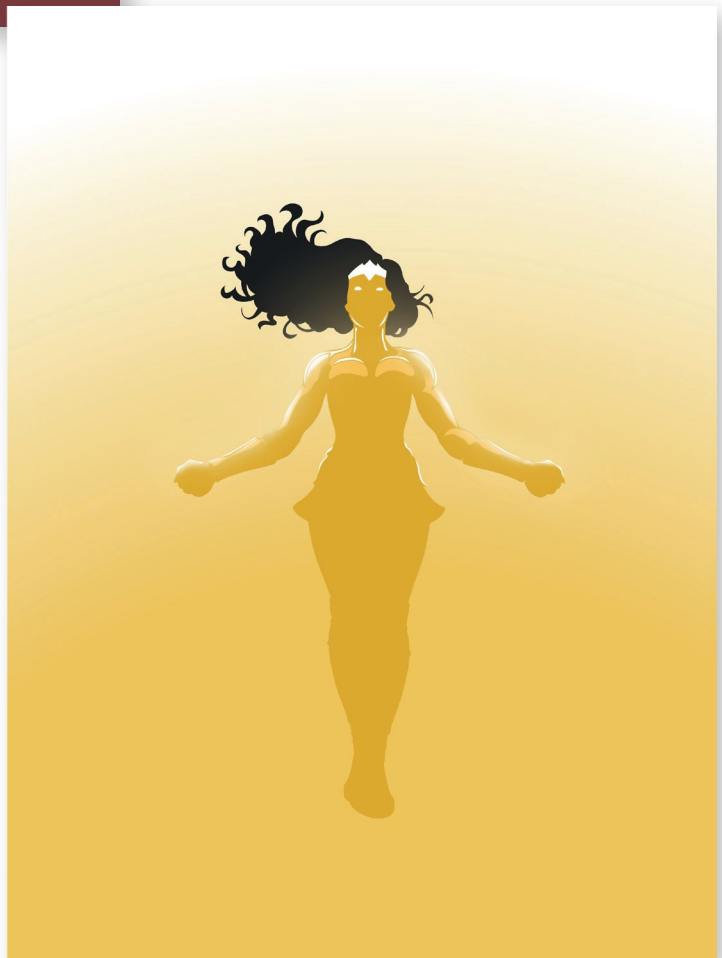
Personnel, 2018

Grandement inspiré du style de Kode LGX sur son illustration de *Son Goku*, je me suis exercé au flat design ainsi qu'à la gestion des ombres et lumière.

WONDER WOMAN

Personnel, 2018

En gardant ce style, j'ai commencé une série d'illustration sur le thème des super héros : d'abord *Iron Man* (Marvel), puis *Wonder Woman* (DC Comics).





CLÉMENT GAMMAÏTONI

GRAPHIC & MOTION
DESIGNER

☎ 06 73 63 58 47

✉ clement.gammaitoni@orange.fr

📅 03 / 01 / 1996

🌐 clementgammaitoni.com

🚗 Permis B

FORMATIONS



- **Juillet 2020**

Prestation pour Victoria Gliss (En cours)

Entreprise de nettoyage

- Modernisation de la mascotte et de la charte graphique
- Illustration de la mascotte dans diverses situations
- Impression numérique (flyer, carte de visite et catalogue)

- **Mars 2020**

Prestation pour Orthopolis (En cours)

Entreprise médicale

- Storyboarding
- Réalisation de personnages et de décors
- Coupes anatomiques
- Motion Design

- **Juin 2019**

Directeur artistique chez Fragbox Gaming (En cours)

Association e-sport

- Charte graphique
- Visuels pour réseaux sociaux
- Logotypage
- Impression numérique (flyer, carte de visite)
- Photomontage et composition

- **Septembre 2018**

Graphiste chez Roseland (stage, 4 mois)

Série web

- Animation (introduction aux épisodes) en équipe
- Animation pour le récapitulatif de la saison 2
- Bande-annonces (saison 1)
- Affiches promotionnelles
- Logotypage
- Storyboarding

- **Juin 2017**

Graphiste chez Théâtre des Variétés (stage, 4 mois)

Spectacle musical « Le Livre de la Jungle »

- Travail en équipe sur 4 trailers
- Storyboarding
- Réalisation des animatiques
- Création des décors graphiques
- Repérage photographique
- Montage et effets visuels



LANGUES



Français

Langue
maternelle



Anglais

Intermédiaire (B2)
EF SET - 65/100

EXPÉRIENCES

- 2017 - 2019

CREAPOLE ESDI - Ecole de création management (diplômé)

Animation 2D, Animation 3D, Modélisation 3D, Character Design, Background, Histoire de l'art, Marketing, Mise en scène, Post-production

- 2015 - 2016

DUT Métier du Multimédia et de l'Internet (diplômé)

Motion Design, Infographie, Expression artistique, Expression, communication écrite et orale, Mercatique, Production audiovisuelle, Intégration web, Réseaux, Théorie de l'information et de la communication

- 2014

BAC Economique et Social (diplômé)

Option Sciences Politiques

COMPÉTENCES



Motion design et supports de communication prints / webs



(vidéo graphique et typographique, infographie, illustration, logotype...)

INTÉRÊTS



Jeux vidéo



Japanimation



Cinéma



Théâtre



Veille internet



06.73.63.58.47



clement.gammaitoni@orange.fr



clementgammaitoni.com



@nixop



Clément Gammaitoni