

Thomas Baulouet

BOOK CRÉATION

PORTFOLIO



Thomas Baulouet



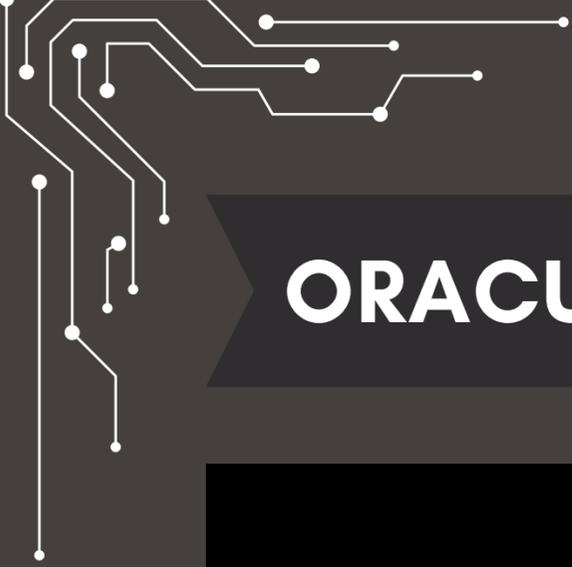
AkaneBonosuki



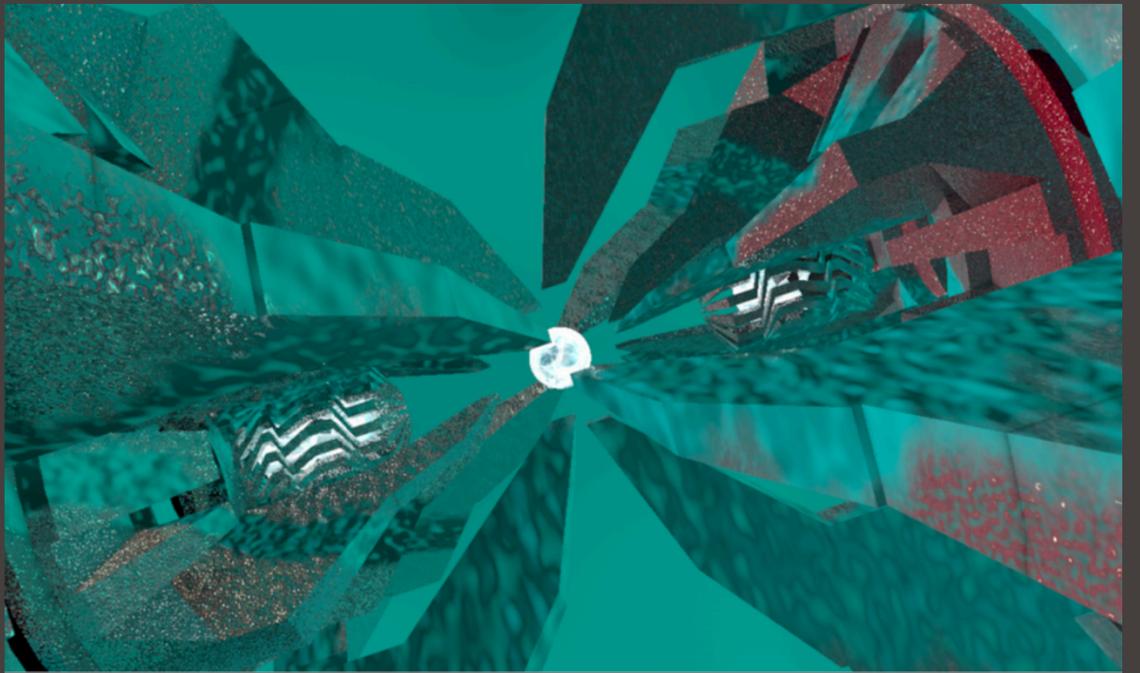
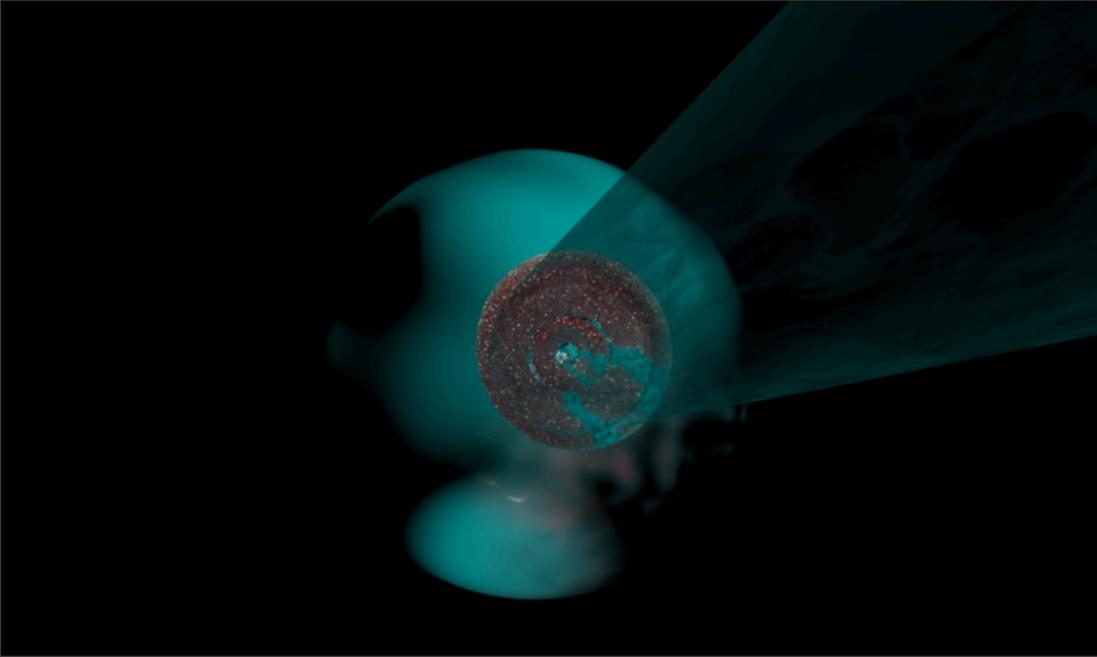
akane_bonosuki



AkaneBonosuki

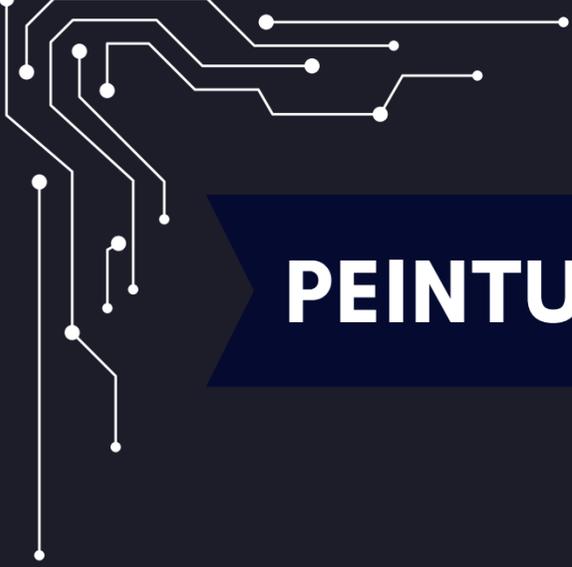


ORACULUS SEMPRA

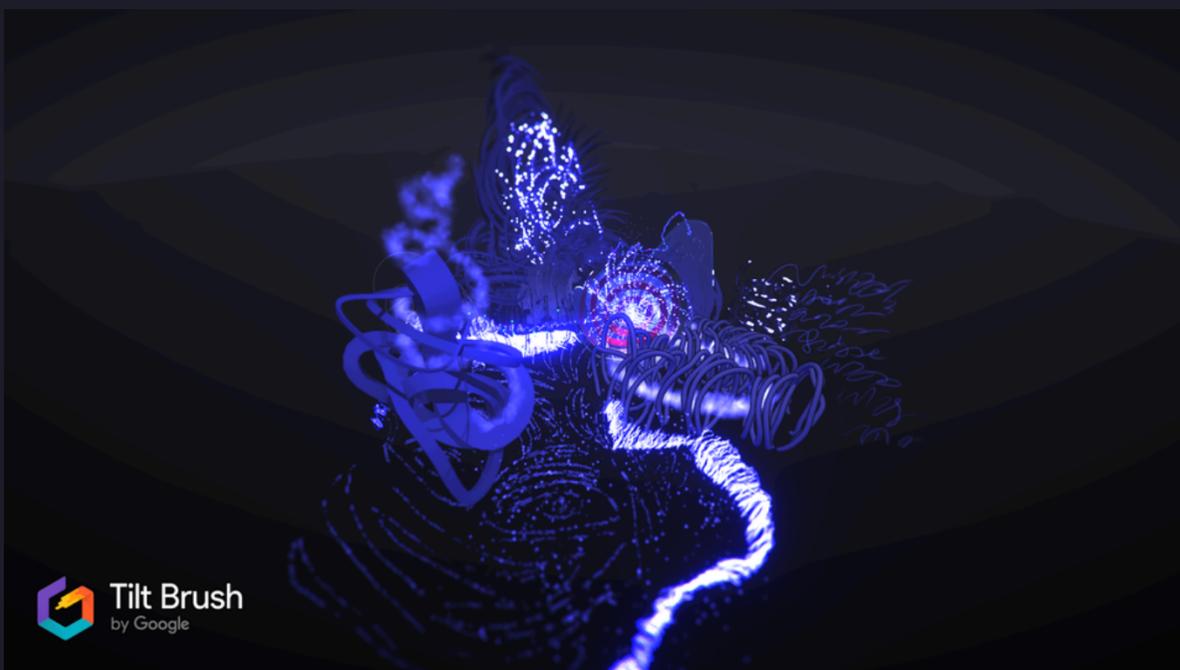
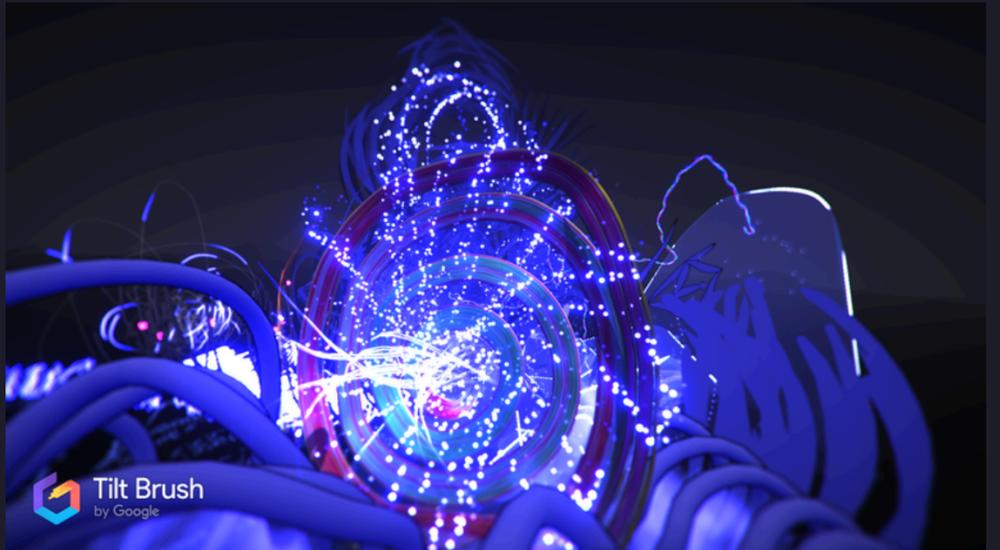


Lors de la réalisation de ce projet, j'ai tout d'abord analysé mon sujet, qui portait sur le domaine de la surveillance, tout en faisant coïncider cet objet dans le cadre d'un sujet traitant de la puissance. De ce fait, sur Blender, j'ai créé un œil robotique capable d'accumuler une grande puissance d'observation en son centre, avant de la diffuser à travers son regard, dans une ambiance musicale assez oppressive. L'œil observe, l'œil voit, l'œil emprisonne.





PEINTURE EN RÉALITÉ VIRTUELLE



Dans le cadre de la réalisation d'une œuvre où le mouvement revêtait une importance capitale, j'ai tout d'abord effectué d'innombrables esquisses sur le support de Tilt Brush, une zone de modélisation en réalité virtuelle. Grâce à des gestes basés sur les mouvements de mon corps, j'ai pu créer une île qui englobe la totalité des mouvements que j'avais effectués.

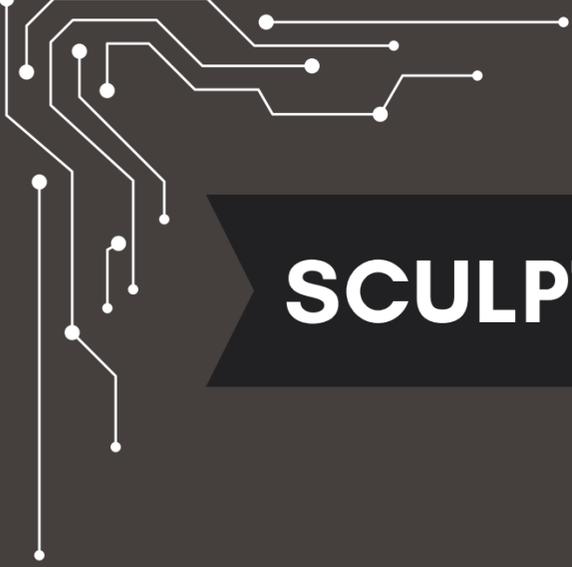
[Intégrale sur tiktok](#)



CARTE EXPERIMENTALE JDR



Dans le but de créer un modèle de carte en trois dimensions relativement simple pour un jeu de rôle (JDR) aux couleurs précises, j'ai commencé par m'atteler à la maîtrise de la création d'environnements sur Blender. Ensuite, j'ai adapté le style de texture en utilisant Cinema 4D, un logiciel que je maîtrise bien.



SCULPTURE GOËTIE



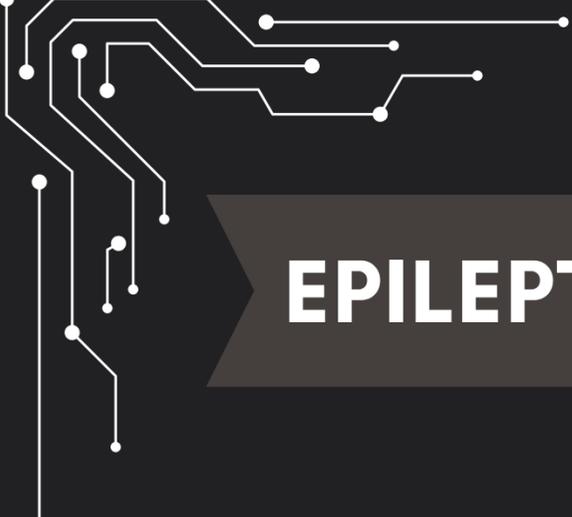
Même si l'informatique est mon domaine d'expertise, j'apprécie énormément les sculptures, et celle-ci ne fait pas exception. Basée sur la mythologie et liée à la magie goétique, elle fait référence à une créature émergeant du sol pour apparaître dans notre monde sous une forme à la fois argileuse et presque charnelle. Cette œuvre illustre un lien connecté entre le spiritisme et notre monde actuel.



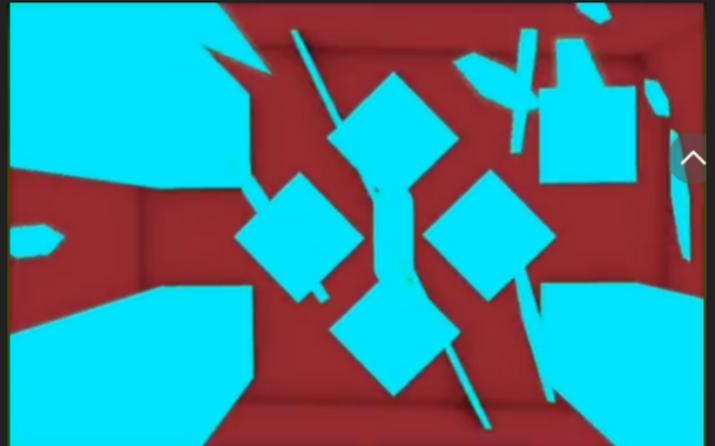
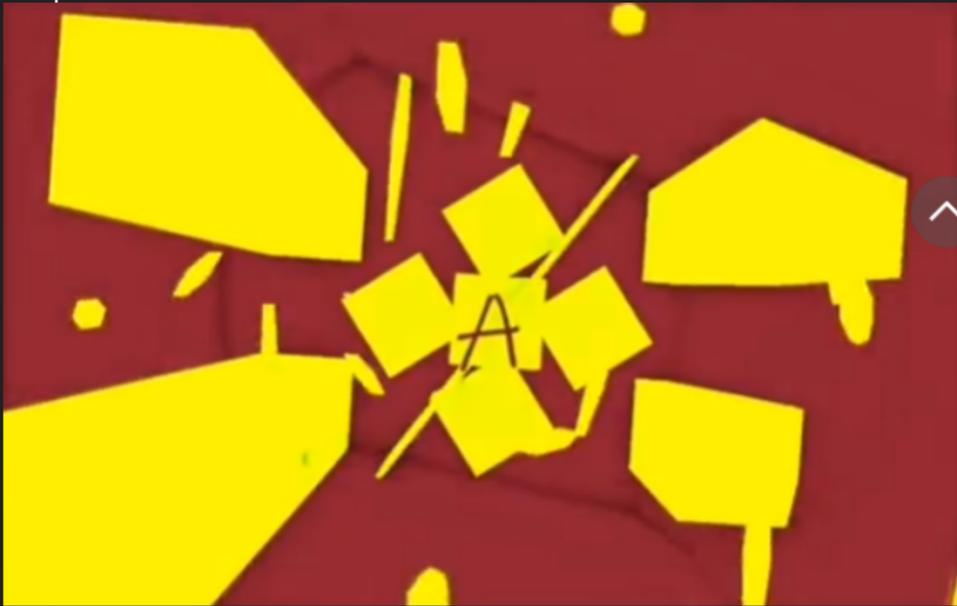
SCULPTURE PRIMALE



J'ai créé des sculptures primales en m'appuyant sur certains plans visuels que j'avais conçus, avec pour objectif de travailler sans utiliser de modèles préétablis. Le but était de déterminer si la maturité esthétique était nécessairement liée à des designs préétablis. Grâce à différentes approches du sujet, j'ai pu non seulement maîtriser le domaine plus complexe de l'argile, mais également celui du plâtre.



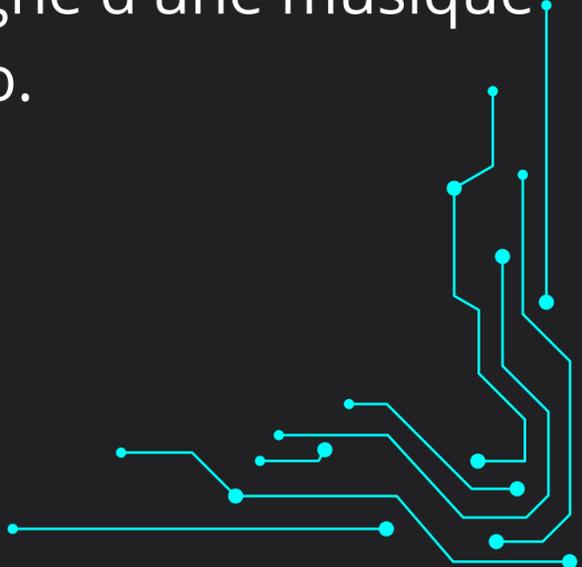
EPILEPTIQUE SONG



Bienvenue
pour un court metrage
visuel
dans le cadre du
thème.
CREUSER L'ESPACE

Dans le cadre d'un projet basé sur l'espace, je me suis intéressé à l'idée de réaliser une pièce fermée. Dans cette pièce, un mur est doté de 8 formes cubiques déformables, ayant pour objectif de dynamiser l'environnement avec l'utilisation de différents effets de caméra. Ceci a été réalisé grâce au logiciel Cinema 4D et accompagné d'une musique composée sur FL Studio.

[Integrale sur tiktok](#)





L'HAPTIQUE TROMPEUSE

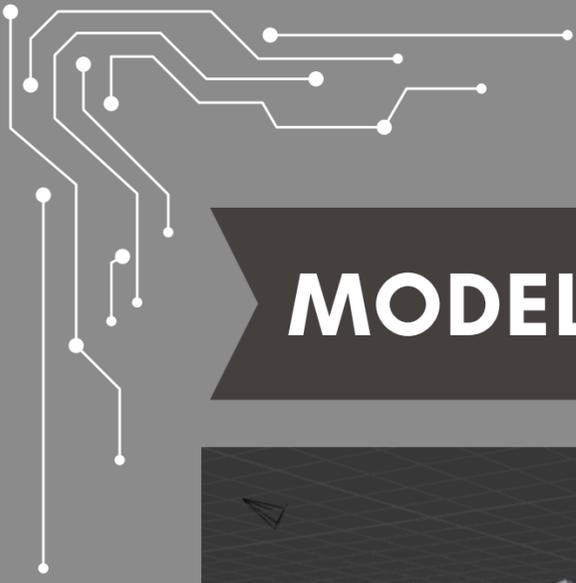
haptique trompeuse avec coeur thermique



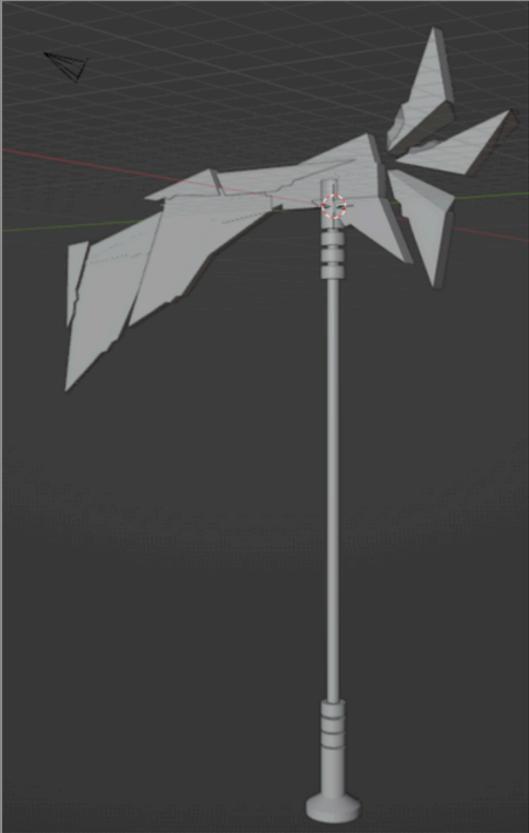
Le domaine de la réalité virtuelle me passionne et constitue l'essence principale de mes recherches et études, notamment l'aspect du toucher dans la réalité virtuelle, également connu sous le nom d'haptique. Cette installation avait pour but de tromper les sens : lorsqu'un participant touche l'objet central de l'installation virtuelle, il entre en contact avec un système émettant de la chaleur, créant ainsi une confusion sensorielle.

[Intégrale sur tiktok](#)





MODELE BLENDER



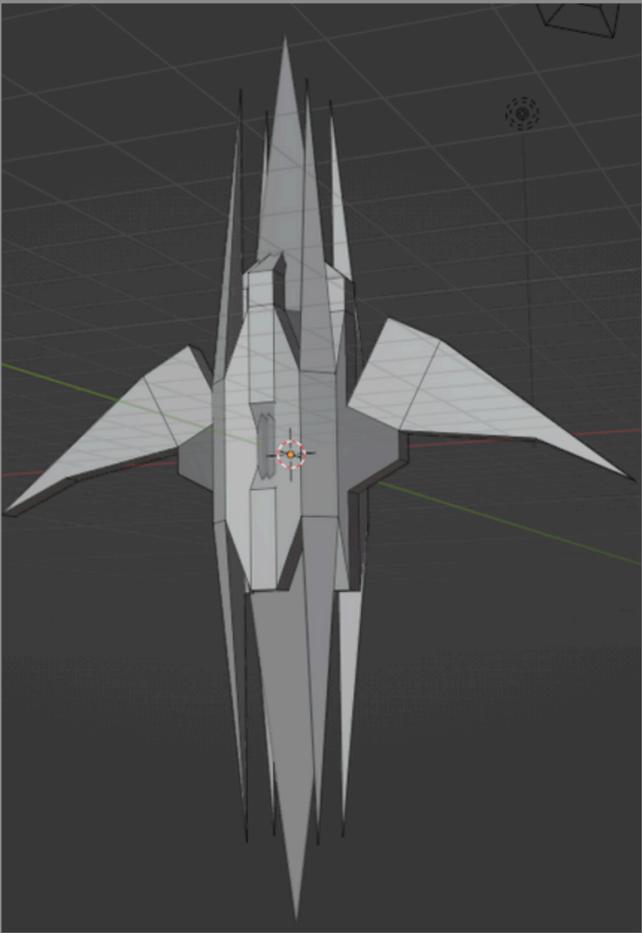
1



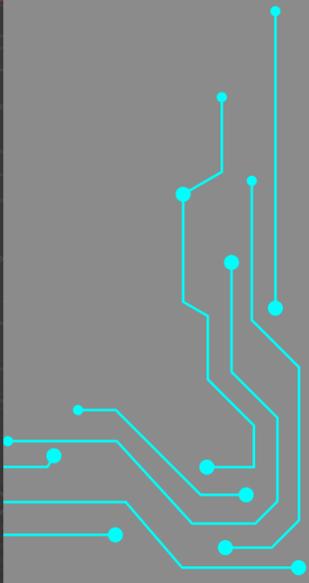
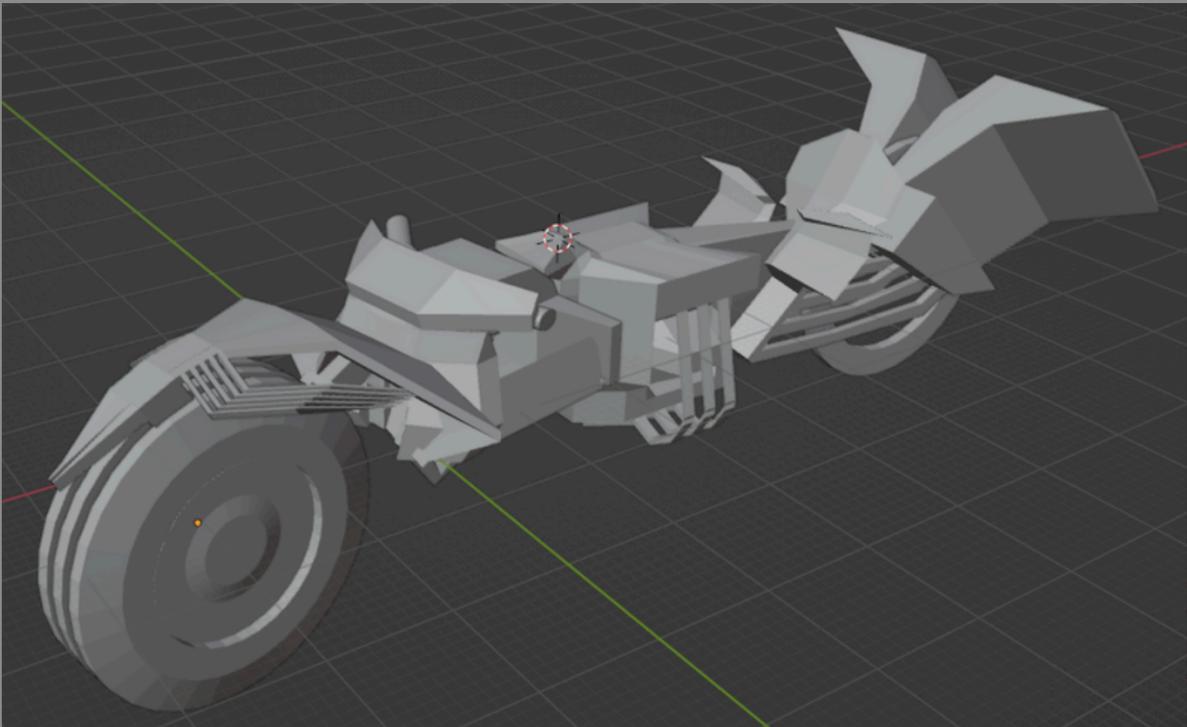
2

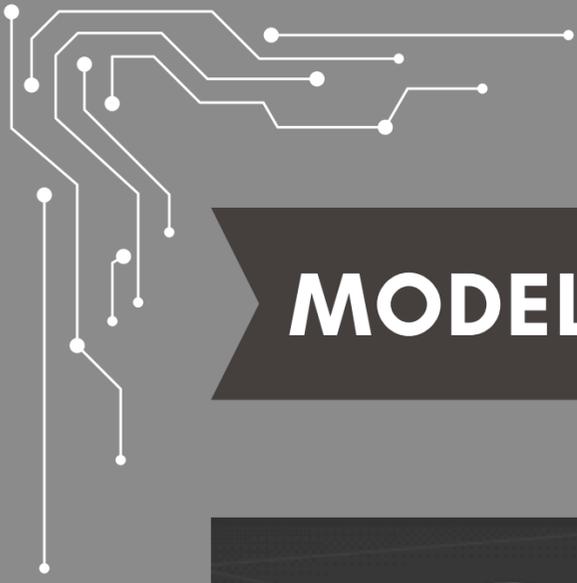
3

4



5





MODELE BLENDER

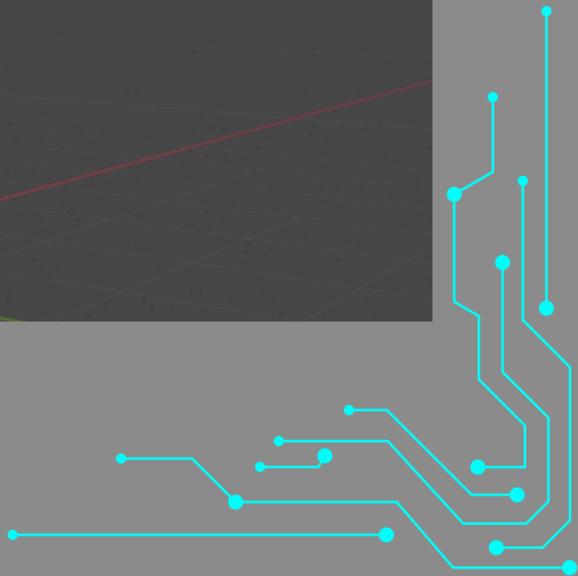
6

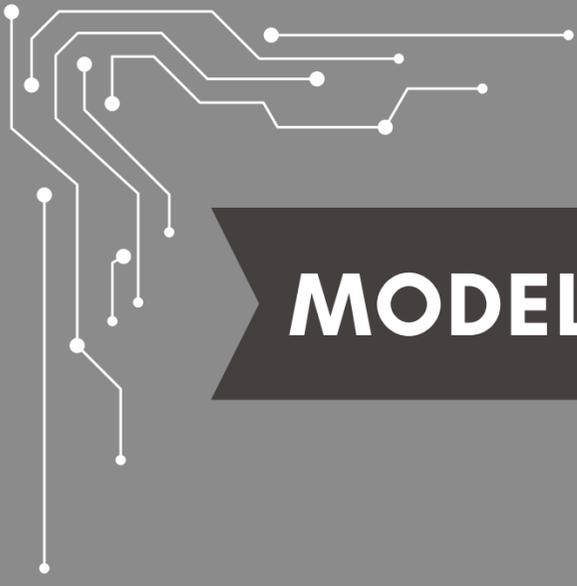


7



8





MODELE BLENDER

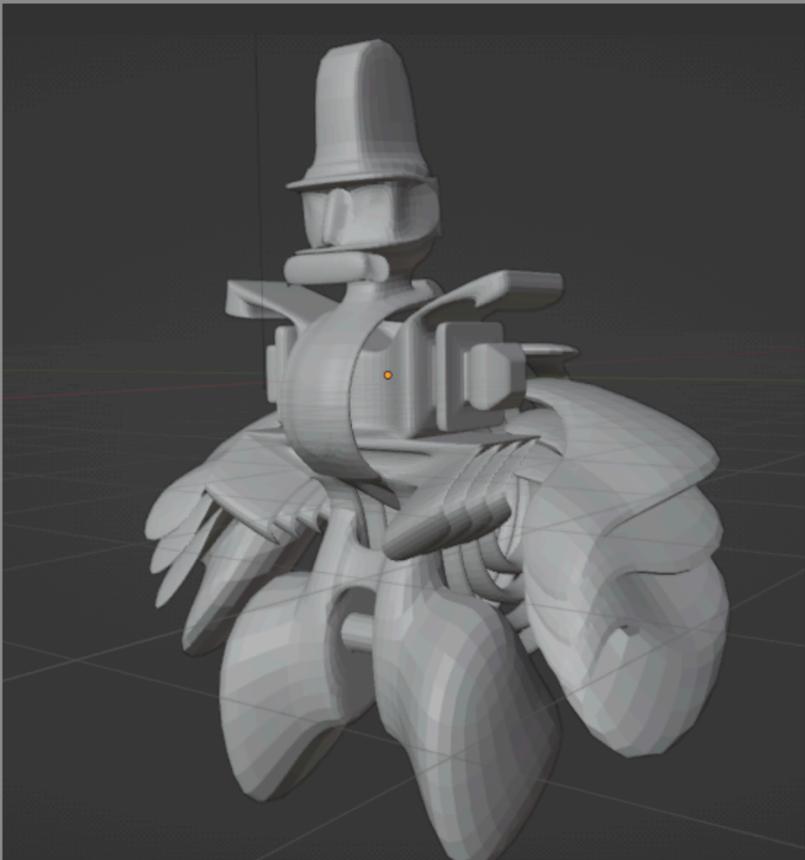
9



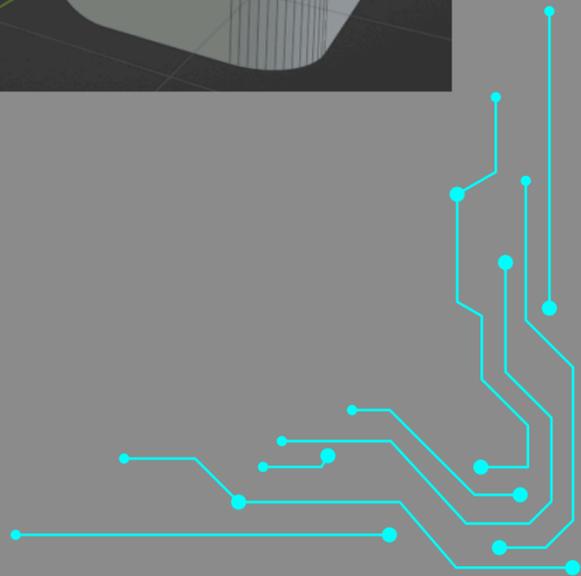
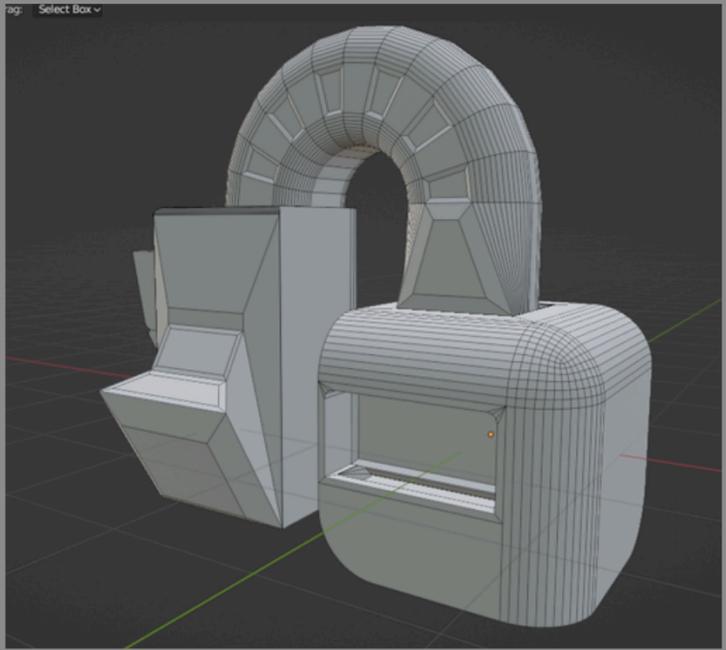
10

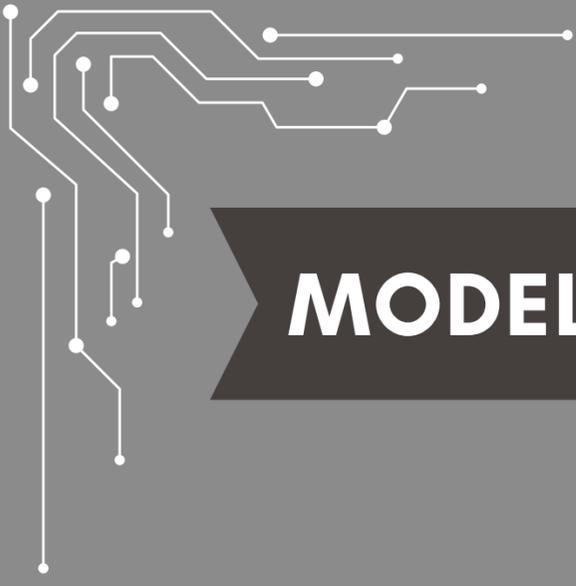


11



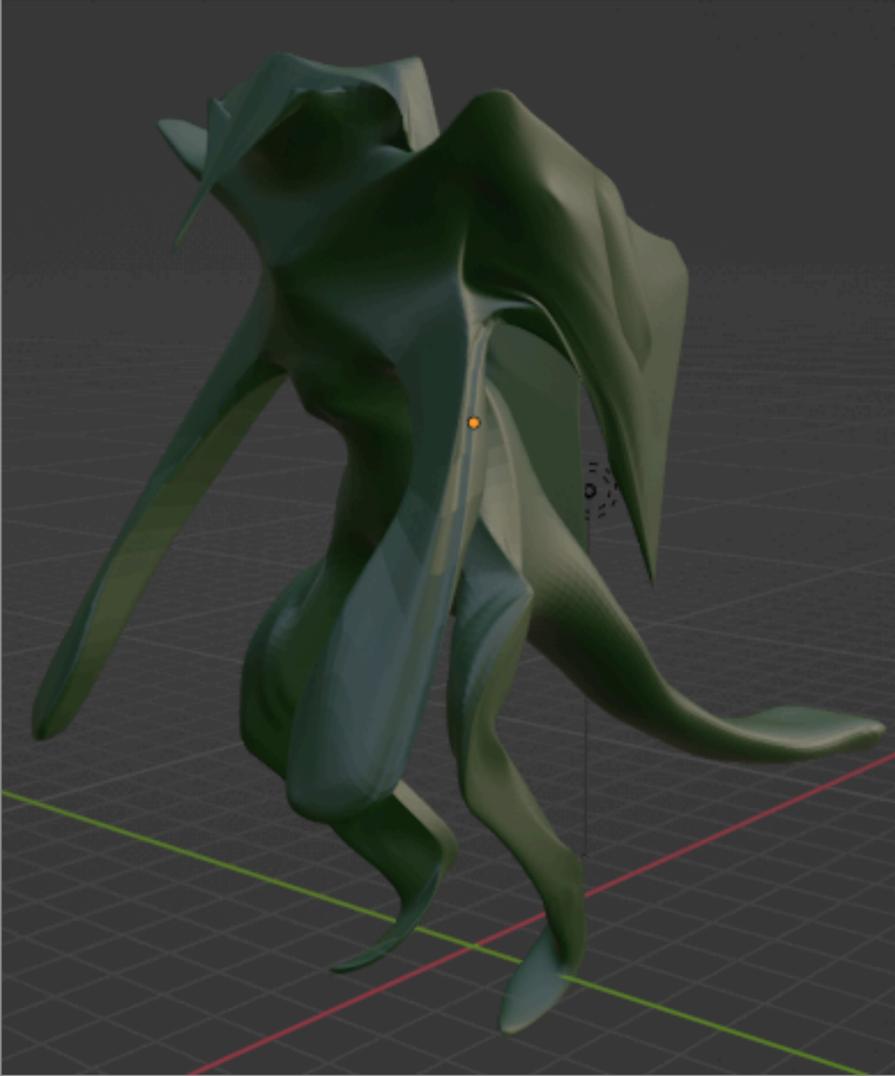
12



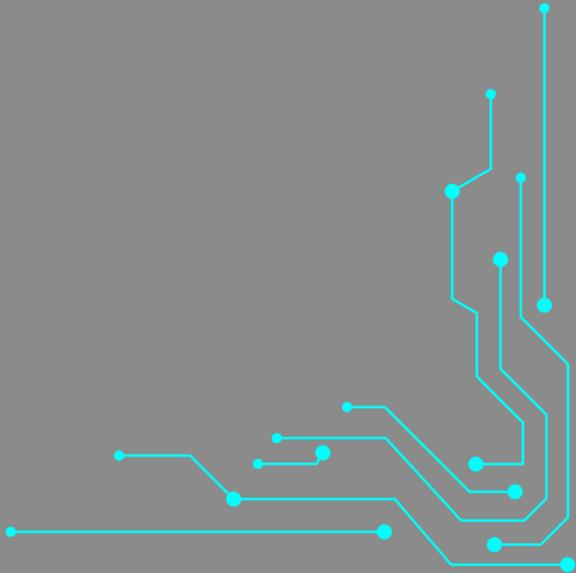
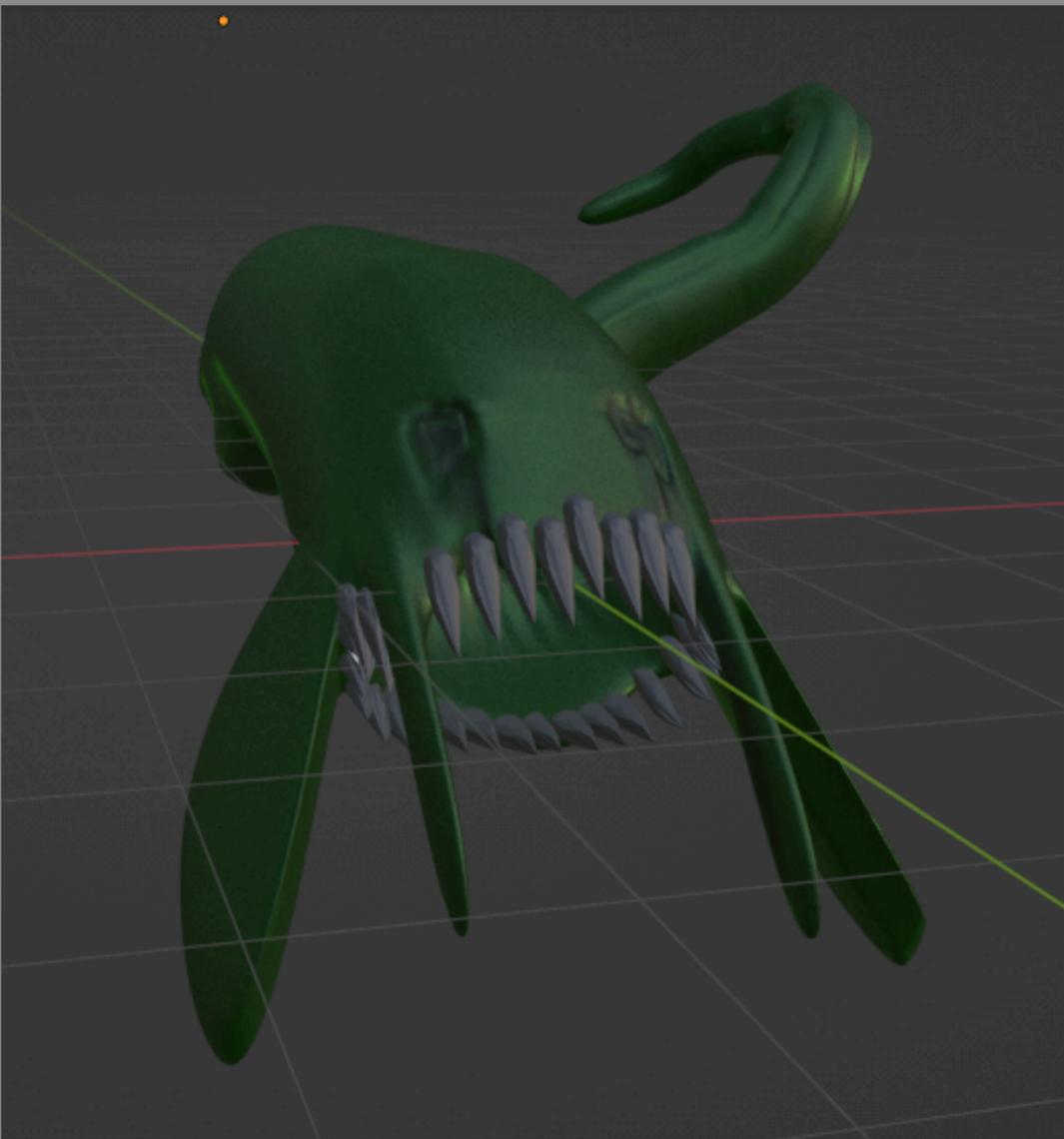


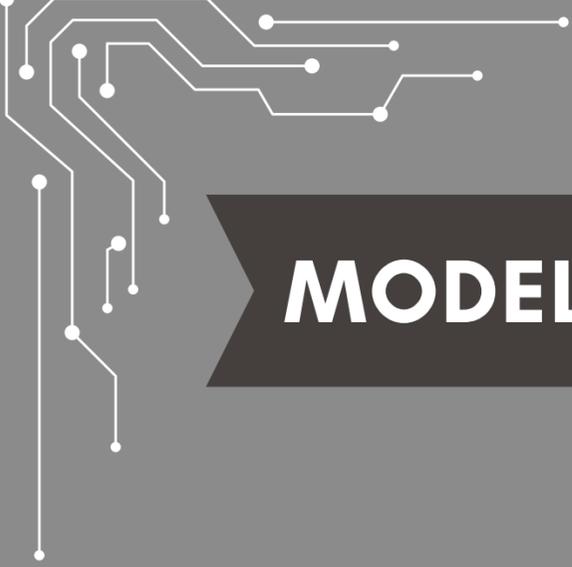
MODELE BLENDER

13



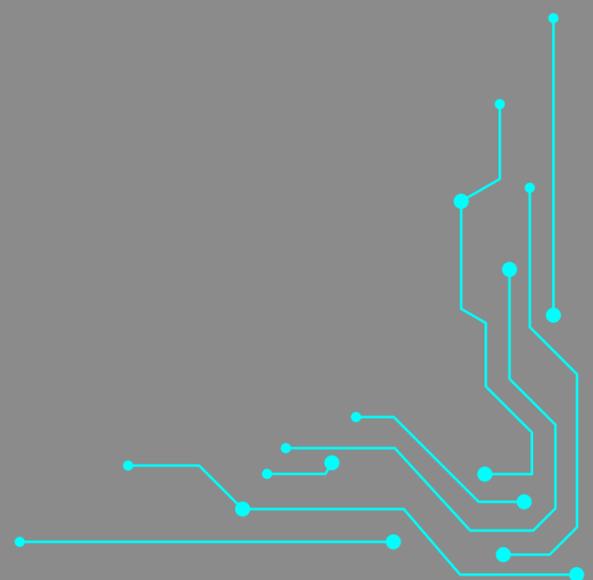
14





MODELE BLENDER

1. Réalisation d'une faux simpliste.
2. Amélioration par extrusion.
3. Fabrication d'une balise pour un jeu vidéo.
4. Réalisation d'une tour pour du mapping.
5. Réalisation d'une moto pour un objet en VRChat.
6. Développement d'un arbre pour oiseaux.
7. Conception d'un design de lampe futuriste.
8. Création d'une lampe plus réaliste.
9. Conception d'un pistolet pour un jeu vidéo.
10. Réalisation d'un visage déformable.
11. Expérimentation d'extrusion complexe.
12. Mise en place d'un système complexe de création.
13. Conception de monstres pour un jeu vidéo.
14. Réalisation d'un verre dynamique par "bone" (squelette).

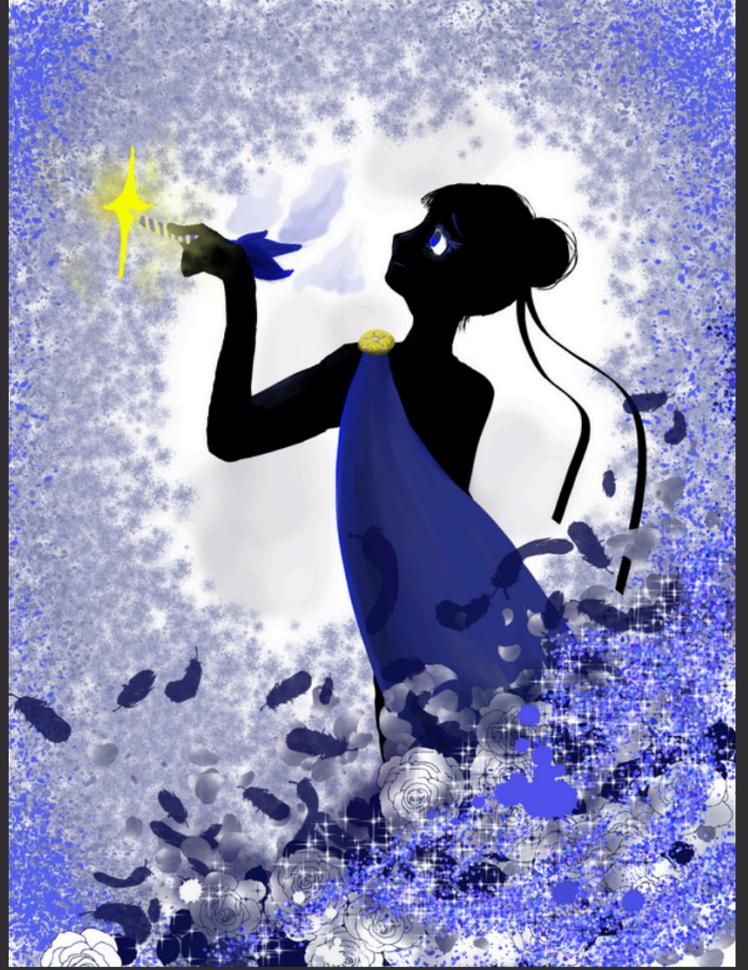


MODELE UNITY VR CHAT

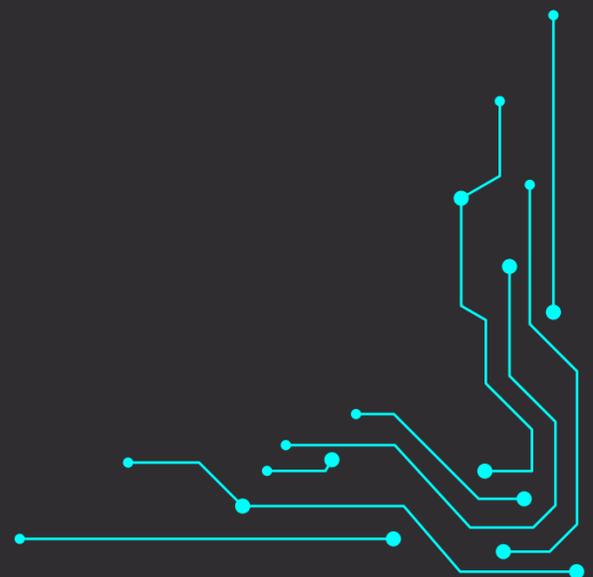


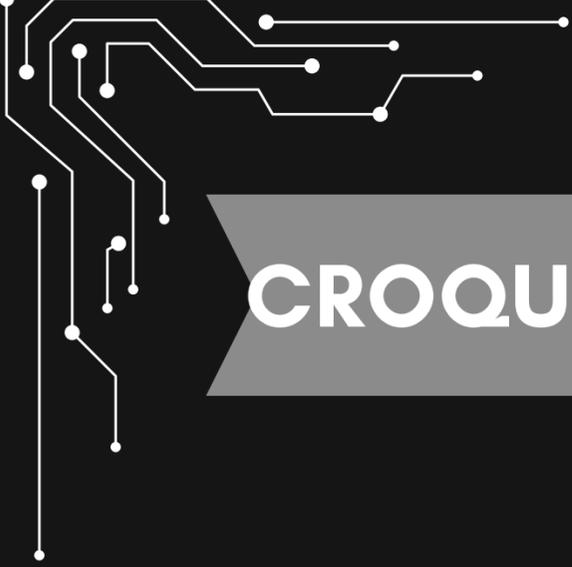
Dans le cadre de la découverte d'une bibliothèque sur Unity, basée sur l'utilisation d'avatars virtuels extraits de VRChat, j'ai conçu un avatar en utilisant Blender. Ensuite, en passant par Unity, j'ai programmé l'apparition des objets dans ladite simulation. J'ai également créé les différents composants de cet avatar.

DESSINS NUMERIQUES



Réalisation effectuée sur tablette graphique à l'aide du logiciel Paint Studio, où l'objectif était l'apprentissage général et de la colorimétrie numérique. Ceci, en utilisant une ambiance japonaise pour illustrer des environnements aléatoires.

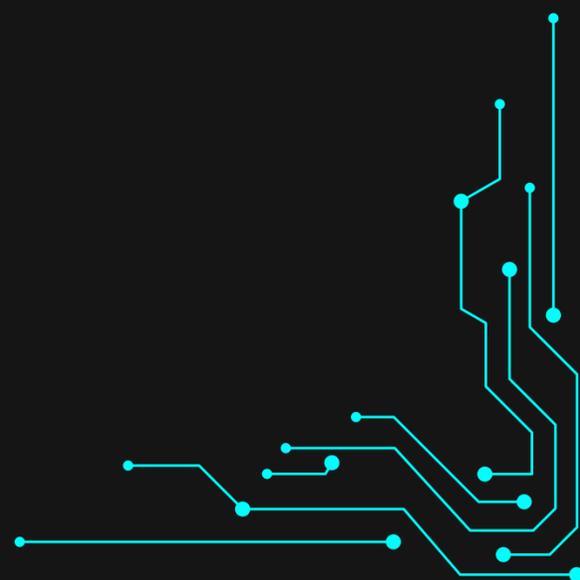


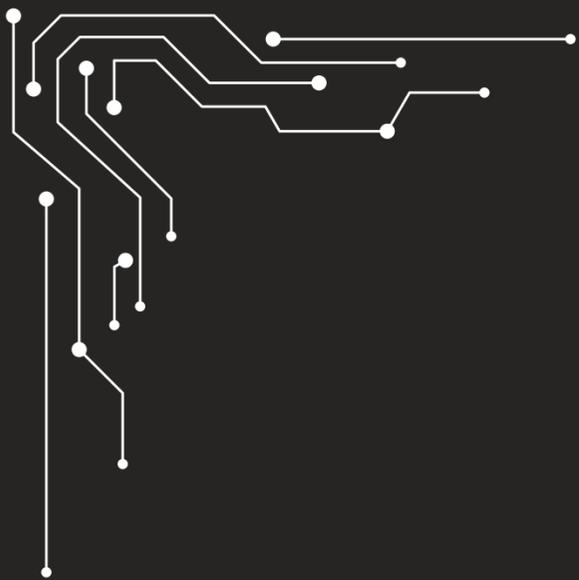


CROQUIS A MODELE NUMERIQUE

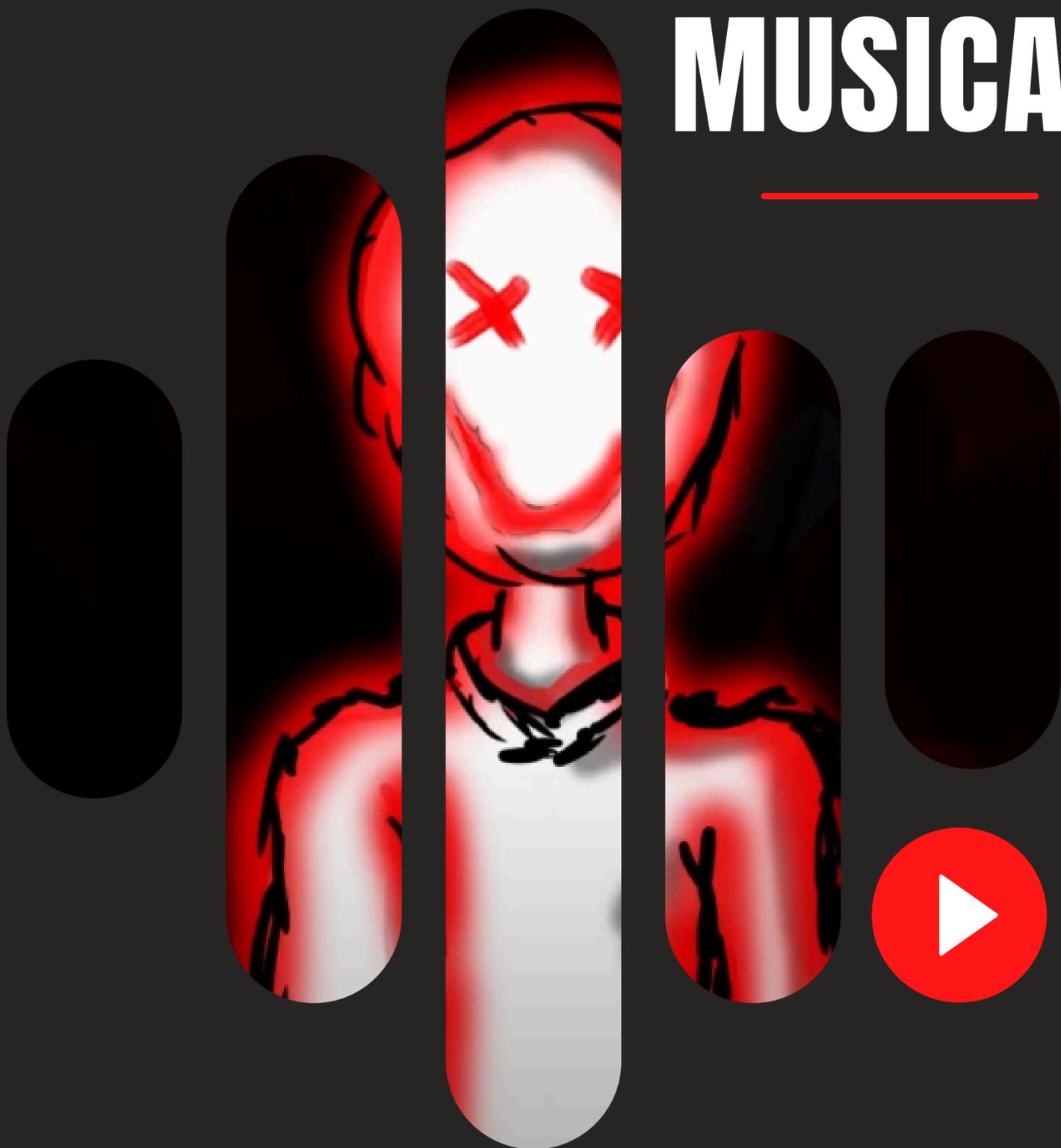


Impact du réel sur mes créations : avant de pouvoir concevoir une version numérique, je réalise généralement une version papier ou différents croquis. Ce processus me permet de passer à une réalisation concrète en numérique, que ce soit en 2D ou en 3D.



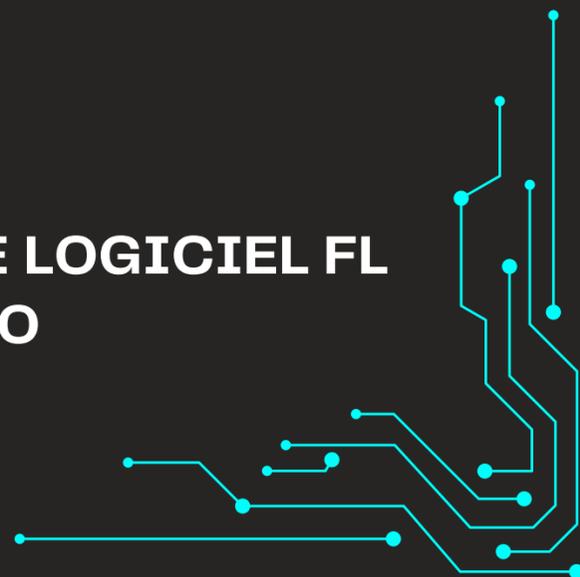


COMPOSITION MUSICALE



**INTEGRALE
SUR
YOUTUBE**

PAR LE LOGICIEL FL
STUDIO



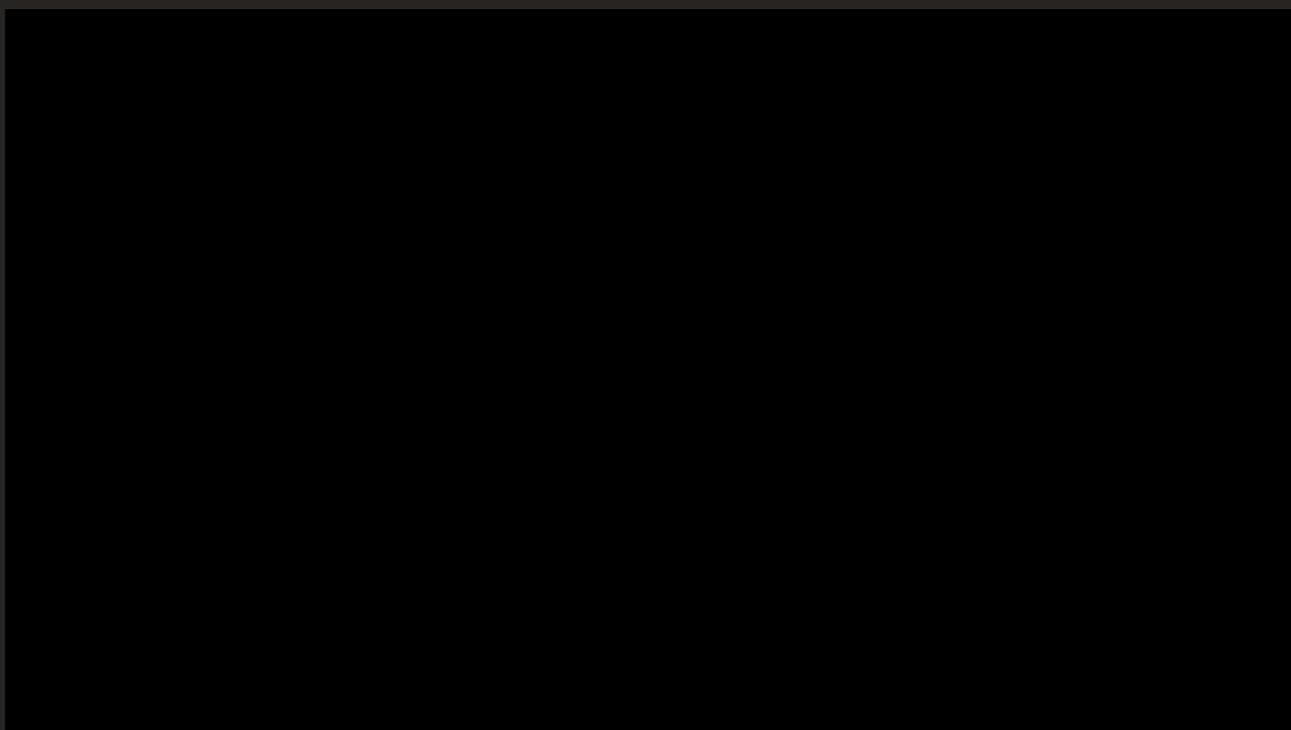


DER EINDRINGLING

COMPOSITON



FL STUDIO

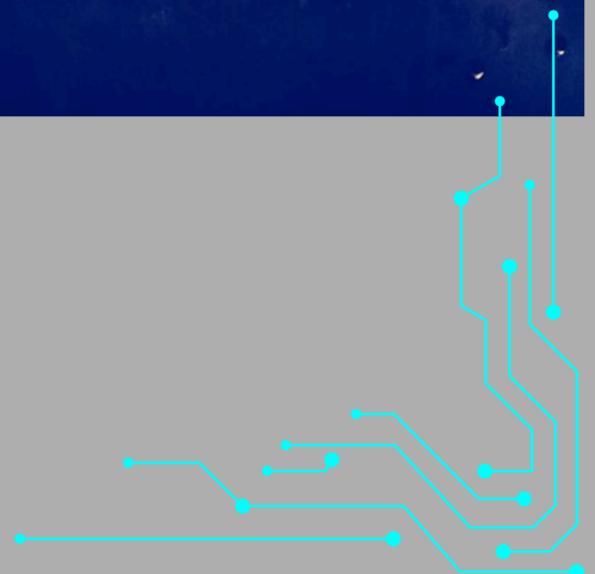


Réalisation d'une bande-son pour une vidéo, dont l'objectif était de conférer une ambiance horrifique tout en étant maladroite, comme si la créature en quête de son objectif ne savait pas vraiment comment assouvir ses désirs. Le but de la musique est principalement de doter le personnage d'une âme plus profonde.

[Intégrale sur vimeo](#)

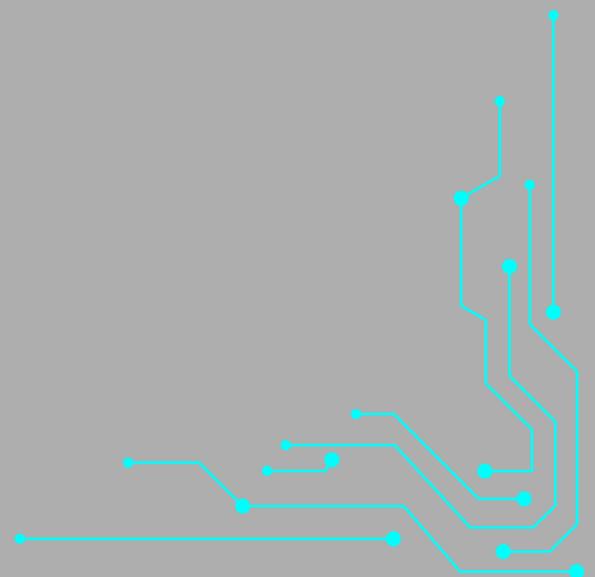


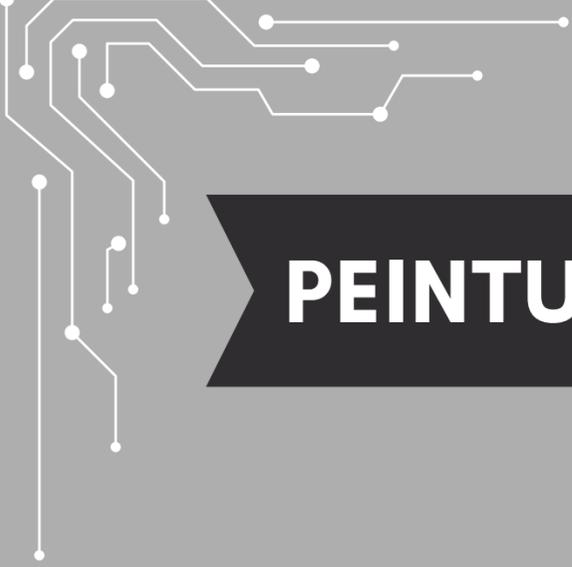
PEINTURE





PEINTURE

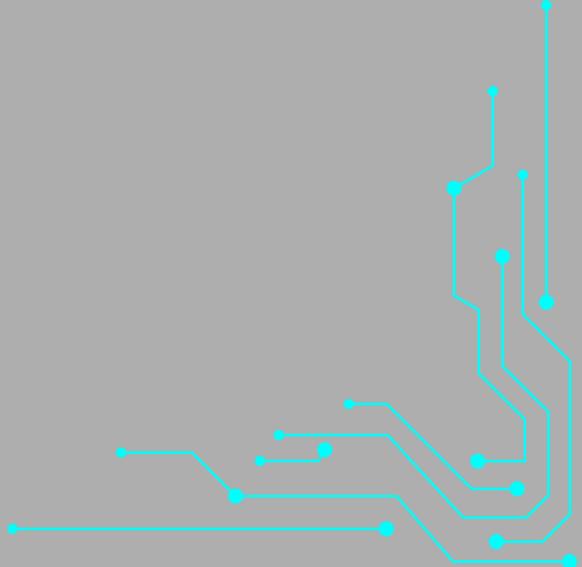




PEINTURE

Les premières peintures étaient principalement des réalisations dont l'objectif était d'explorer différentes techniques d'utilisation de la peinture, que ce soit par projections, par aplats ou par des répartitions précises. L'utilisation de divers outils, tels que des fourchettes et d'autres instruments, a permis une meilleure compréhension des formes que l'on peut créer avec la peinture.

Pour la deuxième partie des travaux, j'ai beaucoup exploré le concept de gris coloré. L'importance de cette nuance réside essentiellement dans sa capacité à se détacher du noir profond, souvent superflu, grâce aux nuances que l'on peut observer dans l'environnement. Les multitudes de gris et de nuances d'obscurité offrent une meilleure appréhension de l'espace, en plus d'un travail méthodique sur les couleurs et leur analyse.

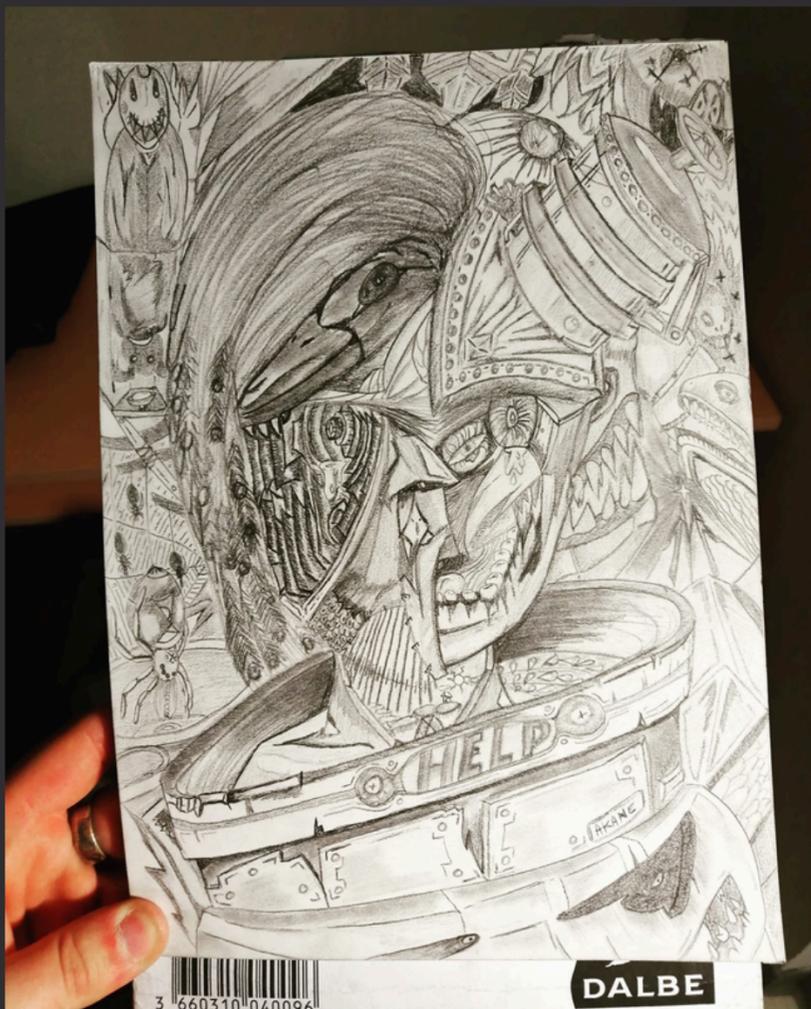


REALISATIONS A L'ENCRE

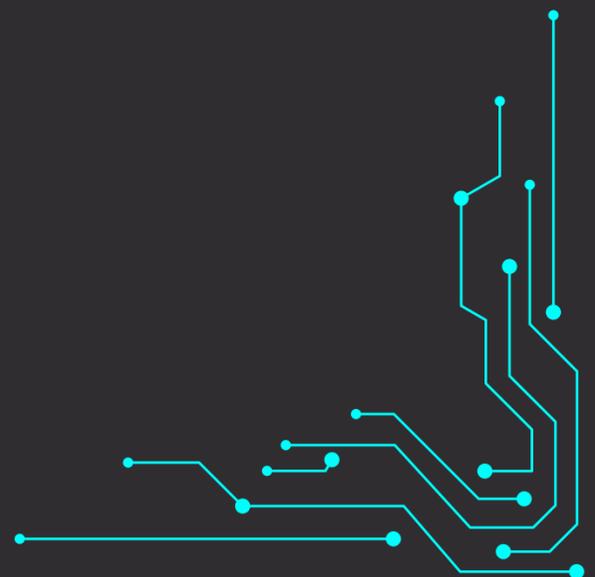


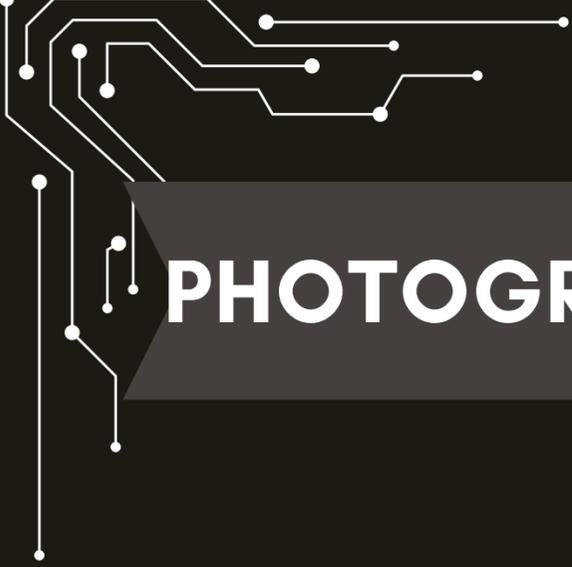
La pratique de l'encre de Chine implique l'application de deux méthodes : une méthode un peu plus brute avec un feutre de 1,5 mm et, de l'autre, une réalisation faite à la plume G pen. L'objectif était de comprendre l'impact et la présence que l'encre peut apporter sur une feuille, comparativement à d'autres médiums.

DESSIN



Des dessins dont l'objectif est de saturer au maximum l'espace tout en restant cohérent dans la répartition des objets. Le deuxième objectif est de créer des objets qui, une fois fusionnés, permettraient de créer une présence au sein de la feuille.





PHOTOGRAPHIE ET MACROSCOPIE



Le monde de la macroscopie est un domaine qui me passionne énormément. Connaître des paysages si petits, qui sont à notre portée mais pourtant si peu observés, toujours concentrés sur l'horizon. La découverte du monde du "tiers paysage" permet de changer totalement le point de vue que l'on peut avoir sur la photographie et la perception du réel.

