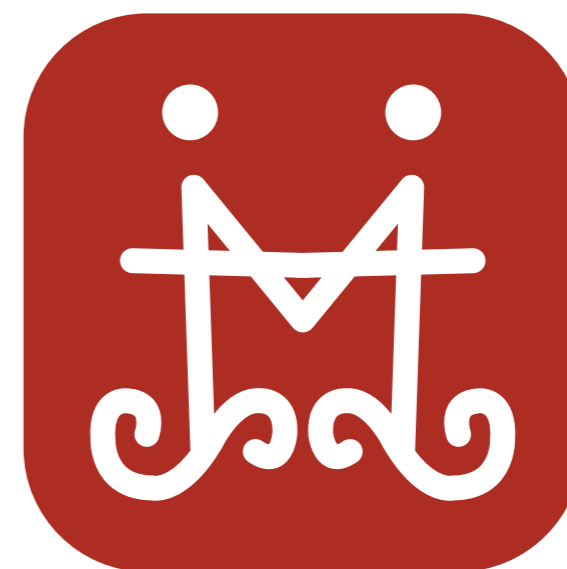




mattis  
Universe



✉ [mattispdv@gmail.com](mailto:mattispdv@gmail.com)

+33 6 59 80 75 51

# TYPOGRAPHIE

## Recherche et création d'une police d'écriture

### Your own font

*If you need an exclusive font that has never been seen before, you can trust the maker of this classy portfolio to do it.*

The font above is an original creation that I named «Monody». I wanted it as round-shaped, pleasant to look at, between old-school and modernity with the ability to match both when placed in the right context. Later in this book, you'll have a taste of what it looks like in a more «pop» presentation.

monody  
a mattis  
font

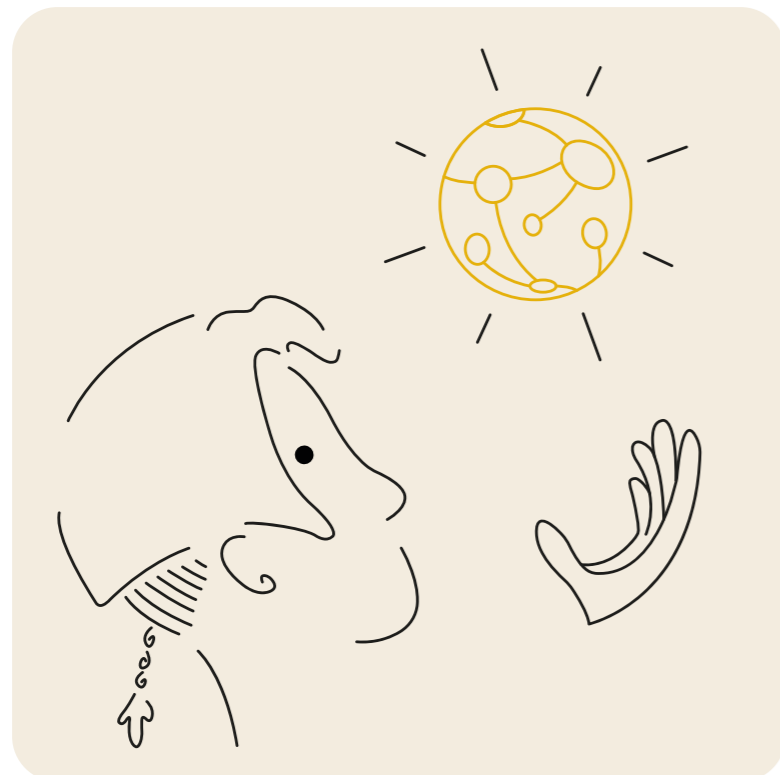
abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz

### Votre propre police

*Si vous avez besoin d'une toute nouvelle police jamais vue avant, vous pouvez faire confiance au créateur de ce portfolio pour la réaliser.*

La police présentée en haut de page est une création originale que j'ai baptisée «Monody». Je l'ai voulue arrondie, plaisante à regarder, entre vintage et modernité avec la capacité de s'adapter au contexte dans lequel elle est mise en scène. Plus loin dans ce book, vous serez témoin de ce qu'elle peut donner dans une présentation un peu plus «pop».

# ILLUSTRATIONS I



# ANDRE & MYRIAM

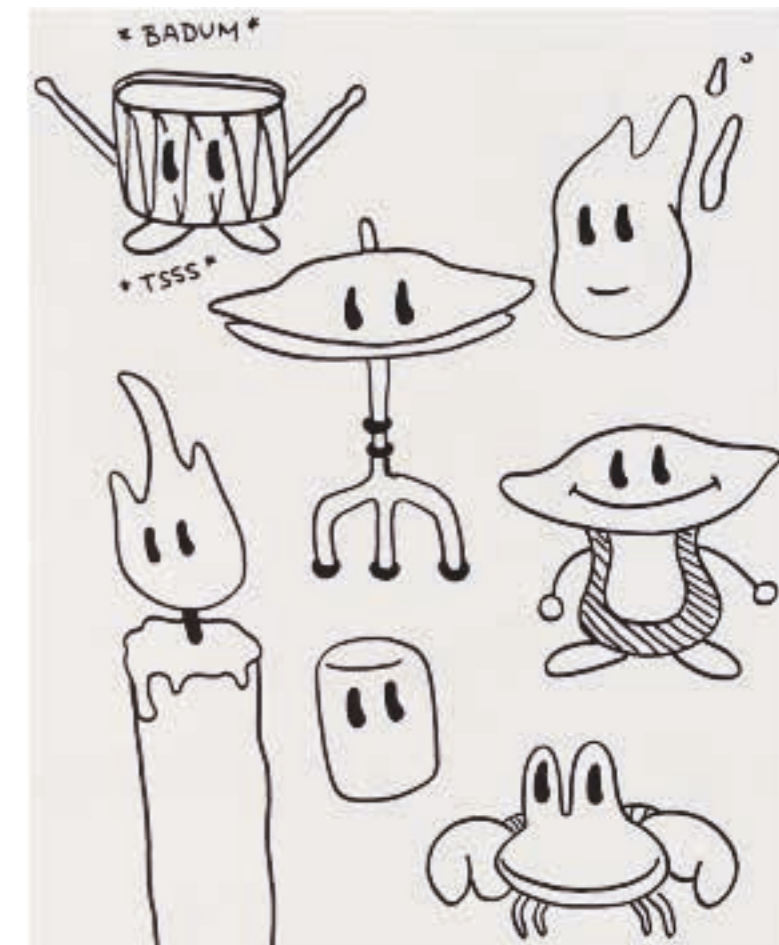
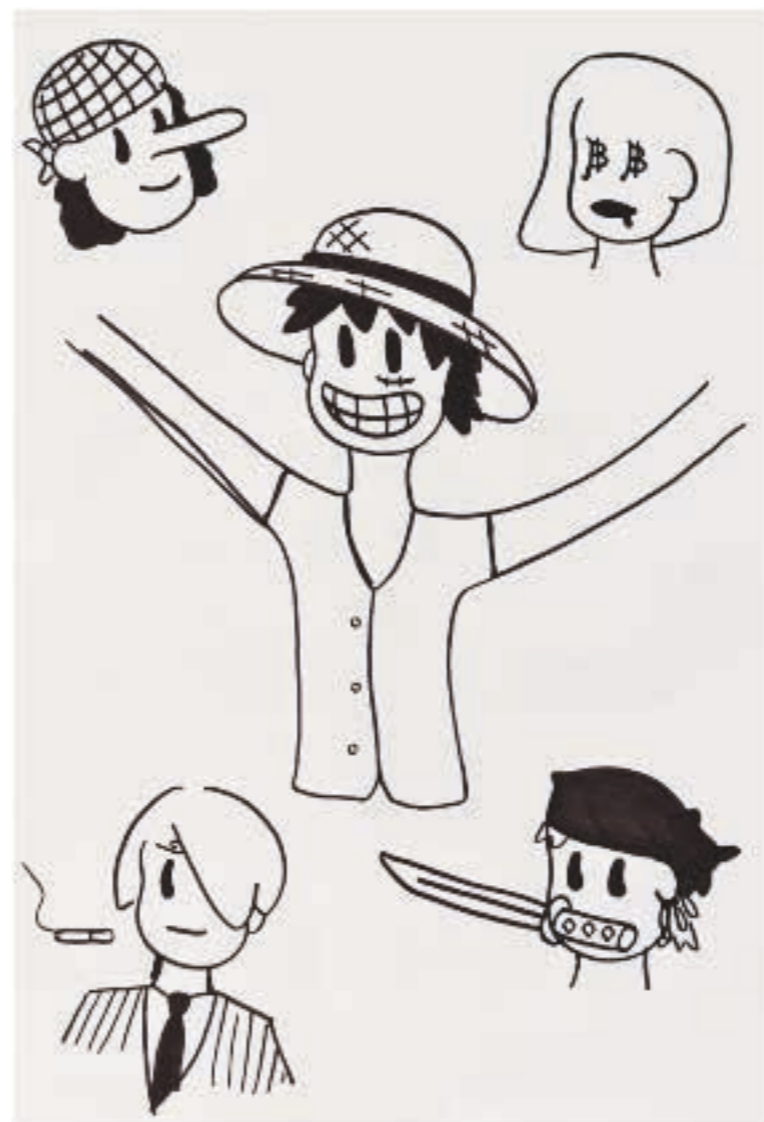
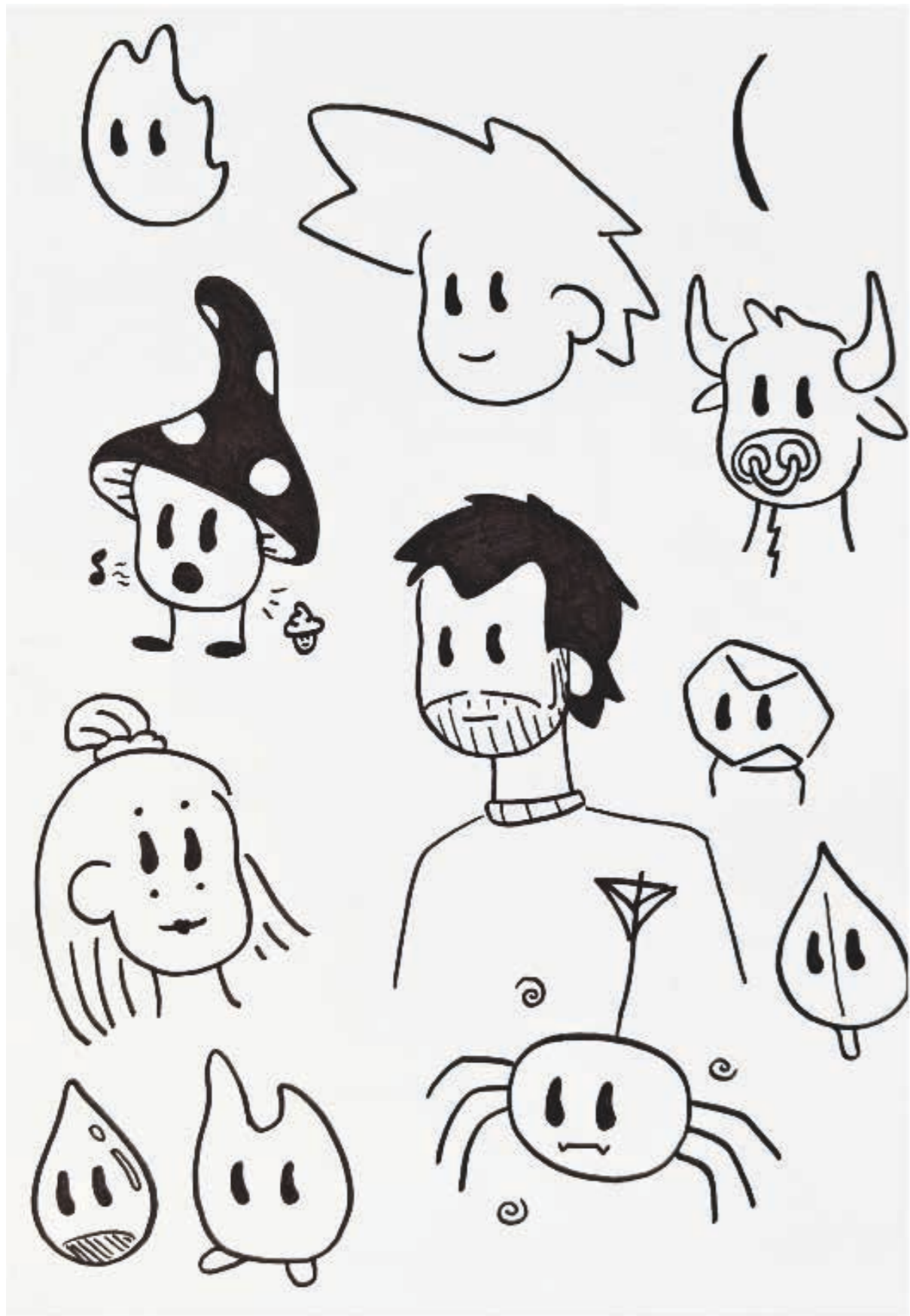


## ILLUSTRATIONS II



*Vinyle Concept - Soul Keepers  
Harlem*

# ILLUSTRATIONS III



## Doppen Doodles

*Here are some doodles in a style I wanted evocating old cartoons from the 50's.*

I believe that mixing some elements of our modern pop-culture with a style that is caricaturing the real world in a kind way will bring the same kindness to something we already love.

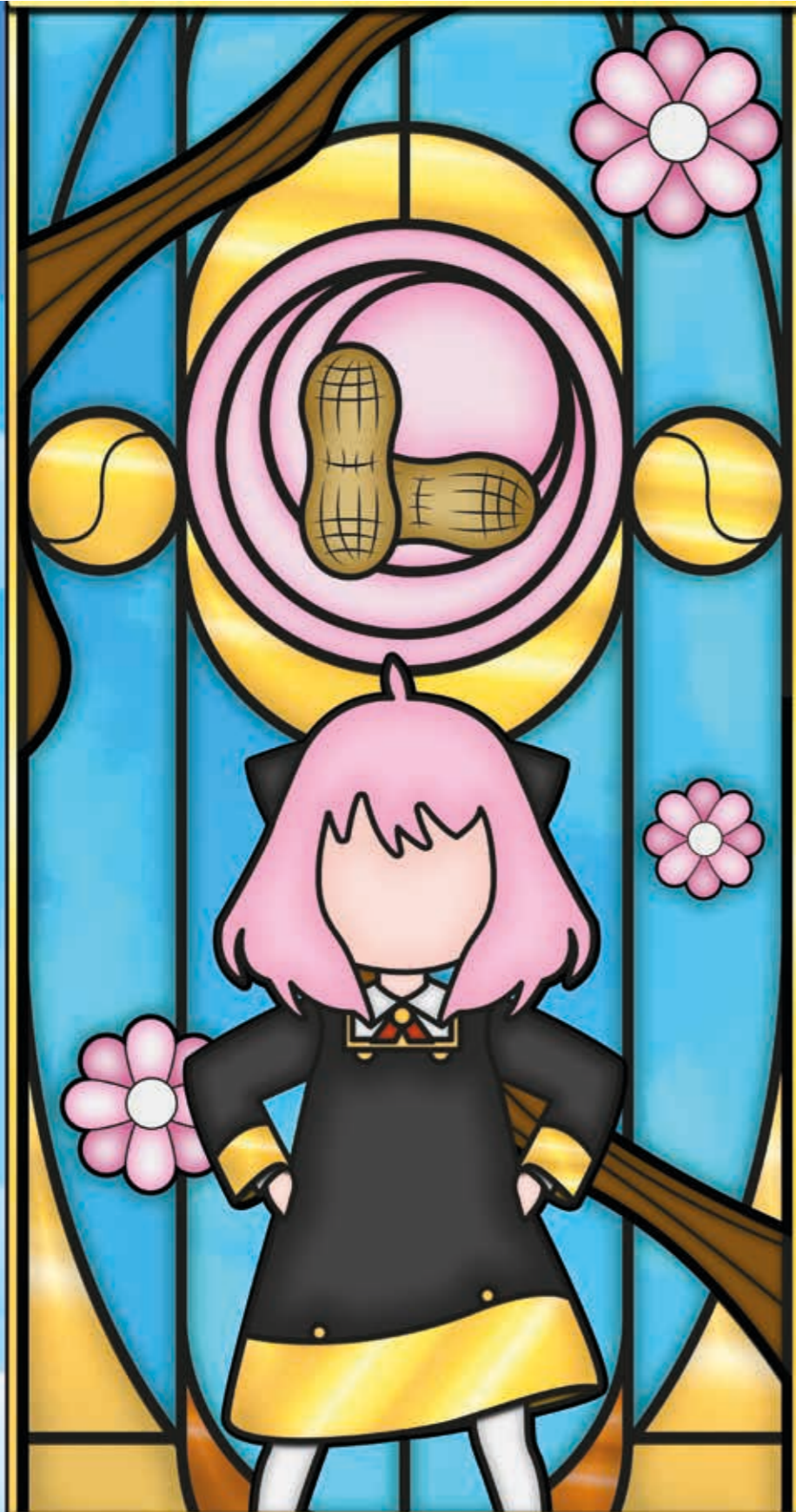
*Voici quelques esquisses que j'ai voulues dans un style dessins-animés des années 50.*

Je pense que mélanger des éléments de notre pop-culture moderne avec un style qui caricature le monde réel d'une manière bienveillante apportera la même bienveillance à ce que nous aimons déjà.





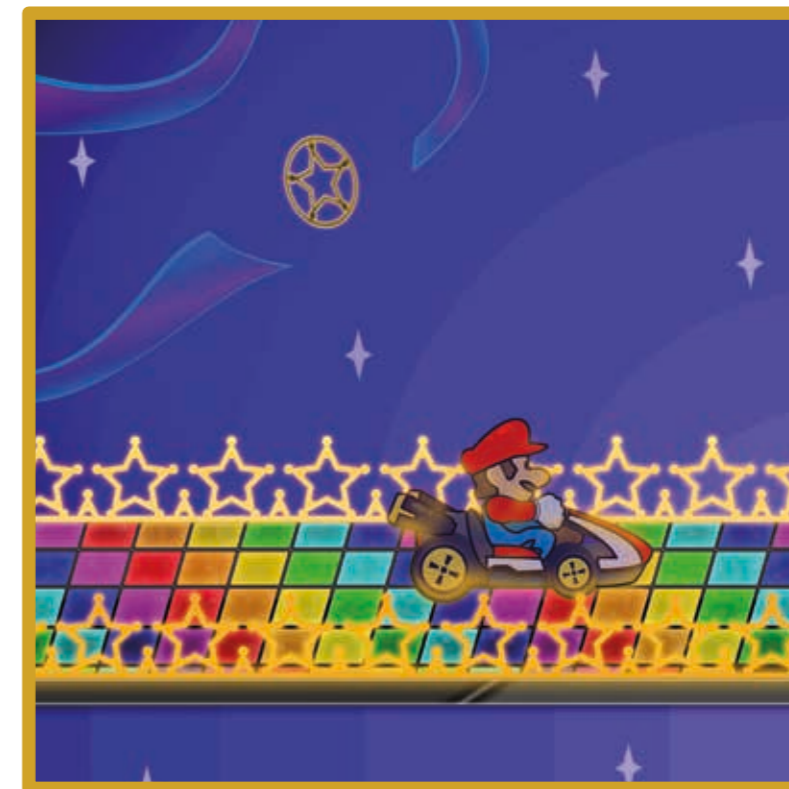
# Concept Jeu de Tarot Culture Pop



XVII - L'Étoile  
XIII - La Mort  
IX - L'Hermite

Anya Forger (Spy x Family)  
Yor Briar (Spy x Family)  
Gandalf (The Lord of the Rings)

# ILLUSTRATIONS / EMOTES



## Streaming ✨ & Video Games



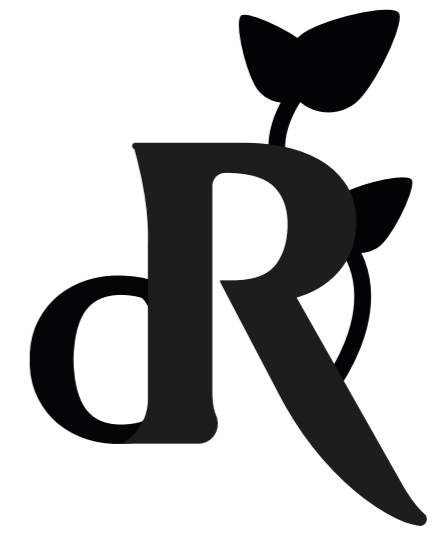
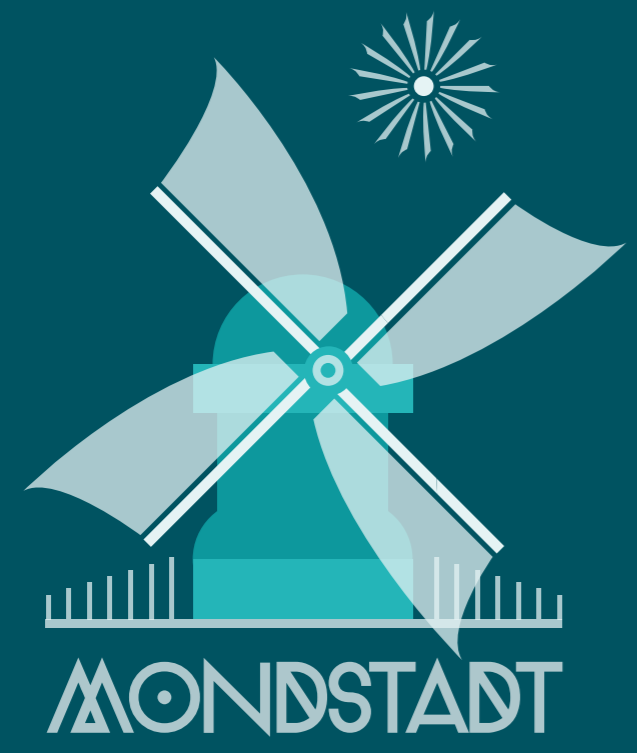
Emotes

Overlay





minor icons



# Design de Message

## The Rubik's Club

### Concept

Une série de portraits présentant des personnes ayant un profil «nerd» ou atypique, image forte dans l'imaginaire commun de ceux qui pratiquent le Rubik's Cube, vous invitent à cesser de faire partie des losers qui ne savent pas le réaliser.



### Keywords

Rubik's Cube, Casse-tête,  
Titiller la frustration, Insolence  
Contre-pied des clichés  
Se dépasser

### Typographie

**BIGNOODLETHING**

**AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM**

**NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ**

**0123456789**

AUJOURD'HUI SEULEMENT 5% DE LA POPULATION SAIT  
RÉALISER UN RUBIK'S CUBE **DONT MONIQUE.**  
QUI A POURTANT DE L'ARTHRITE.



*Monique*

**DON'T BE A LOSER.**  
**JOIN THE RUBIK'S CLUB.**

AUJOURD'HUI SEULEMENT 5% DE LA POPULATION SAIT  
RÉALISER UN RUBIK'S CUBE **DONT STEVEN.**  
QUI A POURTANT LES MAINS MOITES.



*Steven*

**DON'T BE A LOSER.**  
**JOIN THE RUBIK'S CLUB.**

AUJOURD'HUI SEULEMENT 5% DE LA POPULATION SAIT  
RÉALISER UN RUBIK'S CUBE **DONT NATHAN.**  
QUI EST POURTANT DALTONIEN.



*Nathan*

**DON'T BE A LOSER.**  
**JOIN THE RUBIK'S CLUB.**

AUJOURD'HUI SEULEMENT 5% DE LA POPULATION SAIT  
RÉALISER UN RUBIK'S CUBE **DONT DIMITRI.**  
QUI MANGE POURTANT SES CROTTES DE NEZ.

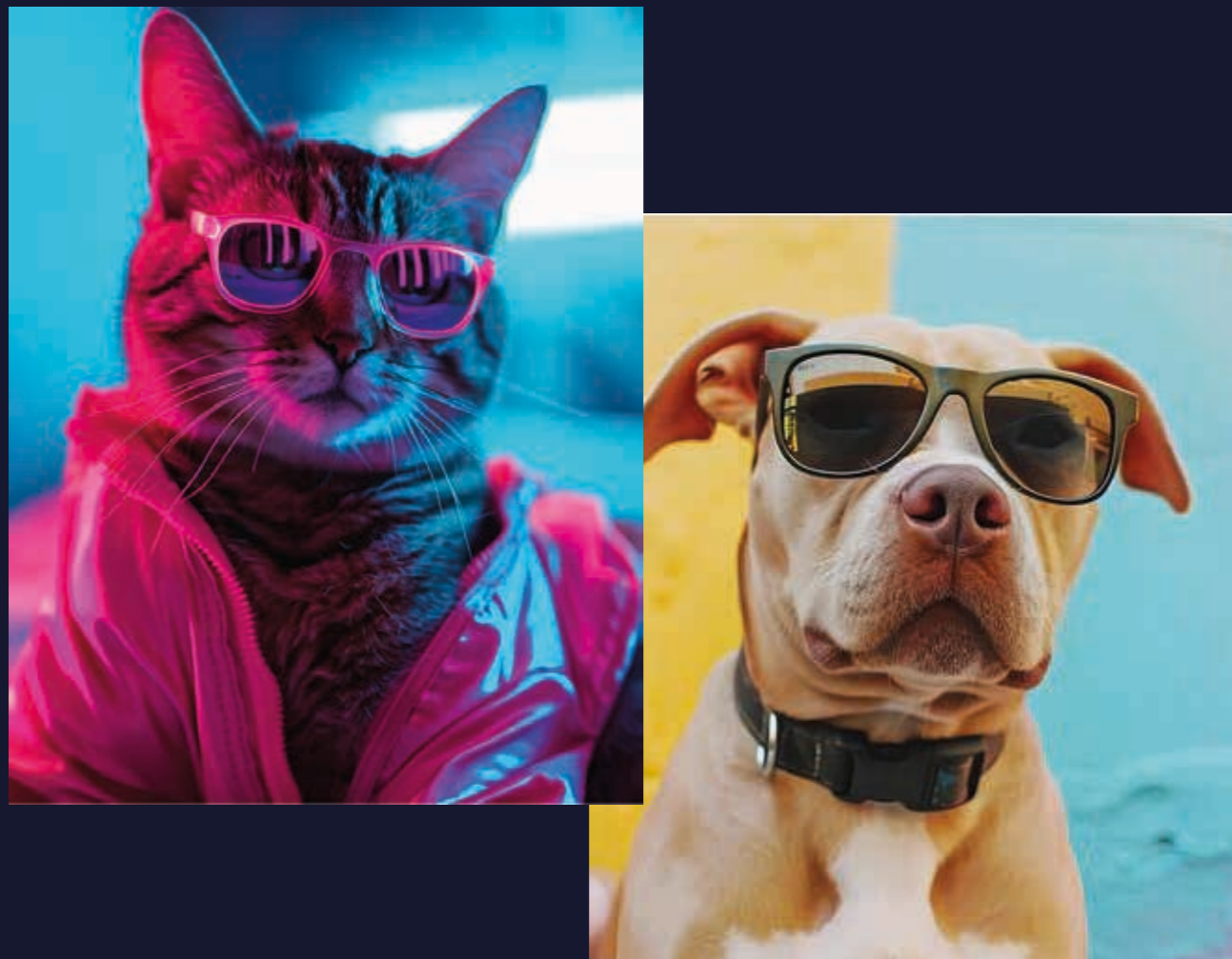


*Dimitri*

**DON'T BE A LOSER.**  
**JOIN THE RUBIK'S CLUB.**

# Design de Message

## Question Marker



## *Concept*

Une déclinaison d'animaux au look «cool» qui ne comprennent pas ce qu'on leur dit. Jouer sur la grande diversité de langues proposées en apprentissage par l'application Question Marker pour créer un décalage qui accentuera une évidence : il n'y a que les langues qu'on ne peut pas apprendre qui ne sont pas dans l'appli.

## *Keywords*

Langues, communication, voyage, nombre conséquent de langues, apprentissage

## *Typographie*

**CUNIA BOLD**

**AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM  
NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ**

**0123456789**

HO  
HO  
PERFECT HATS

APPRENEZ  
N'IMPORTE  
QUELLE  
LANGUE.

 QUESTION  
MARKER

OU PRESQUE.

COLLECTION

# Design d'Identité

## Moonji

## Keywords

Pop, Jeune, Moderne, Inspiration sud-coréenne, Mignon, Minimaliste, Bubblegum, Barbapapa

## Typographies

monody → moonji  
event.

### Britannic Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

### Merriweather Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

## Concept



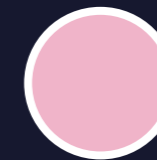
Mignon/Pop  
Barbapapa/Bubblegum

Modernité

## Colorimétrie



CMJN : 70.16.0.0  
RVB : 57.168.224  
#39a8e0



CMJN : 3.39.8.0  
RVB : 240.180.201  
#f0b4c9



Opacity

# Flyer Concept Design publicitaire



# moonji event

## Buffet

Bao-nion.....	300.00μ
Bon-bon Niku.....	400.00μ
Chi-ooji (4x).....	250.00μ
Chi-ooji (8x).....	450.00μ

## Arcade

5•0.....	300.00μ
8•0.....	450.00μ
10•0.....	550.00μ
∞•.....	9000.00μ

# moonji event

## Main Scene

**21x30••**  
**Babysoap**

**23x45••**  
**Sherylun**

---

## 2nd Scene

**21x30••**  
**Jellyfish**

**23x45••**  
**Holoplay**



# Design éditorial

## Principe de collection

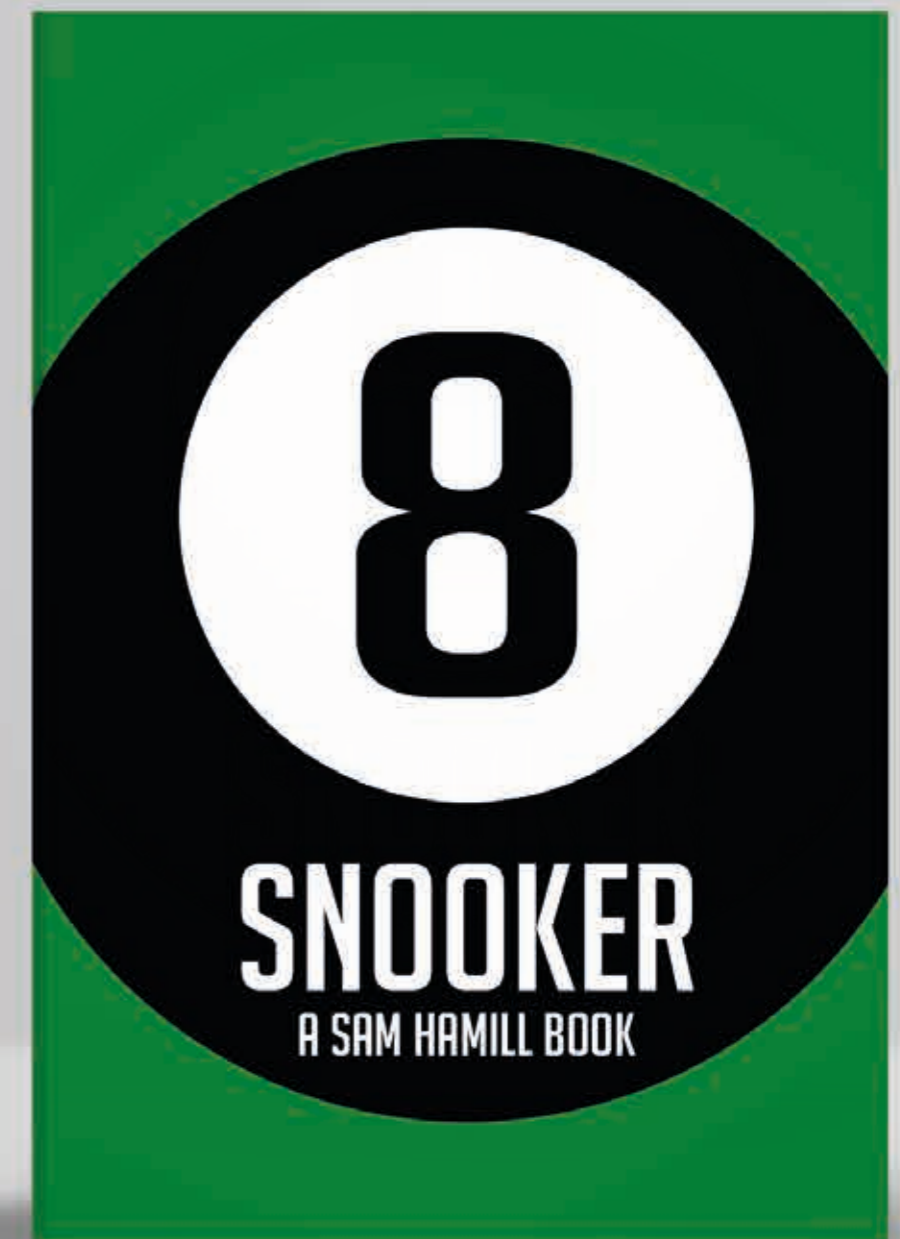
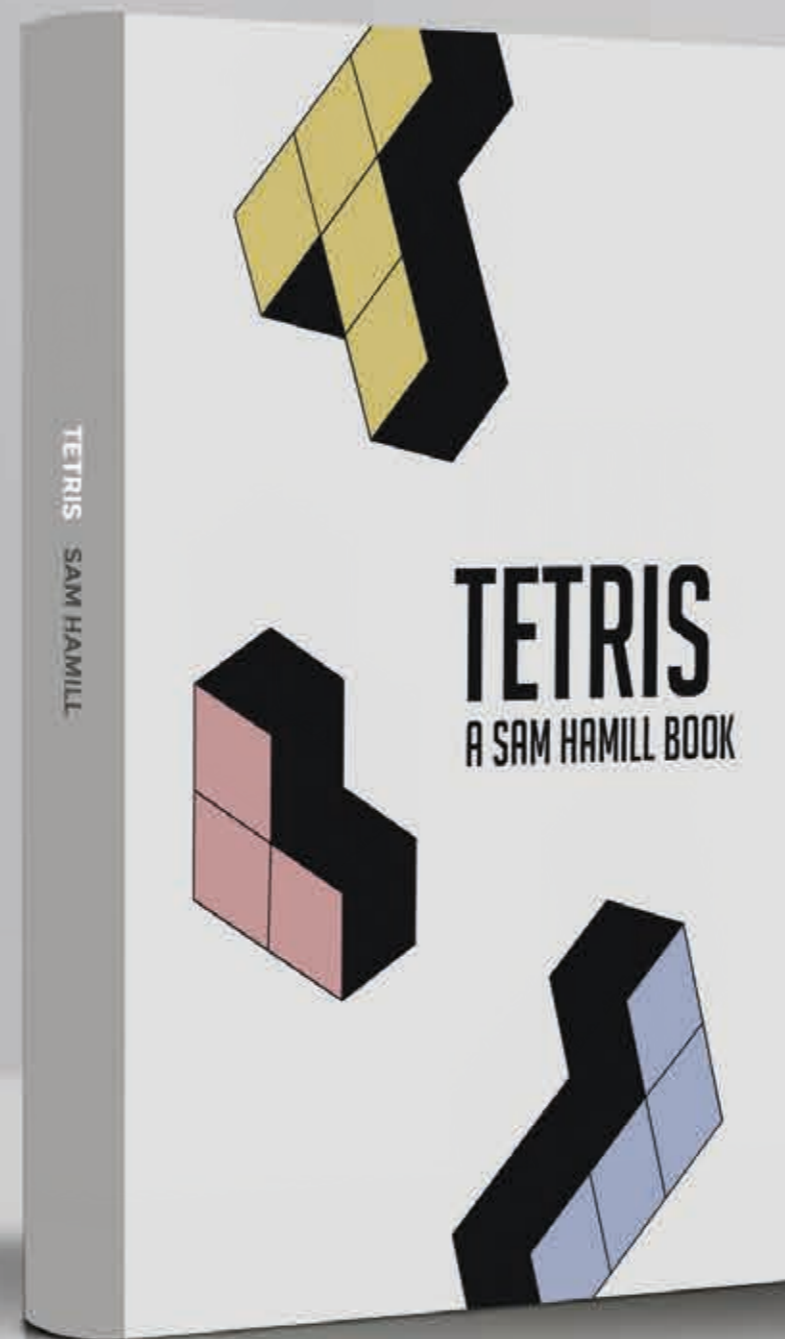
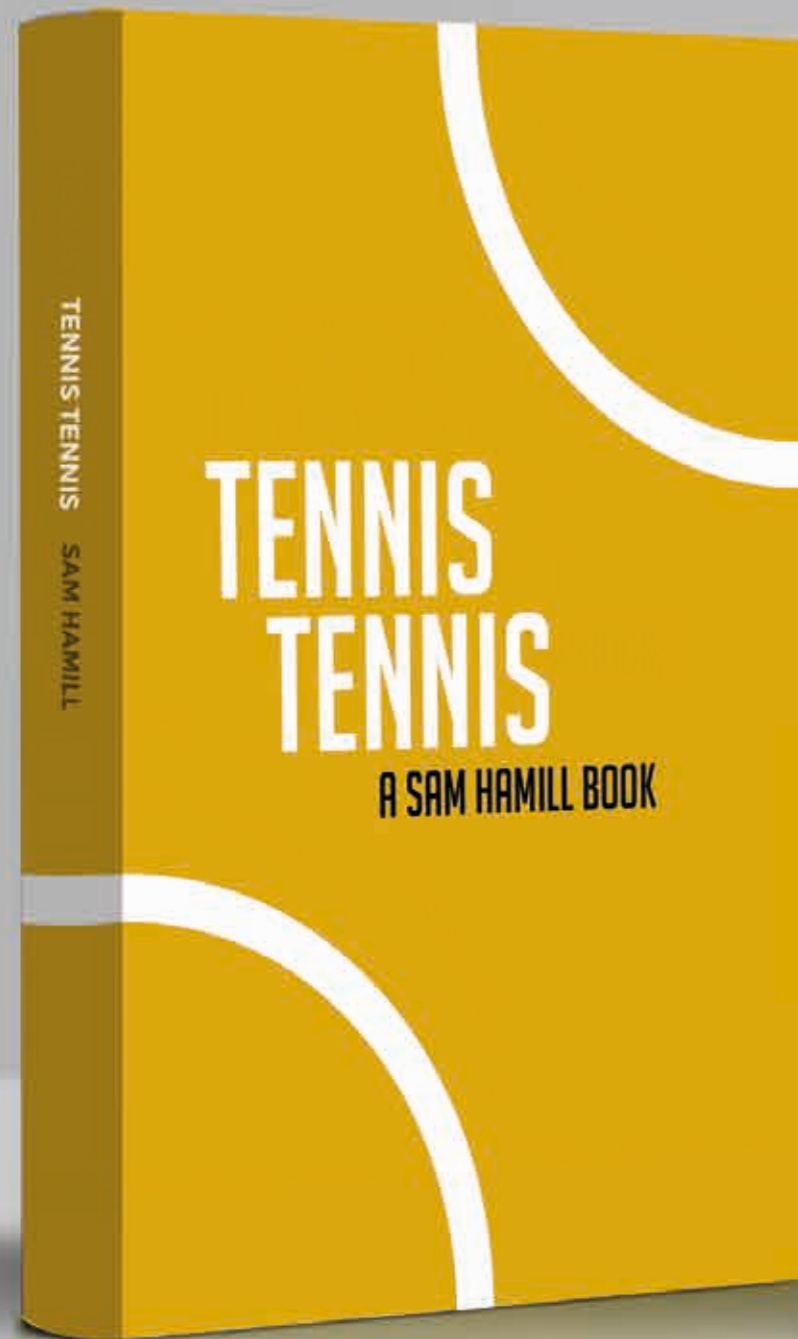
## Typographie

Titre : **BIGNOODLETHING**

Taille : **34** avec étirement vertical à *127%*

Tranche : **MONTERRAT**

Taille : **6**



Éléments illustratifs avec particularité d'être hors cadre.  
Titre invariant dans sa taille et sa police, variant dans son placement.

# Identité visuelle

## The Lighthouse

### Keywords

Cinéma, plein-air, belle étoile, projection  
voyage, rassemblement, phare

### Concept



cinéma



nuit / belle étoile



projection



«Lighthouse» / Phare



### Typographie

#### Merriweather Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm  
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

### Colorimétrie



CMJN : 98.90.47.66  
RVB : 22.25.46  
#16192e



CMJN : 89.65.1.0  
RVB : 43.90.165  
#2b5aa5



CMJN : 2.39.96.0  
RVB : 244.169.6  
#f4a906



CMJN : 72.63.58.73  
RVB : 40.40.40  
#282828



CMJN : 40.59.100.53  
RVB : 101.69.16  
#654510



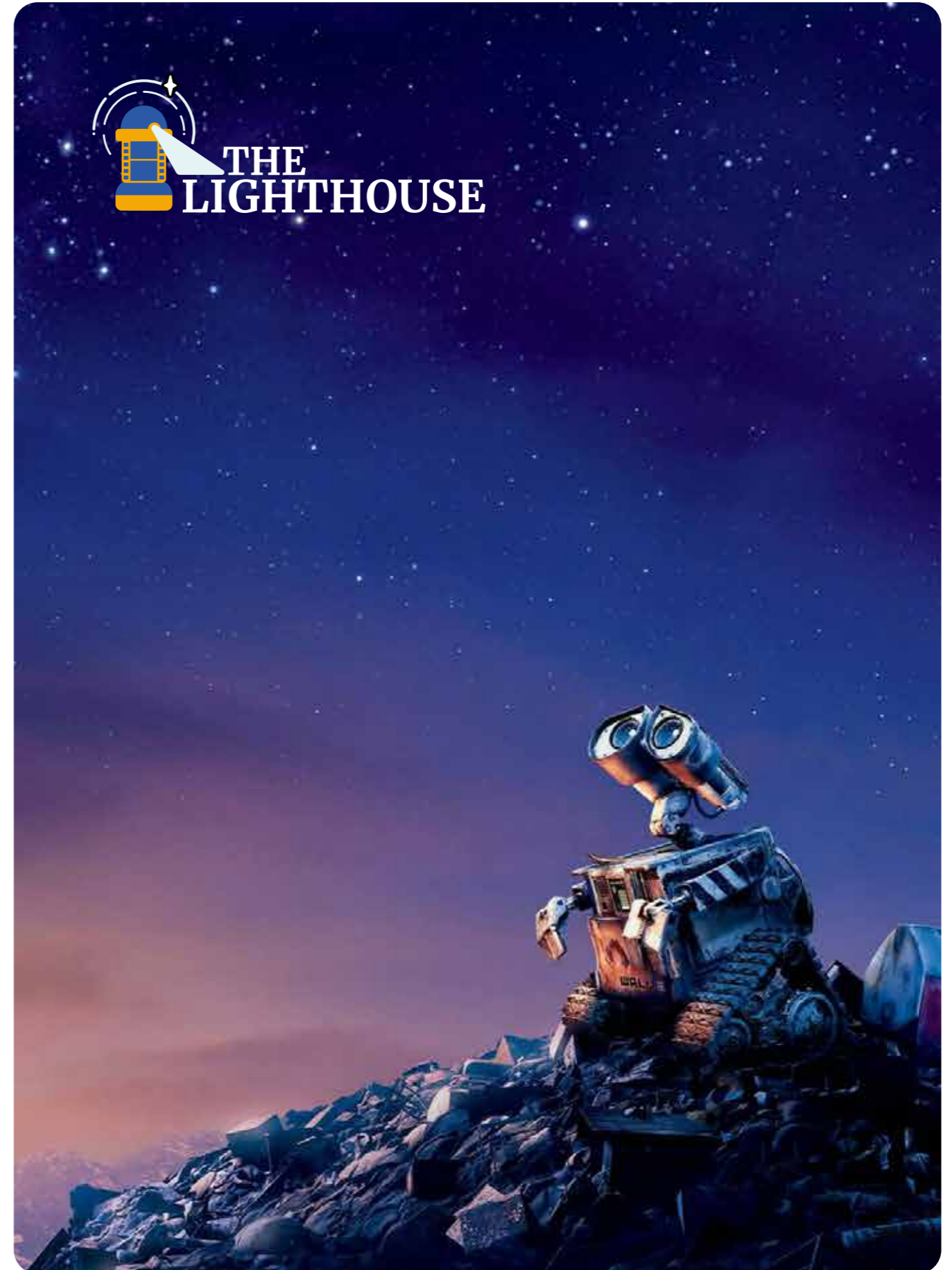
CMJN : 11.42.100.2  
RVB : 225.156.0  
#e19c00



**CLASSIC LOOK**



**VINTAGE**





Revivez  
les moments  
**PHARES**  
du cinéma.



[www.thelighthouse.com](http://www.thelighthouse.com)



**THE  
LIGHTHOUSE**



[www.thelighthouse.com](http://www.thelighthouse.com)



**THE  
LIGHTHOUSE**



[www.thelighthouse.com](http://www.thelighthouse.com)

# Identité visuelle

## Le Musée du Jeu Vidéo

### Keywords

Musée, Histoire, Jeux vidéo  
Console, Savoir, Mario, Zelda, Pac-Man...

### Concept



Musée / Histoire

+



Jeux  
Pacman + Mario

+



Console

=



### Typographie

Titillium Web - SemiBold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm  
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

### Colorimétrie



CMJN : 7.5.6.0  
RVB : 239.239.239  
#efefef



CMJN : 27.20.21.2  
RVB : 194.193.193  
#c2c1c1



CMJN : 41.32.32.11  
RVB : 153.153.153  
#999999



CMJN : 98.90.47.66  
RVB : 22.25.46  
#16192e



CMJN : 12.36.98.2  
RVB : 224.166.2  
#e0a603



מגזר

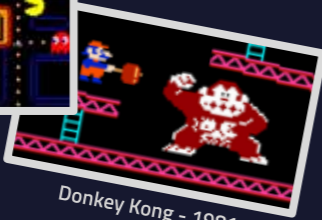


## Les Années 80

Bien qu'ils furent nés lors de la précédente décennie, ce sont bien les années 80 qui ont marqué un tournant historique pour la culture des jeux vidéo à travers le monde. Premièrement avec l'apparition de Pac-Man, petite boule jaune tantôt chassée tantôt chasseuse de fantômes qui connaîtra un succès planétaire. C'est la naissance du premier protagoniste célèbre du jeu vidéo.



Pac-Man - 1980

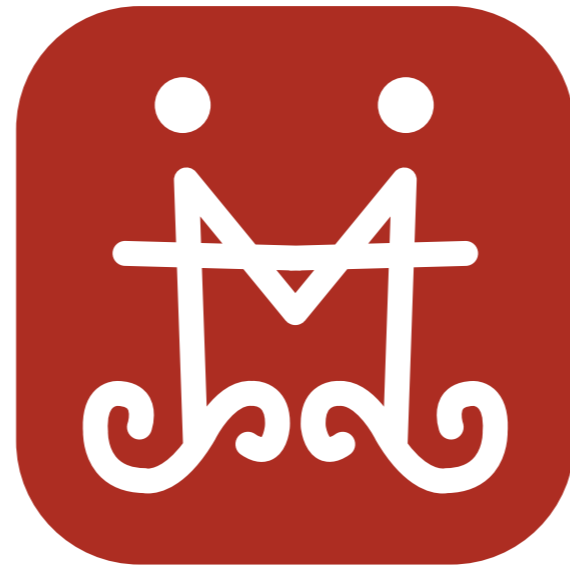


Donkey Kong - 1981

L'année suivante c'est Donkey Kong qui viendra crever l'écran, avec son protagoniste Jump-man qui devrait vous rappeler un certain plombier à moustache.







Merci de l'intérêt que vous porterez à mon travail.

✉ [mattispdv@gmail.com](mailto:mattispdv@gmail.com)

+33 6 59 80 75 51