

# portfolio

romain torres

# Sommaire

<b>4</b>	Présentation
<b>7</b>	Graphisme
<b>29</b>	Audiovisuel
<b>41</b>	Autres
<b>44</b>	Credits

## PRÉSENTATION

### Romain Torres

Mail : [torresromain@mail.com](mailto:torresromain@mail.com)

Phone : 07.60.20.48.01

### Langues

Anglais : Courant (C1/TOEIC : 990/990)

Allemand : Intermédiaire (B1)

Coréen : Débutant



### Liens

 [torresromain.fr](http://torresromain.fr)

 [linkedin.com/in/torresromain](https://www.linkedin.com/in/torresromain)

 [twitter.com/torresromain](https://twitter.com/torresromain)

 [flickr.com/torresromain](https://www.flickr.com/photos/torresromain/)

## PRÉSENTATION

### Formations

LP Communication Publique et Outils Numériques  
IUT de Nancy-Charlemagne — 2019 à 2020

DUT MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet)  
IUT de Béziers — 2016 à 2019

### Compétences

**Communication** : connaissance approfondie des réseaux sociaux.

**Graphisme** : supports web & print avec Illustrator, Photoshop, InDesign.

**Audiovisuel** : montage avec Premiere Pro et motion design avec After Effects.

**Web** : connaissances en HTML et CSS et notions en JavaScript.

# GRAPHISME

## GRAPHISME



### AFFICHE HOUSE OF CARDS

**Contexte :** réalisée dans le cadre d'un cours d'infographie pour lequel on devait créer une affiche pour un film ou une série.

**Explication :** pour représenter la série *House of Cards*, j'ai recréé un bâtiment symbolique du gouvernement américain, le Capitole de Washington D.C.

**Date :** 2017

**Outils :** Illustrator

## GRAPHISME



### AFFICHE STYX

**Contexte :** 4e Marathon MMI, un événement annuel qui consiste à réaliser la communication d'une entreprise en 4 jours en faisant une affiche, un site et une vidéo.

**Explication :** présentation du Styx, un appareil USB qui n'était qu'un prototype et n'avait pas encore de modélisation. J'ai donc dû imaginer une affiche à partir du concept sans avoir le produit fini. L'idée d'une affiche isométrique est venue assez naturellement car compatible avec l'aspect technologie que l'on a voulu mettre en avant.

**Date :** 2019

**Outils :** Illustrator

## Comment assurer la préservation de l'environnement tout en continuant l'exploitation des ressources naturelles ?

Malgré l'amélioration des conditions de vie, la croissance industrielle au niveau mondial est responsable de la pollution environnementale, avec de nombreux risques pour l'homme. Depuis plus d'un demi-siècle, la croissance démographique et l'augmentation des besoins de notre société de consommation engendrent des menaces pour l'humanité : dégradation des écosystèmes, épuisement des ressources naturelles, réchauffement climatique...



Aussi, la protection de notre environnement (air, eaux, sols), l'exploitation raisonnée des ressources naturelles et la maîtrise des risques industriels sont devenus des enjeux fondamentaux pour permettre un développement et une économie durable de nos sociétés. Ce sont les défis auxquels scientifiques du LRGP - en particulier dans l'axe « Procédés pour l'environnement, la sécurité et la valorisation des ressources » tentent de relever !



## AFFICHES LRGP

**Contexte :** affiches au format A0 réalisées pour le Laboratoire Réactions et Génie des Procédés de Nancy au cours d'un stage, dans le but de présenter les 5 axes de recherche du laboratoire lors d'événements.

**Explication :** 3 modèles différents d'affiches ont été créés pour expliquer les thématiques au sein de chaque axe sous forme de courts paragraphes de médiation scientifique et d'images d'illustration.

**Date :** 2020

**Outils :** Illustrator

## Comment procède-t-on pour réduire les pertes d'énergies lors d'une réaction ?

Dans cet axe, nous souhaitons développer des systèmes énergétiques plus performants, plus économes en ressources, et donc plus respectueux de l'environnement. Les travaux menés sont à la fois expérimentaux et théoriques et ont pour objectif de relier de phénomènes allant de l'échelle moléculaire à celle du réacteur.

### Cinétique - Thermodynamique - Énergie

#### Cinétique des réactions thermiques : pyrolyse, oxydation, combustion

Les logiciels de simulation permettant la conception et l'optimisation de procédés requièrent des modèles capables de prédire les équilibres entre phases (liquide, solide, gaz) et les propriétés énergétiques, sans recourir à des données expérimentales. Aussi, pour répondre à cette demande, nous développons plusieurs modèles utilisant le concept de « contributions de groupes » afin de prédire les propriétés d'un mélange de molécules, connaissant les molécules présentes dans ce mélange et leur structure chimique.

#### Conversion thermochimique de la biomasse



Dans cette thématique, les chercheurs ont pour but de mieux décrire (modéliser) les réactions moléculaires et la vitesse (ou cinétique) à laquelle elles se produisent. Ces modèles permettent d'accéder à des informations chimiques importantes comme par exemple : les délais d'auto-inflammation dans les moteurs, la nature et les quantités de polluants formés, l'effet d'additifs sur la réactivité des carburants ou encore l'évolution de la composition d'un pétrole.



#### Thermodynamique des procédés

Dans cette thématique, nous étudions par une approche dite multi-échelle (échelle de la molécule, du réacteur ou du procédé), les mécanismes permettant de transformer la biomasse (bois, paille) pour la chimie verte et en énergie. En parallèle, des mesures expérimentales sont réalisées en réacteur afin d'obtenir des données nécessaires au développement et à la validation de ces modèles.



## Pourquoi est-il important de maximiser les rendements énergétiques des moyens de production ?

Les recherches menées visent à la conception, l'étude et la conduite optimale de nouveaux procédés impliquant les réacteurs miniaturisés et dont la production est intensifiée, les procédés membranaires, les contacteurs gaz/liquide et les procédés utilisant des solvants plus écologiques. Elles reposent sur une meilleure compréhension des phénomènes mis en jeu, notamment lors de leurs couplages (réactions, transferts de matière et de chaleur, écoulements, physico-chimie...).

### Procédés, Réacteurs, Intensification, Membranes, Optimisation

#### Membranes Séparations Procédés

La valorisation de flux réactionnels ou de produits naturels (gaz, bio-ressources,...) nécessite le plus souvent la mise en œuvre de technologies de séparations de différentes molécules. Cela correspond par essence à des défis scientifiques et techniques importants, au cœur de ce thème. L'enjeu est de développer les connaissances actuelles et de concevoir de nouveaux procédés qui puissent à terme être transposés dans l'industrie. L'étude et la mise au point de procédés couplés ou de procédés hybrides multifonctionnels sont fondamentales afin d'améliorer.



#### Intensification des Procédés

Par le développement de méthodes et de technologies, les scientifiques cherchent à concevoir des procédés plus compacts, plus sûrs, plus propres et plus économiques, dont la capacité de production est de plusieurs fois supérieure à celle d'un procédé conventionnel. Une attention particulière est portée sur les systèmes miniaturisés. Ces recherches trouvent de nombreuses applications allant de la chimie pharmaceutique au traitement des gaz industriels.



#### Process Systems Engineering (PSE)

L'objectif de ce thème est de modéliser, simuler et optimiser les procédés. Il s'agit plus spécifiquement de développer des modèles les plus proches des résultats expérimentaux, de résoudre ces modèles à l'aide de code informatique, et d'en développer d'autres si nécessaire, d'optimiser le fonctionnement des procédés dans leurs ensemble. L'intensification se définit comme l'ensemble des technologies et méthodes permettant d'augmenter la productivité, en améliorant l'architecture des procédés.



## GRAPHISME



### AFFICHE VEGAN TASTE

**Contexte :** cours de marketing viral dans lequel on devait créer un produit innovant et en faire le marketing (affiche et vidéo) pour qu'il soit viral et se démocratise vite.

**Explication :** notre produit intitulé "Vegan Taste" est un liquide que l'on met sur nos aliments et qui leur attribue un goût spécifique, plusieurs goûts sont disponibles. Ce sont uniquement des goûts de viande et ils sont destinés aux personnes qui souhaitent devenir végétariennes, pour les aider dans leur transition.

**Date :** 2019

**Outils :** Photoshop

## GRAPHISME

# VEGAN Taste

### LOGO ET PACKAGING VEGAN TASTE

**Explication :** création sur Illustrator du logo ainsi que des 9 visuels pour les flacons. Visualisation du produit final à l'aide de Dimension en appliquant les visuels sur les mockups de flacons.

**Date :** 2019

**Outils :** Illustrator, Dimension



## GRAPHISME



### MINIATURES YOUTUBE MYSEGLIS

**Contexte :** miniatures de vidéos YouTube pour ma chaîne "Myseglis" où je poste des parties multijoueur du jeu vidéo *Overwatch* sélectionnées, coupées et montées extraites de mes streams en live sur Twitch.

**Explication :** j'utilise le Replay Viewer d'*Overwatch* (qui permet de revoir une partie avec une caméra libre) pour prendre des captures d'écran des maps et héros et ensuite sur Photoshop les mettre en scène, ajouter des effets, du texte, ou même des photos de moi pour créer une miniature attrayante et originale.

**Date :** depuis 2022

**Outils :** Photoshop, Overwatch Replay Viewer

## GRAPHISME

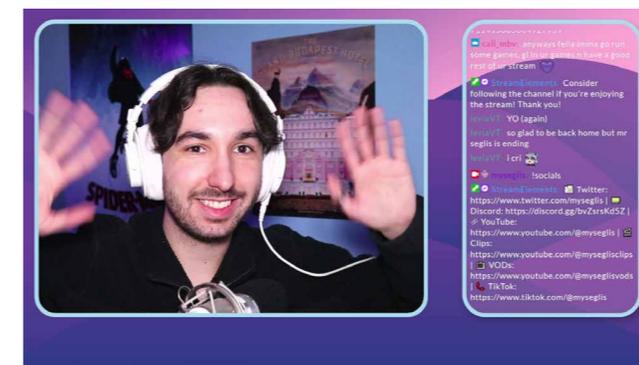


### SUBSCRIBER BADGES

**Contexte :** badges de récompense que mes viewers sur Twitch obtiennent en contrepartie de s'être abonnés à ma chaîne (abonnements payants).

**Date :** 2023, 2024

**Outils :** Illustrator



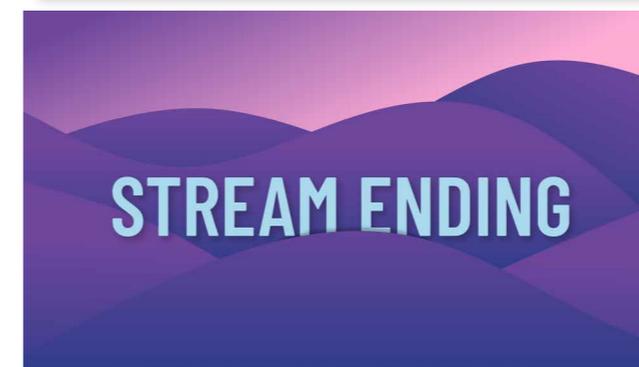
### OVERLAYS OBS POUR TWITCH

**Contexte :** différentes scènes pour les différentes parties de mon stream Twitch, je choisis laquelle afficher à l'aide du logiciel OBS.

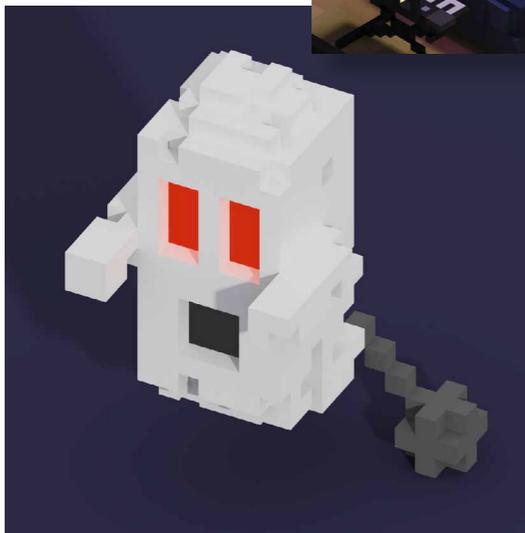
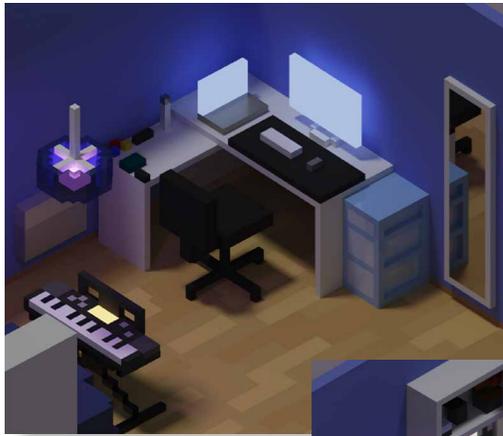
**Explication :** j'ai désigné le fond et après ajouté les différents éléments comme par exemple sur la première image la zone pour la caméra à gauche et la zone pour le chat instantané à droite.

**Date :** 2022

**Outils :** Illustrator



## GRAPHISME



### VOXEL ART

**Contexte :** créations 3D réalisées avec Magica Voxel, un logiciel d'ajout de cubes sur une grille en trois dimensions. J'ai recréé ma chambre en détails ainsi qu'un fantôme, une beach house et d'autres objets variés.

**Date :** 2019, 2020

**Outils :** Magica Voxel



## GRAPHISME



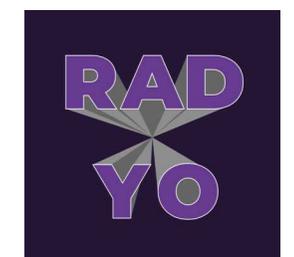
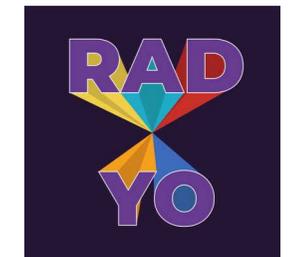
### LOGO RADYO

**Contexte :** logo réalisé pour une émission radio sur Twitch avec des amis.

**Explication :** inspiré des logos de médias dans les années 1990, en reproduisant la tendance des débuts de la 3D de l'époque. Plusieurs styles de profondeur et de volume ont été testés avant d'arriver au logo final.

**Date :** 2021

**Outils :** Illustrator



## GRAPHISME



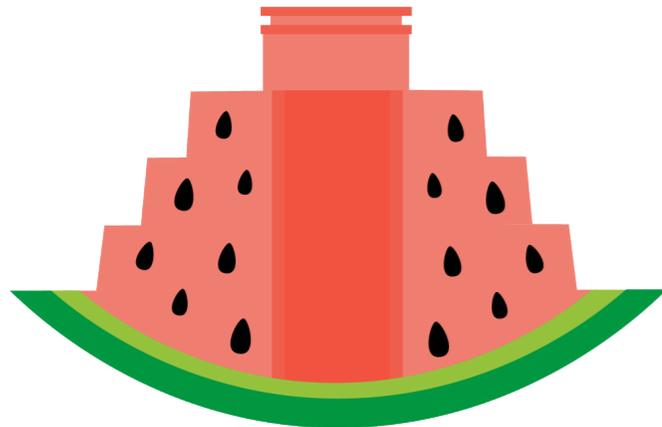
### LOGO SWEET

Contexte : logo réalisé pour "Sweet", un café fictif, pour un cours d'esthétique.

Date : 2018

Outils : Illustrator

## Paztech, Inc.



### LOGO PAZTECH, INC.

Contexte : logo réalisé pour une startup fictive pour un projet en cours d'anglais.

Date : 2018

Outils : Illustrator

## GRAPHISME

### ROMAN-PHOTO

Contexte : planche de B.D. créée pour un cours d'esthétique dont le sujet était la création de la première page d'un roman-photo.

Explication : nous avons choisi de faire notre roman-photo autour d'une histoire d'enquête, inspirée de l'univers du dessin animé *Scooby-Do*. J'ai dirigé la mise en scène, pris les photos puis fait les différentes étapes du montage et de la mise en page des cases.

Date : 2019

Outils : Canon 200D, Lightroom, Photoshop, Illustrator, InDesign



# GRAPHISME

## GIF DE MALORIE

**Contexte :** œuvre libre sur le thème "rêves et poésie", en cours d'infographie.

**Explication :** j'ai créé un GIF en ajoutant des éléments à une photo puis en les animant.

**Date :** 2018

**Outils :** Canon 200D, Photoshop, After Effects



## PROGRAMMES SYNCHRONIX

**Contexte :** image destinée à la diffusion sur les réseaux sociaux qui annonce les prochaines émissions de la radio.

**Explication :** librement inspiré des programmes Netflix, j'en ai réalisé plusieurs pour chaque période d'entre-vacances.

**Date :** 2018

**Outils :** InDesign



# GRAPHISME

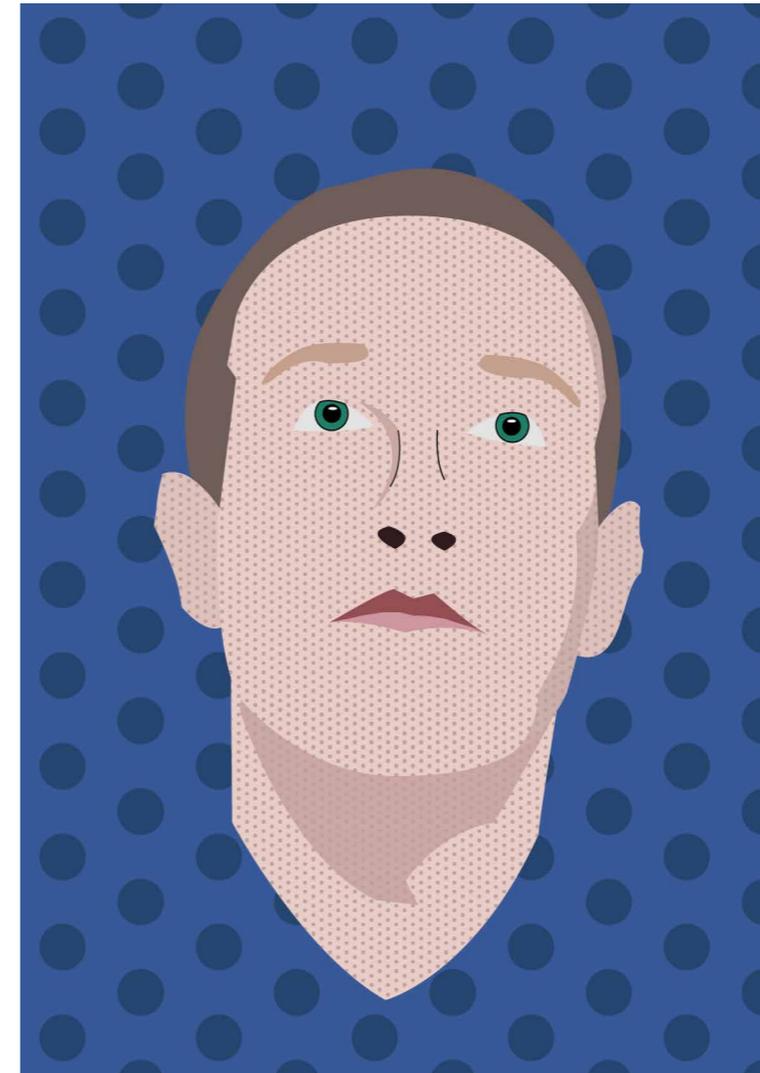
## ZUCK POP ART

**Contexte :** réaliser le portrait d'une personnalité dans un style pop art en cours d'esthétique.

**Explication :** en pleine période de l'audition de Mark Zuckerberg devant le Sénat américain, il était très médiatisé et les photos de lui se partageaient de partout ; j'ai alors décidé de recréer son visage depuis une photo de l'évènement.

**Date :** 2017

**Outils :** Illustrator



# GRAPHISME



## INSTAGRAM DE TOM GAULTIER

**Contexte :** lorsqu'il m'a annoncé son projet de ne poster que des photos de lui avec son parapluie dans des endroits improbables, j'ai tout de suite accepté et proposé de prendre les photos, ce qui m'a permis de m'entraîner à la prise de portraits ainsi qu'à la retouche.

**Date :** 2018

**Outils :** Canon 200D, Lightroom

# GRAPHISME

## PHOTOGRAPHIES

**Contexte :** en 2018, je me suis mis à la photographie, n'ayant pas les bases j'ai entrepris de les apprendre. Depuis j'essaye de régulièrement prendre des photos, que ce soit des paysages, des portraits ou lors d'événements. J'expérimente autant la prise de photographie en travaillant sur la composition que la retouche de ces photos à l'aide du logiciel Lightroom.

**Date :** depuis 2018

**Outils :** Canon 200D, Lightroom



# GRAPHISME

## COMMUNICATION CHIC' & COQ

**Contexte :** communication visuelle pour un restaurant spécialisé dans le poulet braisé et les burgers.

**Explication :** le logo et une affiche existaient déjà et j'ai dû reprendre ces éléments pour créer un menu dépliant, une carte de visite et des visuels pour les réseaux sociaux.

**Date :** 2018

**Outils :** Illustrator, Photoshop, InDesign

# GRAPHISME

## LEXIQUE DES RÉSEAUX SOCIAUX

**Contexte :** infographie créée pendant un stage de communication digitale chez Diagamter, une entreprise de diagnostic immobilier.

**Explication :** il était nécessaire d'expliquer des termes basiques relatifs aux réseaux sociaux pour diffuser ça aux franchisés travaillant avec Diagamter pour les aider dans leur présence en ligne.

**Date :** 2019

**Outils :** Affinity Photo

# GRAPHISME

## Quels logiciels **Adobe** pour quels usages ?

### GRAPHISME

- Ai** **Illustrator**  
Création d'illustrations vectorielles pour le web ou le print, logos, icônes, illustrations éditoriales et packaging.
- Id** **InDesign**  
Mise en page pour le web et le print pour créer des affiches, livres, magazines, PDF interactifs, flyers, etc.
- Ps** **Photoshop**  
Rétouche photo, peinture digitale, composition, graphisme, animation et plus sont tous possibles grâce à Photoshop.
- Lr** **Lightroom Classic**  
De multiples outils de retouche photo permettant de corriger la saturation, l'inclinaison, les couleurs, etc.
- Dn** **Dimension**  
Création de contenus 3D avec des modèles, textures, éclairages pour des maquettes de produit ou d'emballages.

### AUDIOVISUEL

- Pr** **Premiere Pro**  
Logiciel professionnel de montage vidéo pour le cinéma, la télévision, le web qui offre de nombreux outils créatifs.
- Ae** **After Effects**  
Création de titres, introductions, transitions et effets spéciaux n'ayant pour limites que votre imagination.
- Au** **Audition**  
Créer, mixer et restaurer des contenus audio sont possibles avec ce logiciel destiné au montage et à la finition du son.
- Me** **Media Encoder**  
Fonctionnant avec Premiere Pro et After Effects, il permet de charger et d'exporter dans n'importe quel format vidéo.
- Ru** **Premiere Rush**  
Version simplifiée de Premiere Pro disponible aussi sur mobile qui permet de monter, filmer et diffuser rapidement.

### ANIMATION

- An** **Animate**  
Animations interactives pour les jeux, animations de dessins et de bannières publicitaires, création d'avatars animés, etc.
- Ch** **Character Animator**  
Ce logiciel utilise vos expressions et gestes pour animer des personnages en temps réel grâce à l'intelligence artificielle.

### WEB

- Dw** **Dreamweaver**  
Création et publication de pages web avec ce logiciel de web design qui comprend HTML, CSS, JavaScript, etc.
- Xd** **Adobe XD**  
Permet de travailler en équipe sur le design de sites web, d'applications mobiles, d'interfaces vocales, de jeux, etc.

Source : adobe.com

## AFFICHE LOGICIELS ADOBE

**Contexte** : affiche 2A0 créée pour un projet tuteuré où l'on devait gérer la communication de la licence professionnelle pendant 2 semaines.

**Explication** : courte présentation de l'utilisation de quelques logiciels de la suite Adobe.

**Date** : 2020

**Outils** : Illustrator

# GRAPHISME

## BANNIÈRES OVERWATCH

**Explication** : images de couverture pour les réseaux sociaux créées à partir de personnages du jeu vidéo *Overwatch*. Captures d'écran faites dans le jeu suivi d'un détourage des personnages puis ajout d'effets, illustrations et textes.

**Date** : 2020

**Outils** : Photoshop



# AUDIOVISUEL

## AUDIOVISUEL



### TEASER SYNCHRONIX

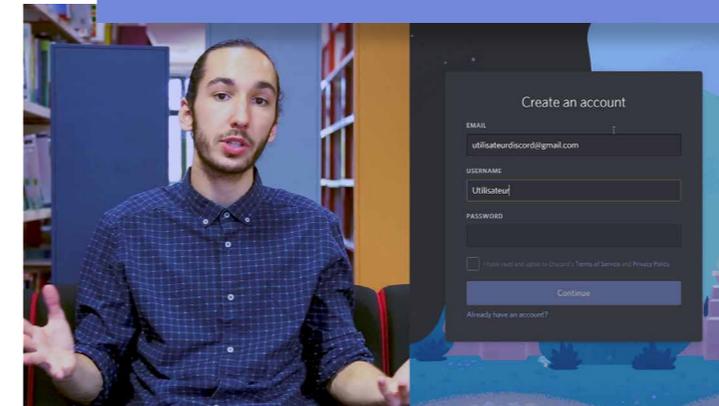
**Contexte :** projet tuteuré où l'on devait assurer la communication de la radio Synchronix de l'IUT de Béziers. Nous avons alors décidé d'expliquer le projet dans une vidéo d'accueil sur la chaîne YouTube de Synchronix.

**Explication :** je me suis filmé dans le studio en train d'expliquer le projet et j'ai aussi interviewé deux personnes ayant déjà participé aux émissions. Pour le montage, mon ami Timothée Sim a réalisé le motion design et j'ai fait le montage général en mettant par-dessus des extraits d'émissions.

**Date :** 2018

**Outils :** Canon 200D, Premiere Pro, After Effects

## AUDIOVISUEL



### DISCORD DE L'IUT

**Contexte :** avant la rentrée 2017, nous avons créé un serveur Discord avec mon ami Anthony pour rassembler tous les étudiants de l'IUT de Béziers. L'année d'après, pour expliquer Discord et comment utiliser le serveur, nous avons réalisé cette vidéo.

**Explication :** j'ai réalisé la vidéo lors du tournage, puis fait le montage en ajoutant des captures d'écran vidéo pour montrer les différentes étapes à suivre pour créer son compte et pour utiliser le serveur.

**Date :** 2018

**Outils :** Canon 5D, Premiere Pro, After Effects, Share X

## AUDIOVISUEL



### APPLI PHYTO

**Contexte :** 3e Marathon MMI, un évènement annuel qui consiste à réaliser la communication d'une entreprise en 4 jours en faisant une affiche, un site et une vidéo.

**Explication :** nous avons fait une vidéo pour présenter une application de phytopharmacie. Mon amie Malorie Sautreau a réalisé la partie motion design tandis que je me suis occupé du tournage, du montage, ainsi que des animations de titres.

**Date :** 2018

**Outils :** Canon 5D, Premiere Pro, After Effects

## AUDIOVISUEL



### CONNEXION

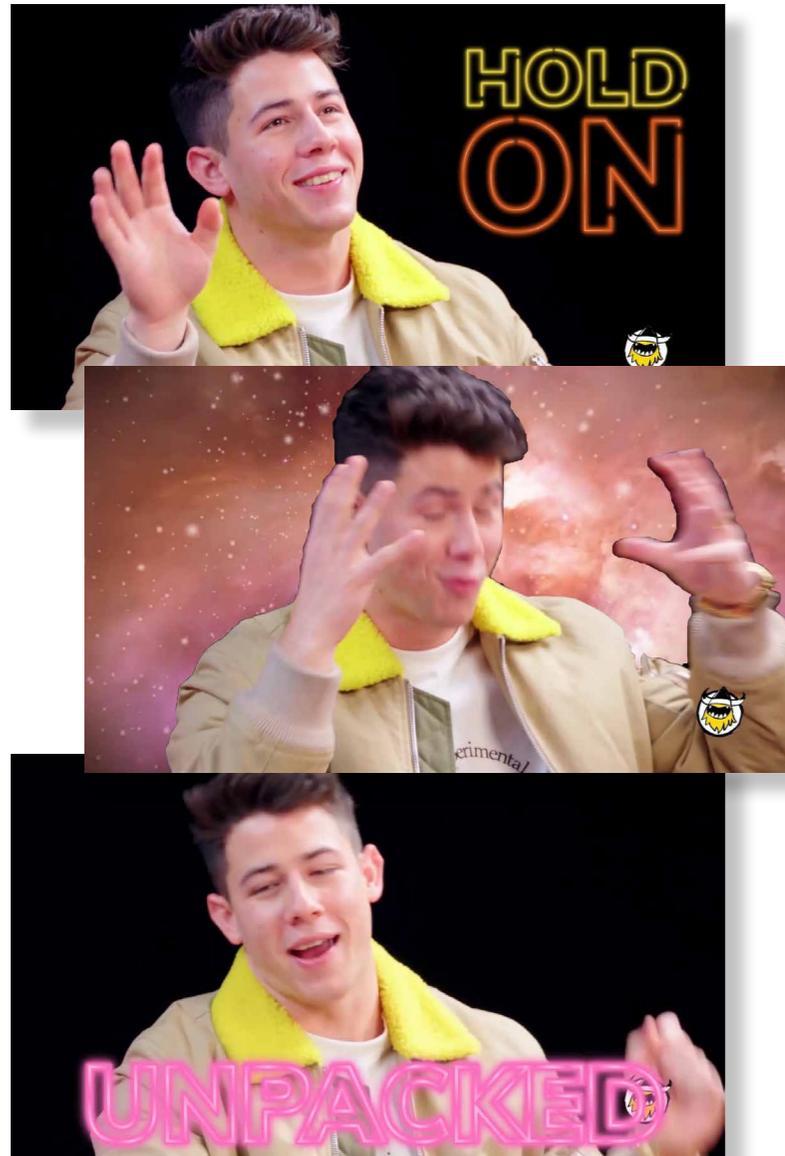
**Contexte :** en cours de TP d'audiovisuel, nous avons dû tourner un court-métrage depuis un scénario écrit par le professeur. Le court-métrage était divisé en deux et chaque groupe devait en réaliser une partie. Dans le groupe, tout le monde avait un rôle bien défini : lumière, son, cadreur, scripte, etc.

**Explication :** sur ce projet, j'ai été scripte mais j'ai aussi réalisé les mouvements de caméra. J'ai supervisé le montage en montant une séquence et en faisant le montage final.

**Date :** 2018

**Outils :** Premiere Pro

## AUDIOVISUEL



### GIF HOT ONES

**Contexte :** très courte animation d'un passage du show *Hot Ones* sur YouTube lors de l'émission des Jonas Brothers.

**Explication :** j'ai découpé le passage de Nick Jonas, rajouté du texte créé sur Illustrator puis je l'ai animé sur After Effects et enfin, j'ai rotoscopé les mouvements de la silhouette pour rajouter la vidéo de galaxie derrière. À la base prévu comme un GIF, ici c'est une vidéo pour une lecture facile.

**Date :** 2020

**Outils :** Illustrator, After Effects

## AUDIOVISUEL

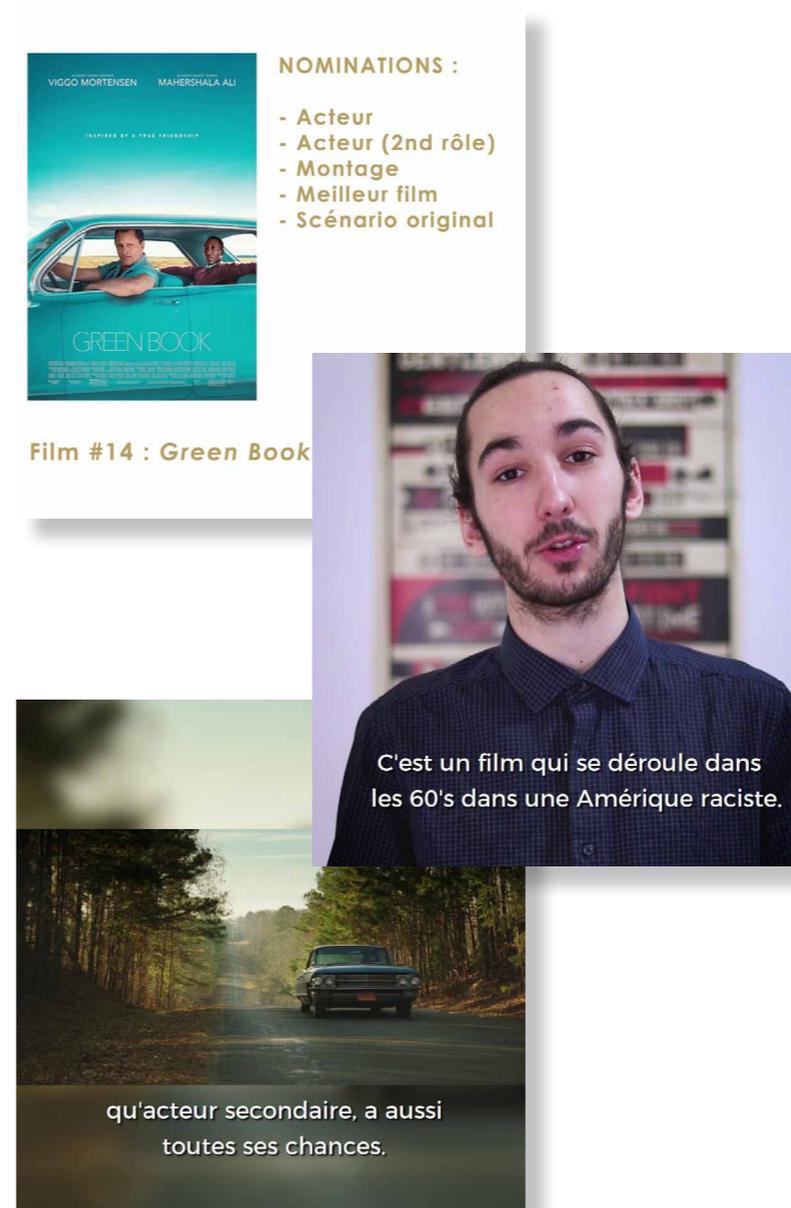
### ACADEMY AWARDS 2019

**Contexte :** chaque année je regarde les films nommés aux Oscars avant la cérémonie. Cette année-là j'ai décidé de faire une micro-critique après chaque film et de les diffuser sur ma page Facebook et mon compte Twitter.

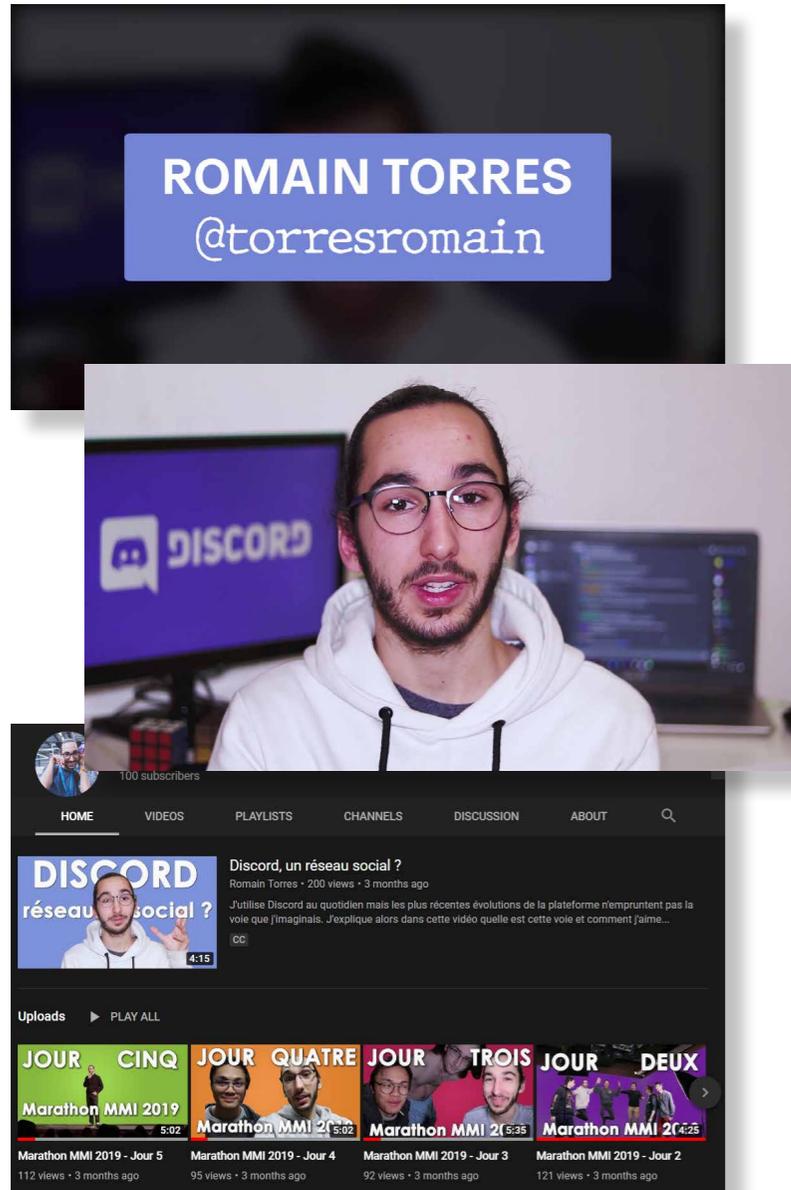
**Explication :** j'ai choisi un format carré pour une meilleure intégration sur les réseaux sociaux et pour un visionnage à la fois vertical et horizontal. J'ai aussi ajouté des sous-titres pour que les gens puissent suivre lorsque les vidéos se lancent automatiquement sans le son. J'ai à chaque fois fait une animation sur After Effects et ajouté des extraits du film.

**Date :** 2019

**Outils :** After Effects, Premiere Pro



# AUDIOVISUEL



## YOUTUBE

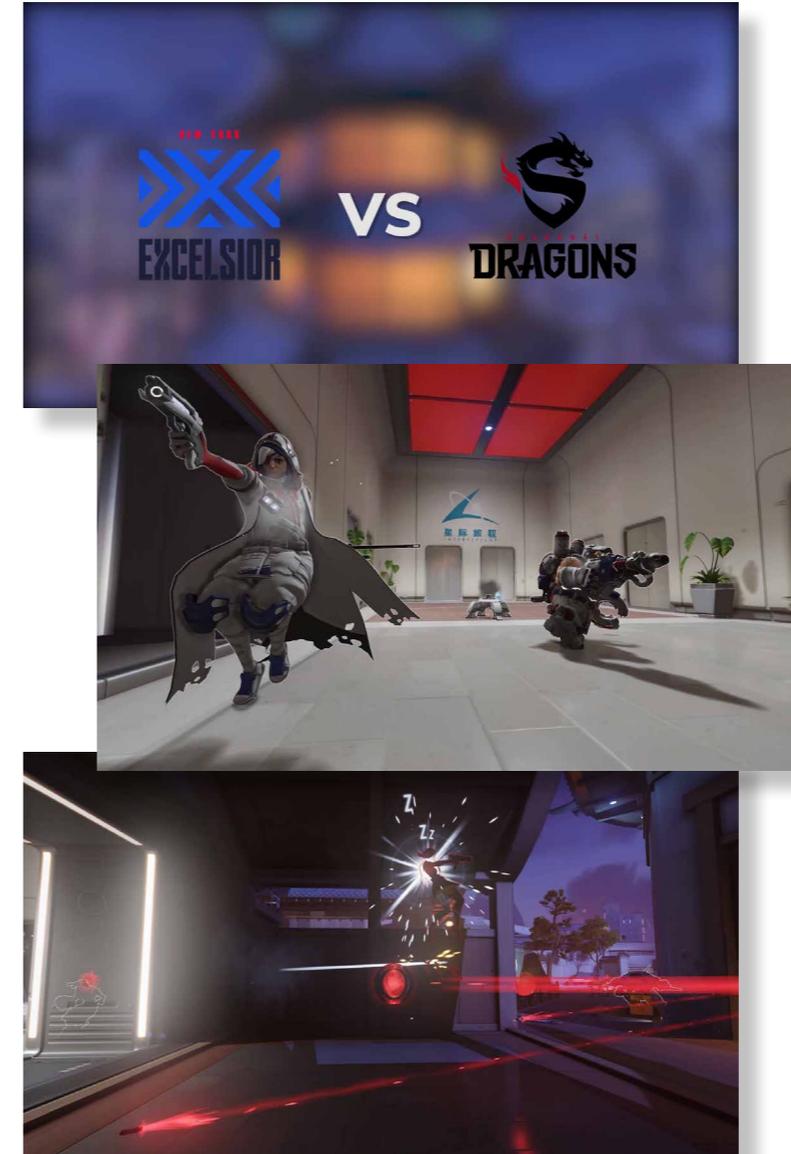
**Contexte :** je poste sur ma chaîne YouTube principalement des vidéos sur le thème des réseaux sociaux à une fréquence variable. Les vidéos sont en français mais j'essaye au maximum d'y ajouter des sous-titres et de les traduire en anglais.

**Explication :** j'écris, réalise, fais le montage, créé les animations, publie et partage mes vidéos moi-même et avec mon matériel.

**Date :** depuis 2016

**Outils :** Premiere Pro, After Effects

# AUDIOVISUEL



## FRAG MOVIE OVERWATCH LEAGUE

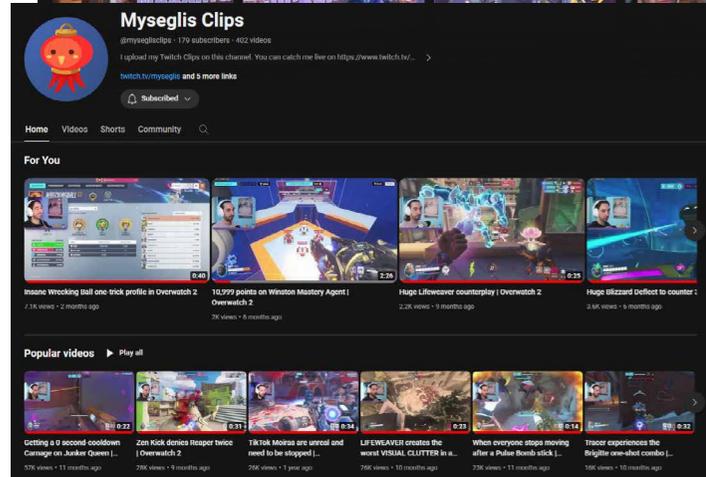
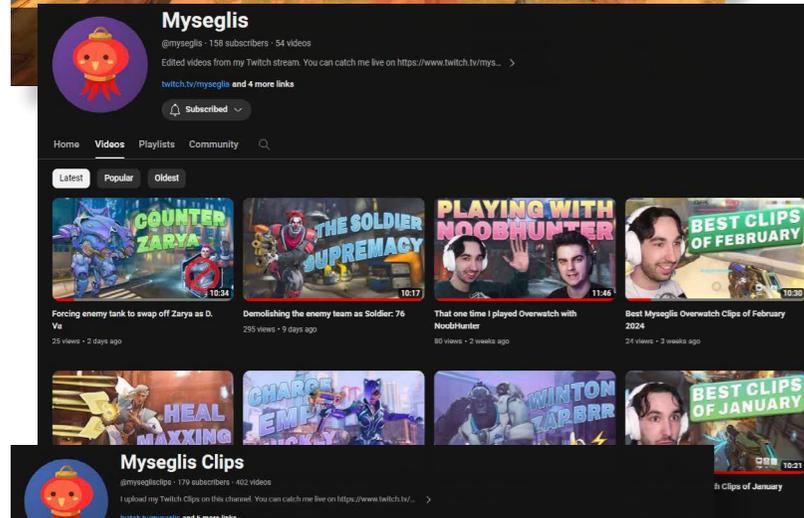
**Contexte :** l'Overwatch League est la compétition officielle à niveau pro du jeu vidéo *Overwatch*. Après avoir été épaté par une action, j'ai décidé de l'immortaliser dans cette vidéo.

**Explication :** j'ai enregistré le moment sous plusieurs angles et plusieurs fois, tout en faisant des mouvements de caméra avec l'outil proposé par le jeu, jusqu'à être satisfait de mes plans. Je les ai ensuite assemblés dynamiquement au rythme d'une musique du film *Into the Spider-Verse*.

**Date :** 2020

**Outils :** Overwatch League Replay Vlewer, Premiere Pro

# AUDIOVISUEL



## YOUTUBE (MYSEGLIS)

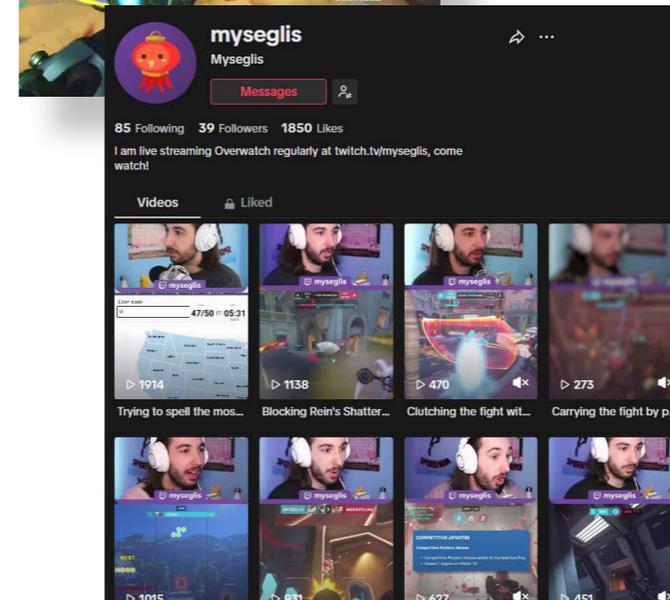
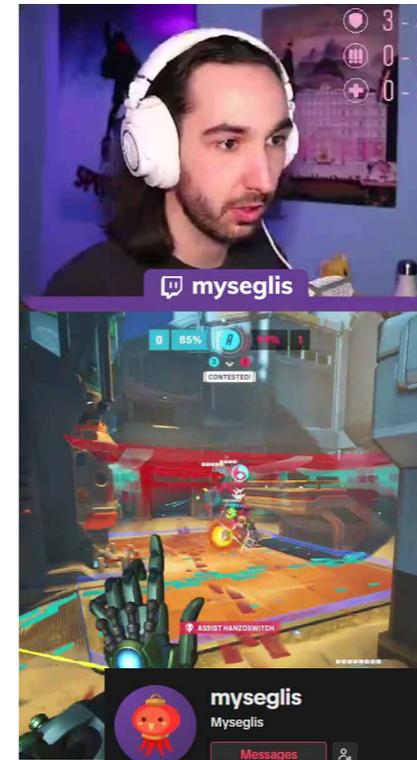
**Contexte :** dans la section "graphisme" plus haut, je parlais des miniatures que je design pour YouTube. Voici donc ce contenu vidéo, il y a une chaîne (Myseglis) de formats de moyenne durée (~10 min.) et une chaîne (Myseglis Clips) de formats très courts (<1 min.).

**Explication :** je coupe des segments de mon stream sur Twitch puis monte le tout sur Premiere Pro pour plus de fluidité et compréhension, j'ajoute aussi des call-to-action sous forme d'animations créées avec After Effects. Sur la 2e chaîne, "Myseglis Clips", je poste directement des clips de moins d'une minute créés via l'outil de Twitch, ceux-ci amassent souvent des dizaines de milliers de vues, notamment grâce à ma maîtrise de l'algorithme YouTube.

**Date :** depuis 2022

**Outils :** Premiere Pro, After Effects

# AUDIOVISUEL



## TIKTOK (MYSEGLIS)

**Contexte :** clips verticaux adaptés et montés provenant de vidéos horizontales pour convenir aux plateformes telles que TikTok, YouTube Shorts ou Instagram.

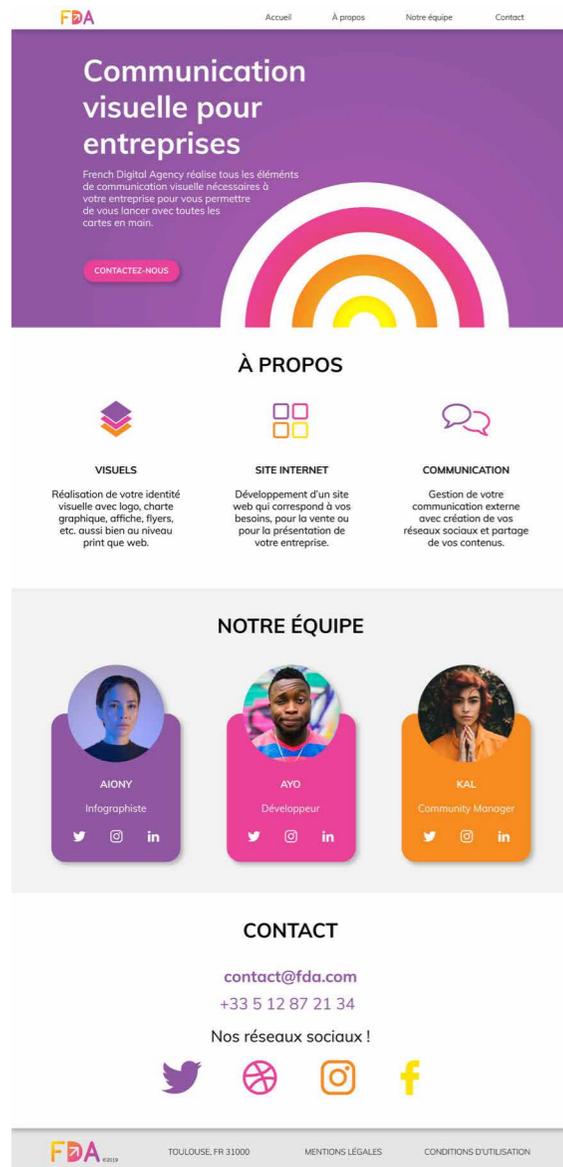
**Explication :** avec la montée de TikTok, les vidéos courtes verticales sont devenues inévitables, je réarrange donc les différentes parties de l'écran dans un cadre 9:16 en ajoutant des sous-titres, une outro et en créant un montage très rythmé et dynamique pour convenir au niveau d'attention court requis par l'algorithme de l'application.

**Date :** depuis 2022

**Outils :** Premiere Pro, TikTok

**AUTRES**

# AUTRES



## MAQUETTE FDA

**Contexte :** cours de CMS durant lequel nous devons créer le logo et la maquette du site d'une agence de communication du nom de "French Digital Agency".

**Explication :** j'ai voulu faire un site en one-page simple, esthétique et moderne en reprenant tout le long la charte graphique que je métais instaurée en créant le logo.

**Date :** 2019

**Outils :** Illustrator



# AUTRES

## VISUALISATION D3

**Contexte :** cours d'intégration multimédia dans lequel il fallait créer une visualisation à l'aide de D3, la librairie de JavaScript.

**Explication :** nous avons choisi, avec mon ami Théo Roux, de représenter les données des jeux vidéos les plus vendus de tous les temps sous forme de TreeMap.

**Date :** 2019

**Outils :** HTML, CSS, JavaScript

```

83 <script type="text/javascript">
84   var w = 1280 - 80,
85       h = 800 - 180,
86       x = d3.scale.linear().range([0, w]),
87       y = d3.scale.linear().range([0, h]),
88       color = d3.scale.category10(),
89       root,
90       node;
91
92   var treemap = d3.layout.treemap()
93     .round(false)
94     .size([w, h])
95     .sticky(true)
96     .value(function(d) {
97       return d.size;
98     });
99
100  var svg = d3.select("#body").append("div")
101    .attr("class", "chart")
102    .style("width", w + "px")
103    .style("height", h + "px")
104    .append("svg:svg")
105    .attr("width", w)
106    .attr("height", h)
107    .append("svg:g")
108    .attr("transform", "translate(.5,.5)");
109
110  d3.json("games.json", function(data) {
111    node = root = data;
  
```

Visualisation des jeux vidéo les plus vendus par console



**Romain Torres**

07.60.20.48.01

torresromain.fr

torresromain@mail.com

©2024