



PORTFOLIO

Evelyne Tao

Illustration jeunesse



taoevelyne@outlook.com
 @lyneve_tao
 www.evelynetao.com



Présentation



Bonjour !

Je m'appelle **Evelyne Tao**, illustratrice basée près de Paris.

Je crée des images colorées inspirées de la nature, du quotidien, des interactions humaines et du regard des enfants. Maman d'une petite fille, je me nourris beaucoup de ses découvertes et de sa manière d'observer le monde.

Passionnée de création sous toutes ses formes depuis l'enfance, l'illustration représente pour moi un moyen d'expression privilégié pour partager des émotions et raconter des histoires simples et sensibles.

Depuis 2025, je développe un univers chaleureux et naïf, où se mêlent poésie, humour et respect du vivant.

Je suis particulièrement sensible aux questions écologiques et aux causes féministes, que j'aborde de manière douce et accessible.

Je travaille en digital comme en techniques traditionnelles et j'aime mixer les textures et expérimenter de nouvelles techniques.

J'adapte mes illustrations à différents projets : livres jeunesse, articles de presse, projets pédagogiques et petites bandes dessinées.

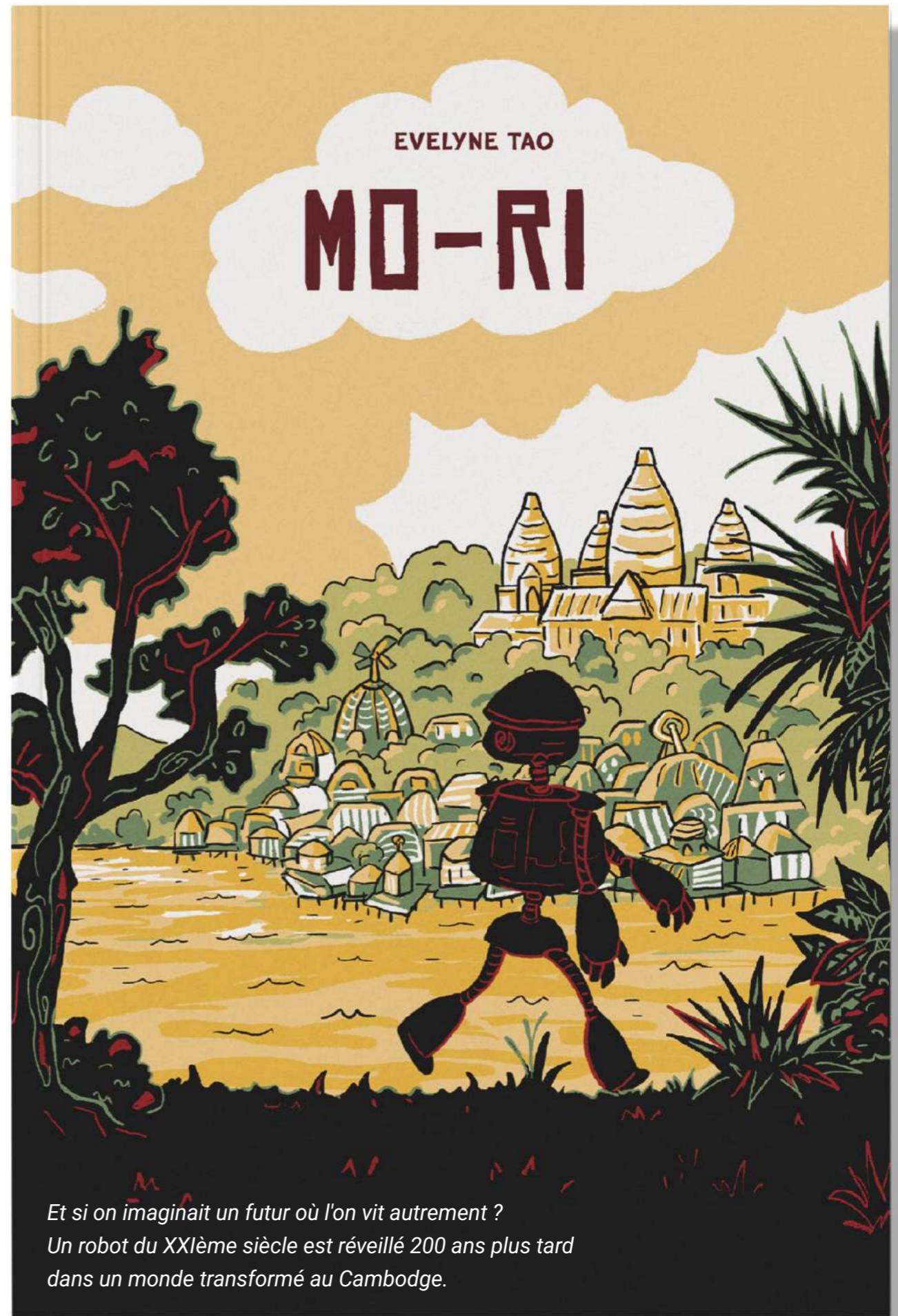
MO-RI

Projet de BD jeunesse qui parle d'écologie, de futur, et... d'un petit robot un peu perdu.

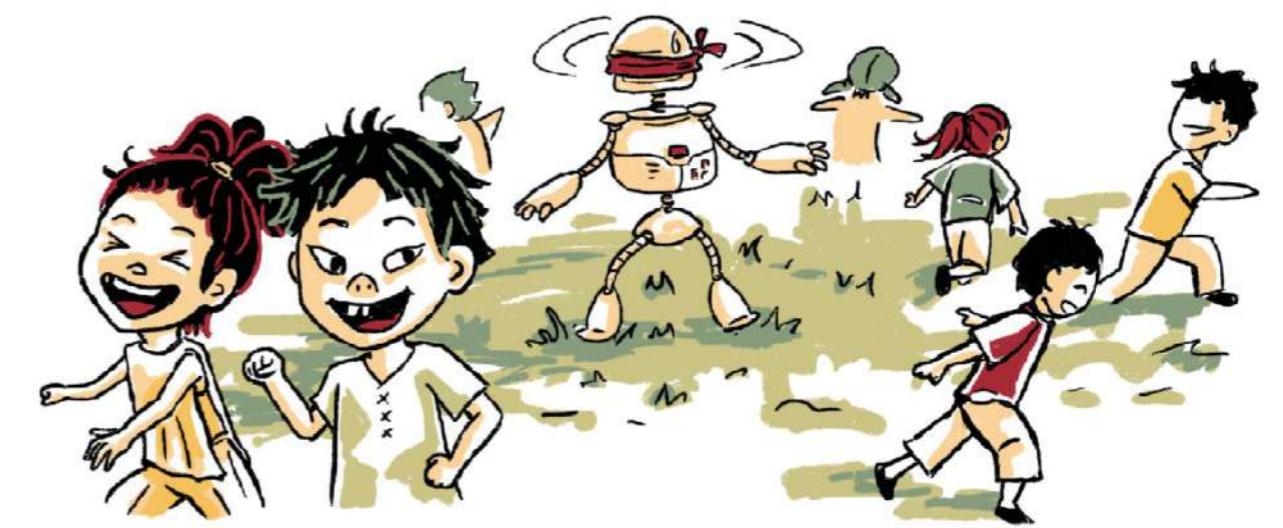
48 pages intérieures - jeune public entre 8 et 10 ans

format 17 cm x 24 cm

logiciels : Photoshop, InDesign



MO-RI



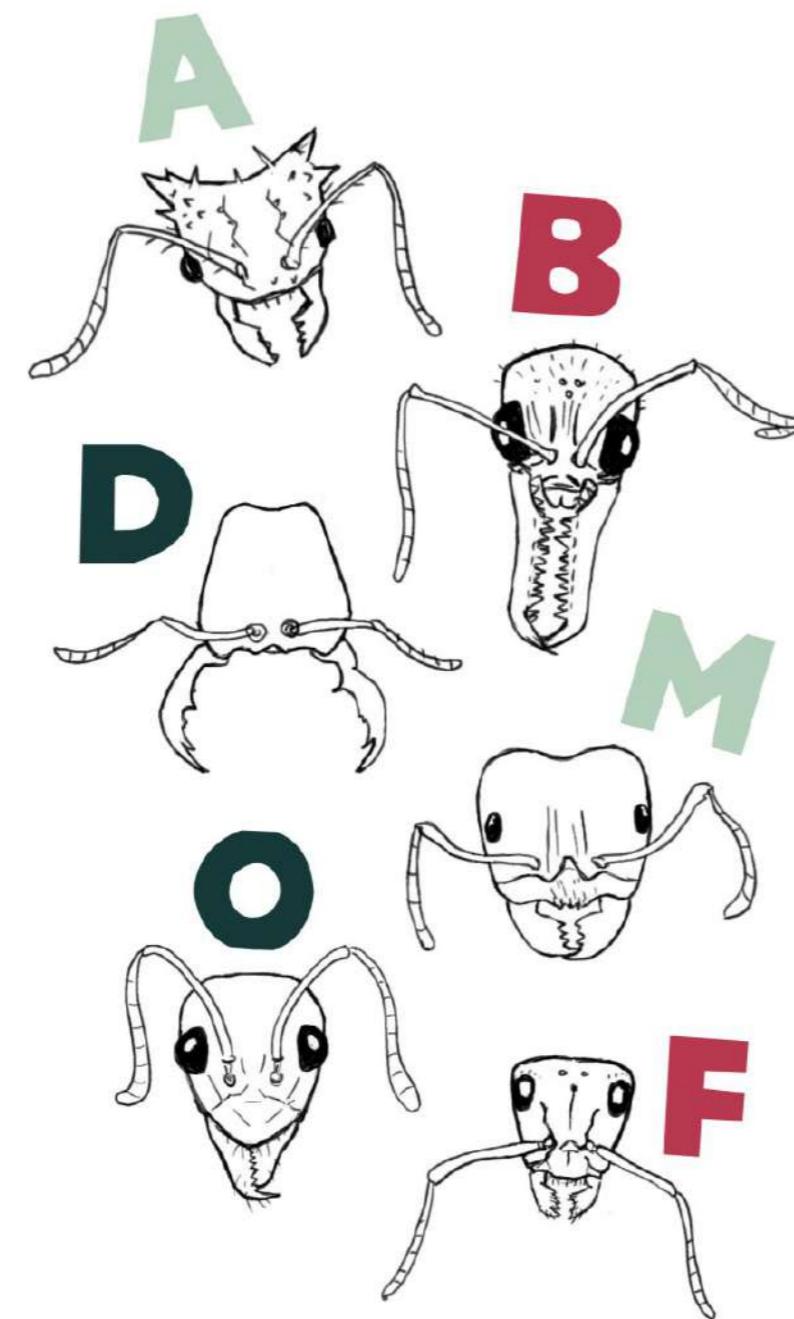
Abécédaire fourmidable

Projet d'album documentaire : un abécédaire autour de la vie des fourmis répartis dans le monde.

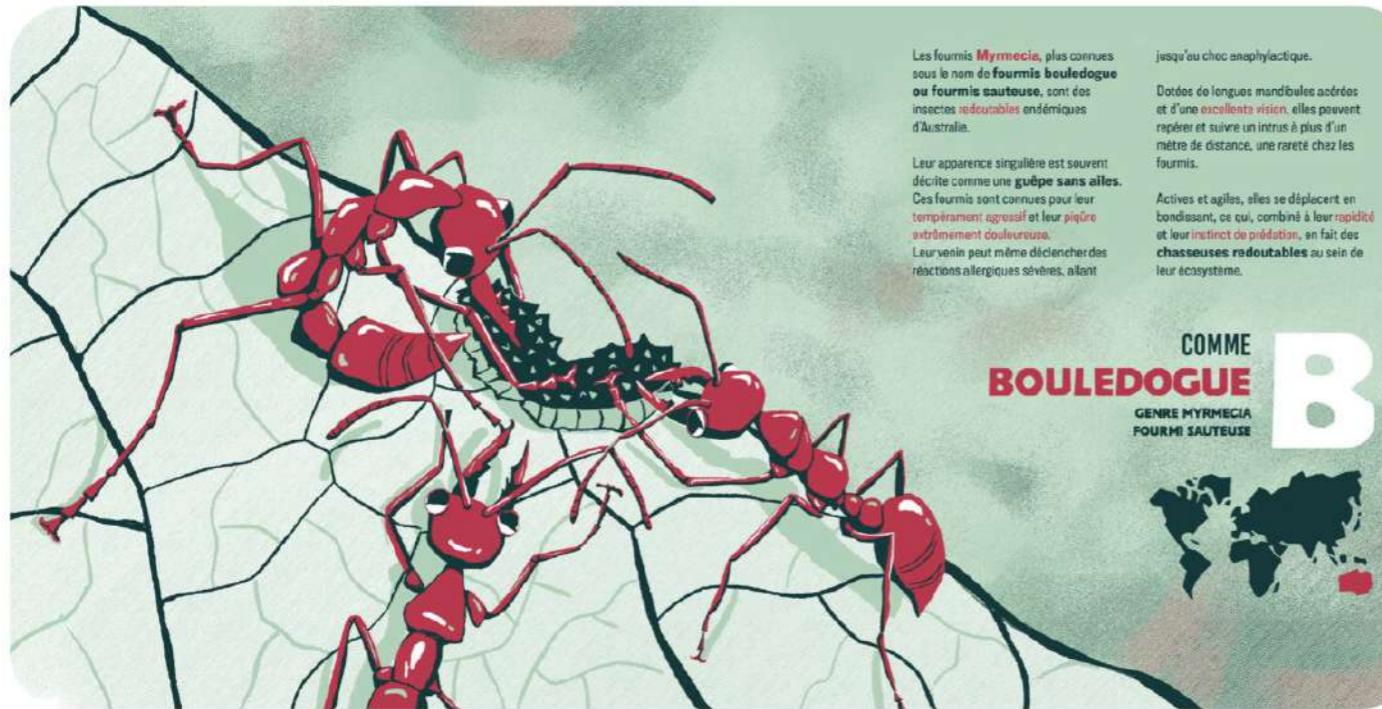
52 pages intérieures - dès 4 ans

format 17 cm x 17 cm

logiciels: Photoshop (illustrations), InDesign (textes et mise en page)



Abécédaire fourmidable



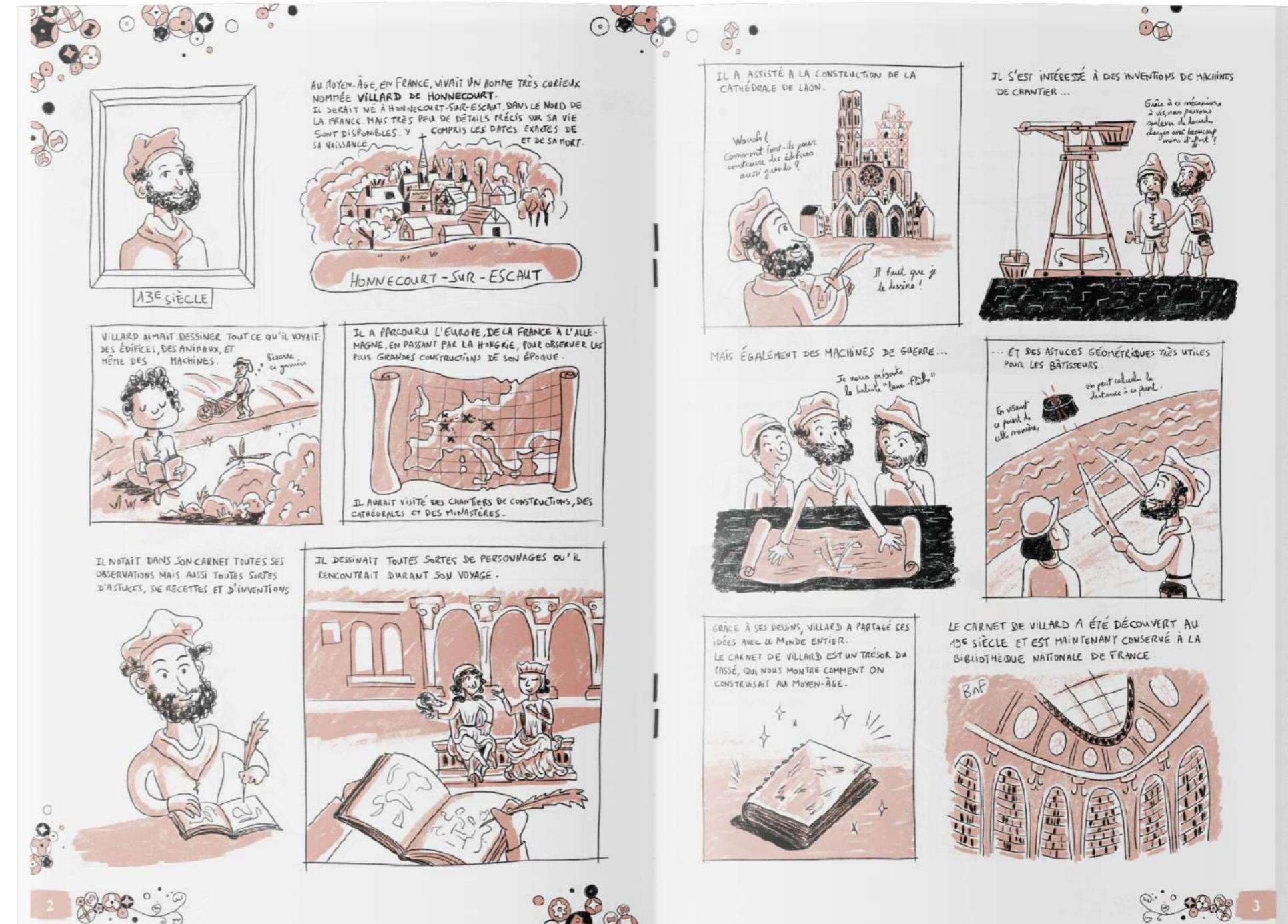
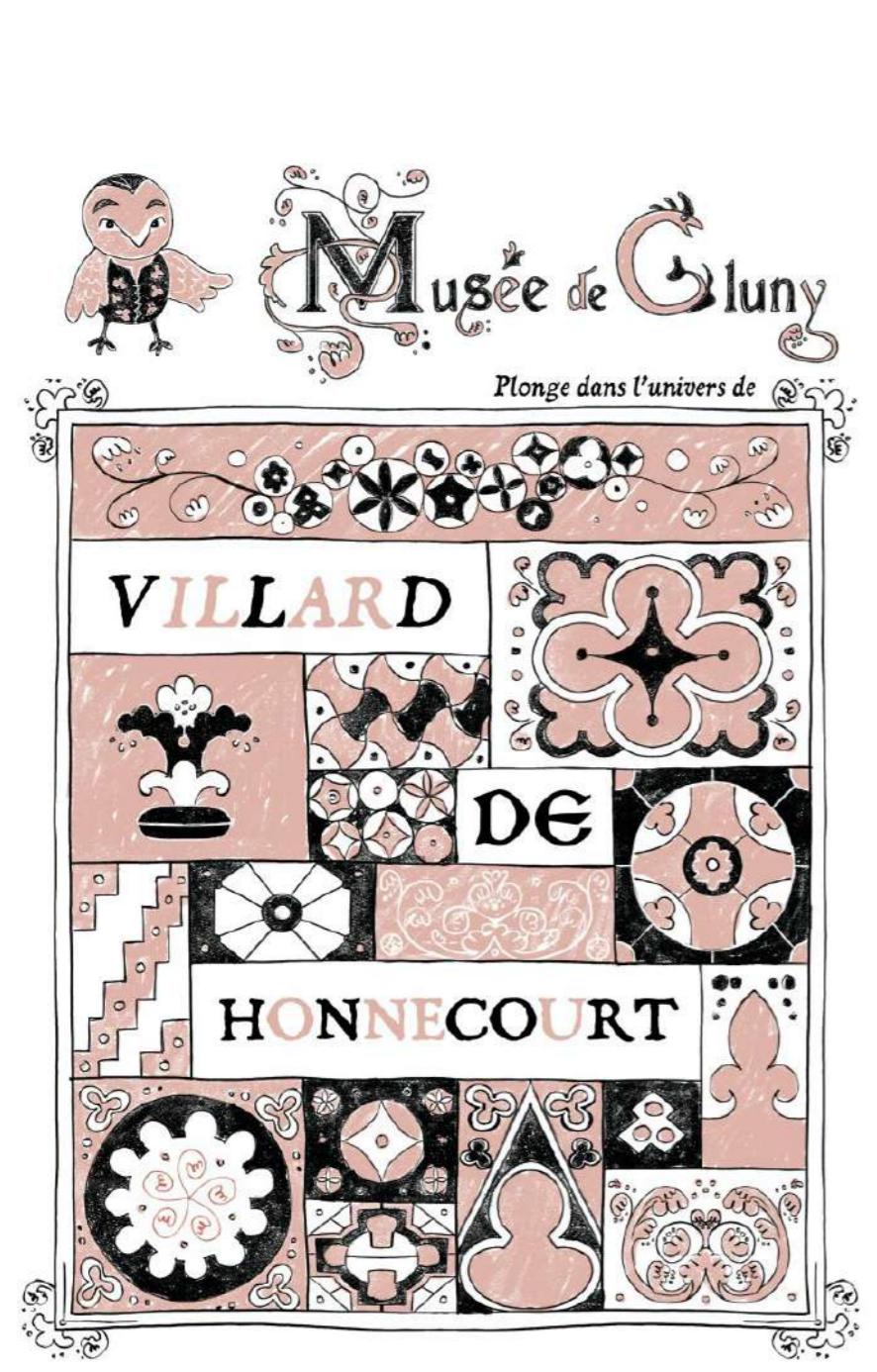
Livret d'exposition jeunesse

Réalisation d'un livret à destination des enfants de 6 à 9 ans, qui accompagne une exposition sur le personnage de Villard de Honnecourt organisé par le Musée de Cluny. (Projet personnel)

8 pages - entre 6 ans et 9 ans

format A5

logiciels: Photoshop, InDesign



Livret d'exposition jeunesse

JEU 1 DESSINE COMME VILLARD

Colorie les insectes !

Designe tes propres insectes à l'aide de formes géométriques simples.

JEUX 2 CONSTRUCTION D'UNE CATHÉDRALE

Retrouve les outils que les bâtisseurs ont oublié :

- (1) Compas
- (2) marteau
- (3) équerre
- (4) scie
- (5) muret
- (6) pinceau

2 Décide ce que dit un des bâtisseurs :

3 Quel morceau ne provient pas de l'image ci-dessous ?

JEU 3 LES INVENTIONS DE VILLARD

Lis les descriptions et relie-les à la bonne images

SCIE HYDRAULIQUE
Mécanisme qui tire parti de l'énergie de l'eau pour actionner une lame de scie permettant de couper le bois ou la pierre avec une efficacité accrue.

VIS DE LEVAGE
Mécanisme ingénierie utilisé pour déplacer ou soulever des charges lourdes, grâce à une vis sans fin qui transforme le mouvement rotatif en force de levage, simplifiant ainsi les opérations de construction, notamment dans les chantiers médiévaux.

CHAUFFERETTE INVERSABLE
Rideau portatif équipé d'un système de suspension à cadran qui permet à l'objet de rester horizontal même en cas de mouvement.

TRÉBUCHET LANCE-FLÈCHE
Type de catapulte légère pour lancer des flèches, utile pour tuer des ennemis à distance avec précision.

L'architecture Gothique

Les éléments décoratifs caractéristiques de l'architecture gothique que l'on trouve le plus couramment sont :

- les motifs en forme de feuilles de choux ou de fleurs,
- les rosaces et mosaïques,
- les ornements floraux,
- les flammes et arabesques.

L'architecture gothique, apparue en Europe au XII^e siècle et s'épanouissant jusqu'au XVe siècle, est un style caractérisé par une recherche d'élevation et de lumière. Développée initialement en Ile-de-France, elle s'est rapidement propagée à travers l'Europe.

Elle symbolisait la puissance religieuse et le savoir-faire des bâtisseurs médiévaux, tout en marquant une rupture avec le style roman plus sobre et massif.



Le Kappa et le mystérieux jardin sous-marin

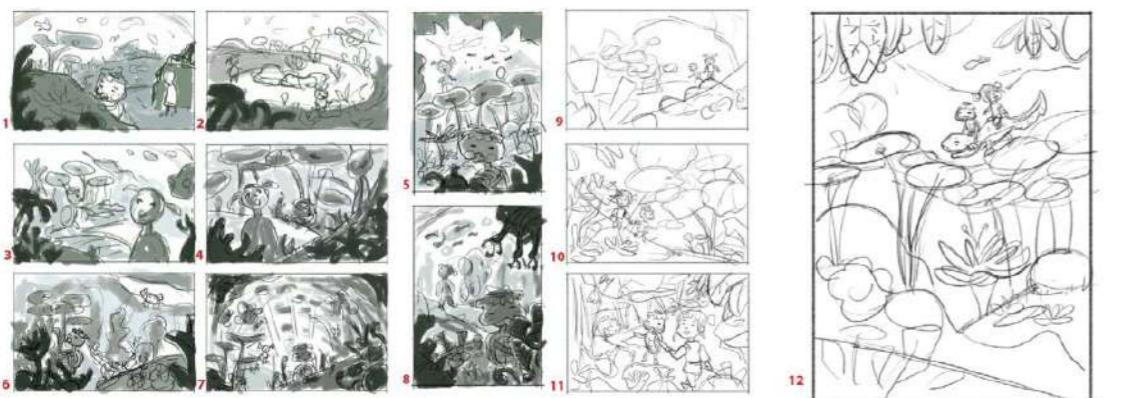
Réalisation d'une illustration jeunesse intégrant un personnage et une créature fantastique dans un décor.

format A4

logiciels : Photoshop



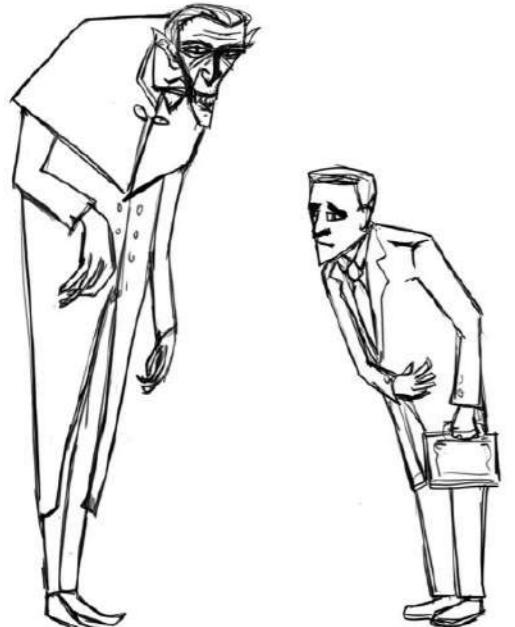
Composition



Dracula

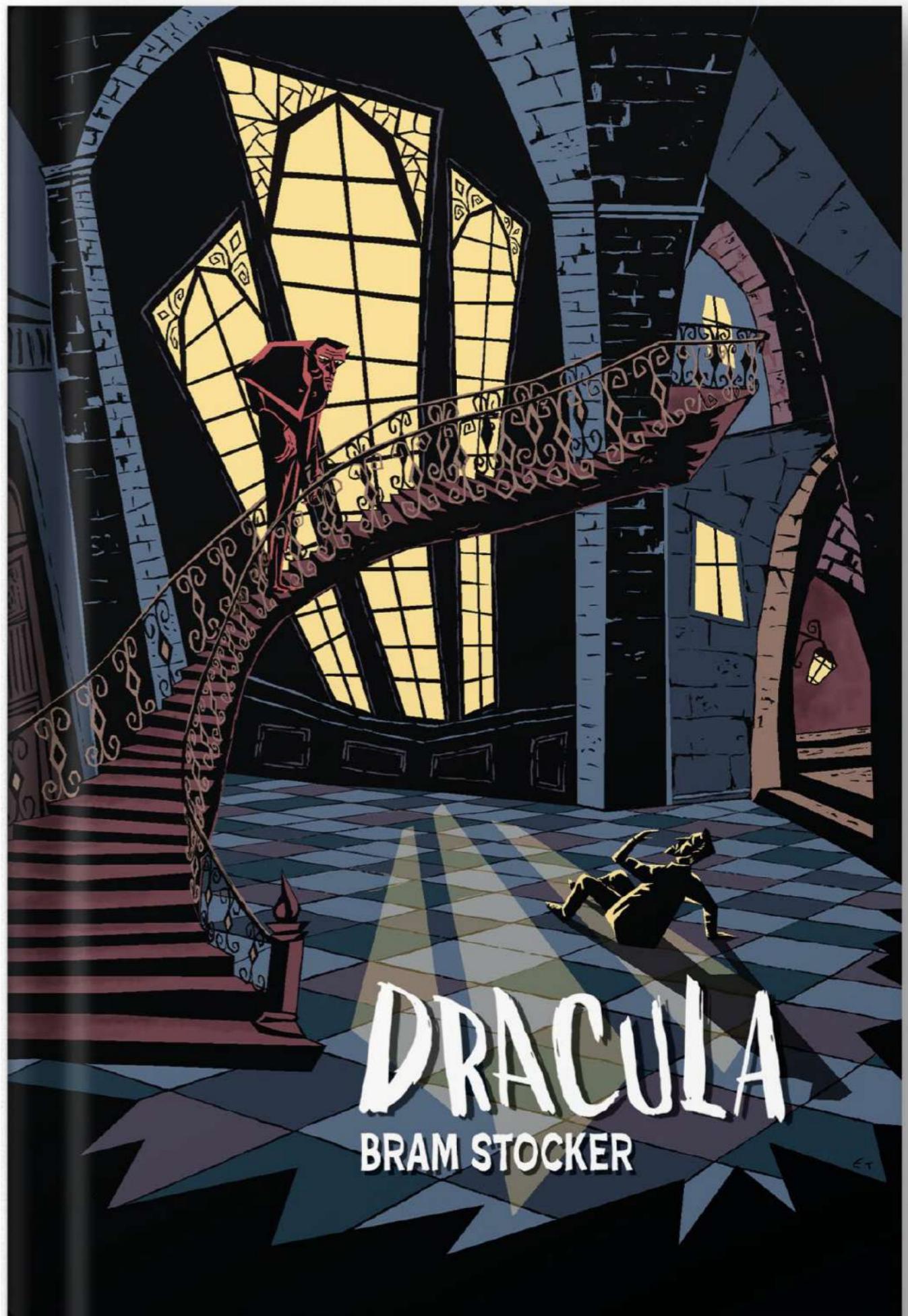
Réalisation d'une illustration de couverture pour le roman Dracula de Bram Stoker et de trois illustrations intérieures en N&B qui accompagnent des extraits de textes.

format 14 cm x 20,4 cm
logiciel: Photoshop



Comte Dracula

Notaire Jonathan Harker



Dracula



« Peu à peu cependant, je repris connaissance ; puis j'éprouvai une si grande fatigue qu'elle m'effraya.

Il me fallut longtemps pour me souvenir de ce qui s'était passé.

Mes pieds me faisaient terriblement souffrir, et je n'arrivais pas à les remuer. Ils étaient comme engourdis.

Ma nuque me semblait glacée ; toute ma colonne vertébrale, et mes oreilles, de même que mes pieds, étaient à la fois engourdis et douloureux. Pourtant j'avais au cœur une impression de chaleur véritablement délicieuse comparée à toutes ces sensations.

C'était un cauchemar – un cauchemar physique, si je puis me servir d'une telle expression ».



« La lune luisait, entière, et je vis dans l'instant la responsable de tout ce bruit étrange – une grande chauve-souris qui tournait en rond, sans doute attirée par la faible lueur de la pièce.

De temps à autre, elle frappait la vitre de ses ailes déployées. »



« Là, dans une immense caisse en forme de cercueil, parmi une cinquantaine d'autres, étendu sur une couche de terre récemment posée, reposait le Comte !

Il ne semblait ni mort, ni endormi.

Entre ces deux états, je n'aurai pas su lequel choisir car ses yeux étaient ouverts et son regard fixe, mais sans l'aspect vitreux que donne la mort et ses joues gardaient la chaleur de la vie malgré leur pâleur cadavérique. »

Mémo des fonds marins

Conception d'un jeu de memory sur les créatures des fonds marins, avec la réalisation des illustrations et la mise en page des visuels.

18 paires d'images, soit 36 cartes
format carte 7 cm x 7 cm
logiciels : Photoshop, InDesign



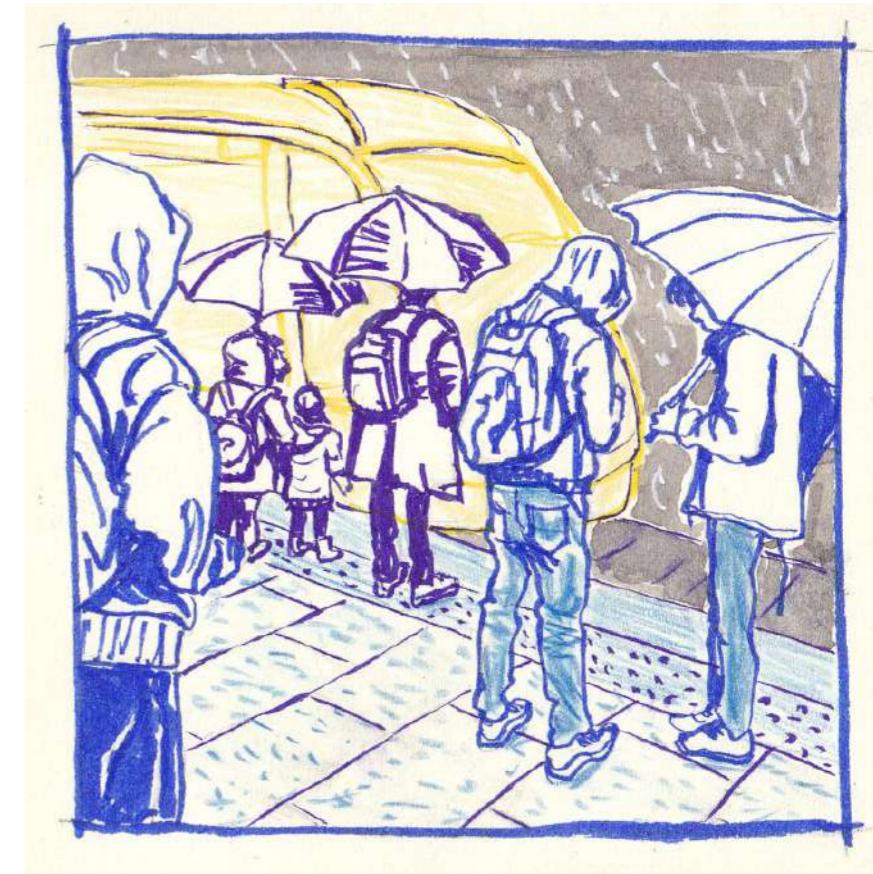
Mémo des fonds marins



Scènes de vie

formats A5, 11,5 cm x 11,5 cm

techniques : crayons de couleur, feutres pinceaux, feutres alcool, lavis



Symbiose urbaine

Réalisation d'une illustration dans le cadre du concours Le Prix Étudiant de l'Illustration contemporaine 2024 organisé par le Campus Fonderie de l'Image.

format A4

technique : *pastels à la cire Neocolor II*



Merci !



Evelyne Tao

Illustration jeunesse



 taoevelyne@outlook.com

 @lyneve_tao

 www.evelynetao.com