



## Sirian Delamare Artiste 3D

### COMPÉTENCES

**Modélisation & Animation 3D :**  
Blender, Maya, ZBrush, Houdini

**Moteurs de jeu & Temps réel :**  
Unreal Engine, Unity

**Texturing & Shading :**  
Substance Painter, Substance Designer

**Graphisme & Illustration :**  
Photoshop, Illustrator, Animate

**Montage & Post-production :**  
Premiere Pro, After Effects, DaVinci Resolve, Bridge

**Audio & Sound Design :**  
FL Studio, Studio One

### FORMATION

**- Depuis 2023,**  
**Ecole Virtual Factory**

Bachelor 3D Temps Réel et Jeux Vidéo

**- 2022-2023,**  
**Ecole Hetic**

1ère année Bachelor  
Infographie 3D Temps Réel

### INTÉRÊTS

#### Communication :

- Création de vidéos pédagogiques et de tutoriels, notamment pour l'acquisition du langage depuis 2015.

#### Arts :

Pratique du piano depuis 2012.  
- Dessins, BD et peintures

## PROFIL

Créateur d'univers 3D immersifs, je modélise et intègre personnages et décors sous Unreal Engine et Unity. Je développe aussi des jeux de communication pour enrichir mes compétences langagières et dépasser les défis liés à mon profil autistique. Retrouvez mon travail en ligne.

## CONTACT



dstevens@club-internet.fr  
06 95 60 40 90



Sirian.fr  
Autismacquisition.com



## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### Stage - Jeu vidéo "Hunting Grounds" (Eté 2024)

- Modélisation et texturisation de la plupart des éléments 3D du jeu avec Blender (végétation, objets magiques, personnages)
- Intégration dans Unreal Engine et création d'une forêt nord-américaine immersive

### Stages - École Les Gobelins (2020-2021)

- Développement de jeux 3D et FPS sous Unity et Blender
- Animation 2D et 3D avec Photoshop, Flash, Animate et Unreal Engine

## PROJETS PERSONNELS

### 2025 - "Robotopia" (Jeu de plateforme 3D)

- Modélisation et texturisation sous Blender et Substance Painter
- Intégration et gameplay design sous Unity
- Création d'interactions via Visual Scripts et conception d'une interface utilisateur

### Depuis 2022 - "La Maison" (Jeu éducatif - en développement)

- Modélisation d'une maison low poly avec Blender
- Animation et texture painting pour améliorer l'immersion visuelle
- Intégration des objets et scripts interactifs sous Unity

### 2021 - "Les Vaisseaux" (Environment Art)

- Modélisation et texturisation de vaisseaux spatiaux avec un rendu réaliste
- Intégration des objets 3D dans un environnement immersif
- Réglage avancé des lumières et mise en scène des textures

