



Sirian Delamare
A r t i s t e 3 D

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
1ème 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 PROFESIONNELLES

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" (Environnement 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

