

Environment Artist Junior



06 30 27 81 23
valentin.rosset@proton.me

Lyon 7

Permis B

 artstation

 linkedin

”
Mon expérience en jeu vidéo ainsi que dans la visualisation architecturale me permet de créer des environnements cohérents adaptés au pré-calculé et au temps réel.

Je me forme actuellement sur la modélisation procédurale sur Houdini afin de créer mes propres outils optimisant mon workflow.

EXPÉRIENCES

Stage de 6 mois en Jeu Vidéo sur Unreal Engine 5

Osome Studio - Juillet à Décembre 2024

Modeleur 3D pour un Jeu vidéo réaliste dans une équipe de 30 personnes
Création de props/foilage, trimsheets/baking/vertex painting/Atlasing.

Stage de 6 mois en visualisation d'architecture

Valentin Studio, Lyon - Juillet à Decembre 2022

Pipeline entier, de la reception du brief client à la post production du rendu final. Rendus fixes et animés. 3ds Max - Corona

Nid d'embrouille, Film étudiant de 5 Minutes

Brassart, Lyon - 2022 à 2024

Concepts arts, Storyboard, modélisation et textures d'environnements et de personnages, lookdev, post production.

Participation au projet Skyblivion

En distanciel - Juillet 2023 - sortie prévue en 2025

Création d'assets optimisés pour le jeu - Mod de skyrim ayant pour ambition de refaire l'intégralité d'Oblivion sur ce moteur.

FORMATIONS

Bachelor 3D VFX animation

Brassart, Lyon - 2019-2024

Major de promotion en dernière année

Spécialisation Lookdev/VFX

Licence économie et gestion

Université grenoble alpes, 2016-2019

Spécialisation économie appliquée

COMPÉTENCES

Modélisation :



AUTODESK
3DS MAX



MAYA



ZBRUSH



HOUDINI



MARVELOUS DESIGNER

Textures :



Substance painter

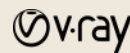


Photoshop



Substance designer

Moteurs de rendus :



V-RAY



Corona



ARNOLD



UNITY



UNREAL
ENGINE

Post-production :



Fusion



NUKE



After effects



Photoshop

LANGUES

Français

Langue maternelle

Anglais

Niveau C2

INTÉRÊTS

Sports

Musculation, Kickboxing

Art:

Aquarelles, Monster clay

