



Robin DELPIRE (20)

ENVIRONNEMENT ARTIST



PHONE 0498.56.33.95 | delpirerobin@gmail.com | robindelpire.github.io
Quai du halage, n2 | 4681 Hermalle-S-Argenteaux | BELGIUM



PROFIL

Passionné par la conception de jeux vidéo depuis maintenant 6 ans, j'ai décidé d'y consacrer ma carrière en choisissant le domaine de l'Environnement 3D. Sérieux, polyvalent et créatif sont les qualités qui m'ont permis d'évoluer dans ce métier.



EDUCATION

Art plastique (2011-2013)

Institut Saint-luc secondaire

Dans cette école, j'ai appris l'art plastique. La sculpture, le dessin d'observation, le dessin scientifique et la composition des formes et des espaces.

Bachelier en infographie (2013-2015)

Haute école de Liège

J'ai appris l'ensemble des techniques de création d'images synthétiques, à l'aide d'outils de création 3D (modélisation, texturage, éclairage, animation, rendu). Tout ce qui concerne la création graphique « traditionnelle » ou assistée d'outils comme Photoshop et Illustrator.

Formation en ligne (2012-Présent)

Pour rester informé des évolutions dans mon métier et augmenter mes compétences, je suis régulièrement des formations mises à disposition par des professionnelles.



LANGUAGES

English ●●●●● French ●●●●●●●



INTERETS

jeux-video



Video



Musique



Dessin



PROGRAMMES



Maya / 3ds max

Création de modèle 3d, de développement UV, sculpting et animation.



Photoshop

Création de texture 2D et composition 2D.



Illustrator

Réalisation icône et illustration vectorielle.



Quixel

Création PBR texture/material et du normal mapping.



Unreal engine 4 / Unity 5

Importation de mesh et des textures, création de matériaux, positionnement d'objet et composition de la lumière.



Mudbox / Zbrush

Création high poly et de normal mapping.



EXPERIENCES PROFESSIONNELLES



Ratel studio (January 2015)

3D Artist

3D props et environnement art. Correction d'objet et création d'asset 3D (Armes, armures, végétation, architectures et équipements).

