

PORTFOLIO

**Licence professionnelle Infographie 3D pour
l'architecture BIM**

BASTIEN BEYSSAC

**Etudiant informatique graphique option
modélisation**

Ratatouille : Projet de modélisations 3D de 3 étudiants

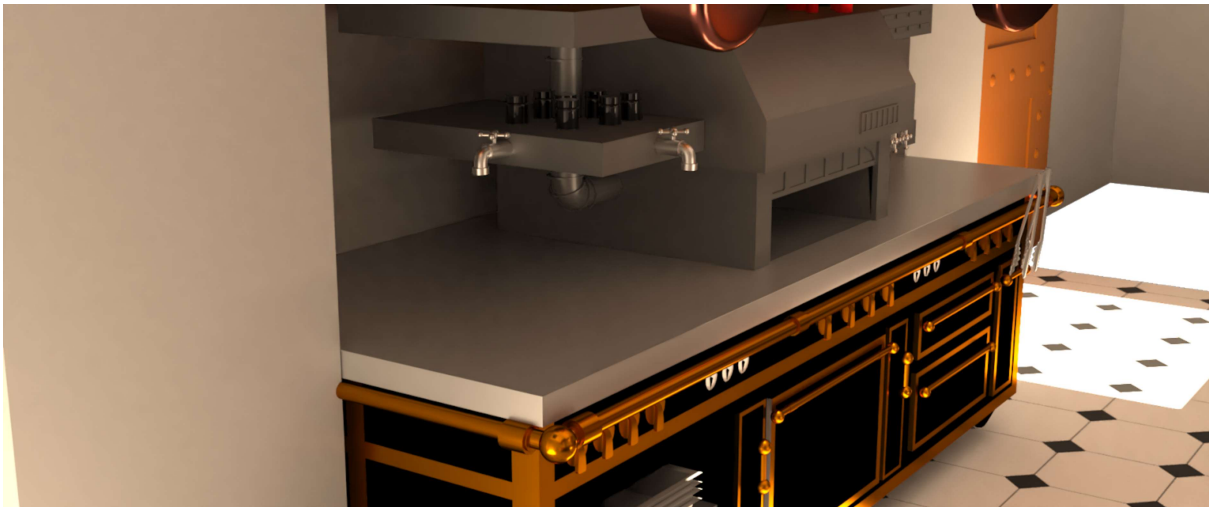
Objectifs du projet : Réaliser un décors 3D d'un film d'animations choisi

Logiciels utilisés : 3dsMax, Photoshop

Mon rôle : Modélisation, texturing, lighting

Images originale du film :





Chambre 3D : Projet personnel de modélisation 3D

Objectifs du projet : Réaliser une chambre en 3D

Logiciels utilisés : 3dsMax, Photoshop





Tom Patate : Projet de modélisations 3D, composé de 4 étudiants

Objectifs du projet : Réaliser un décors 3D pour un teaser d'un livre pour enfant "Tom Patate"

Logiciels utilisés : 3dsMax, Photoshop, After Effect

Mon rôle : Modélisation (cabane et jardin), texturing, lighting, Optimisation Hair and Fur



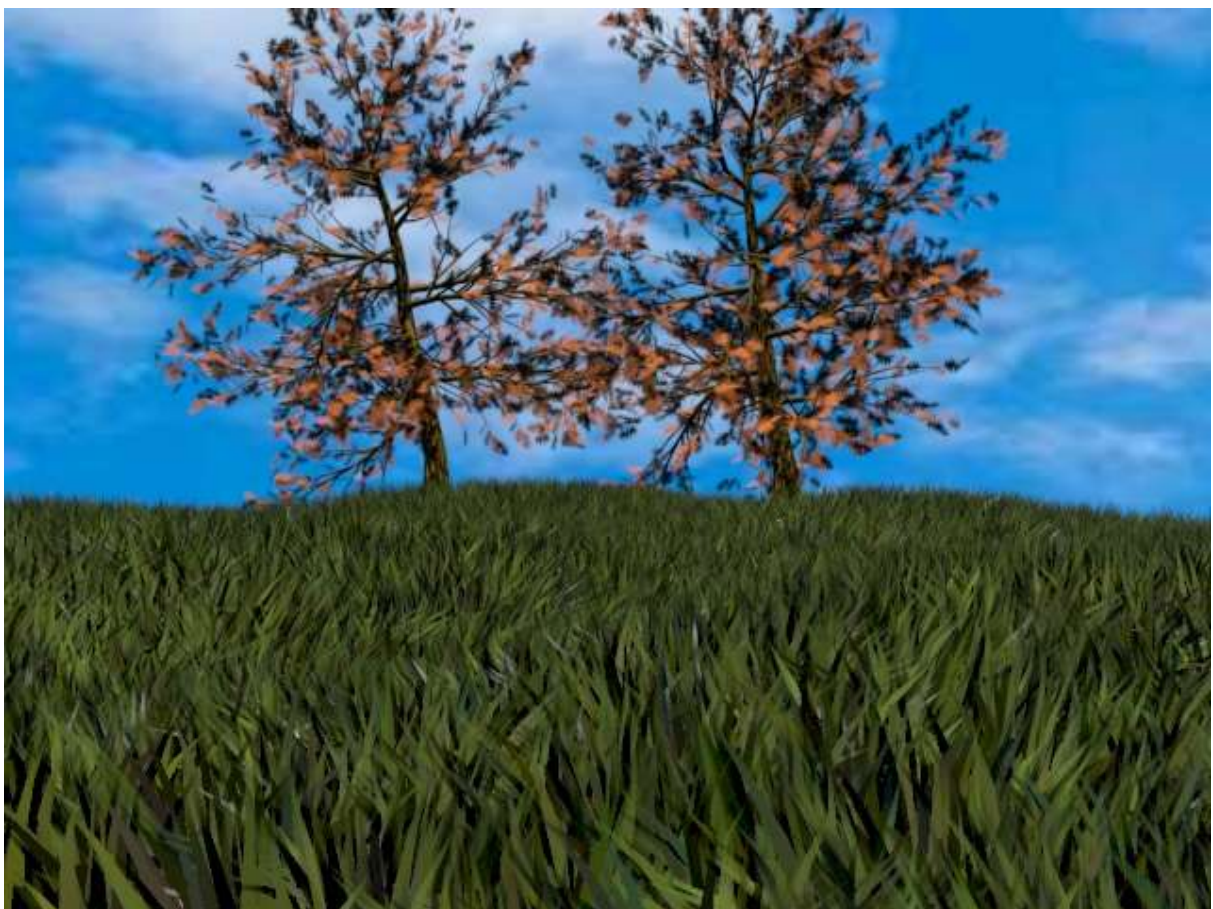










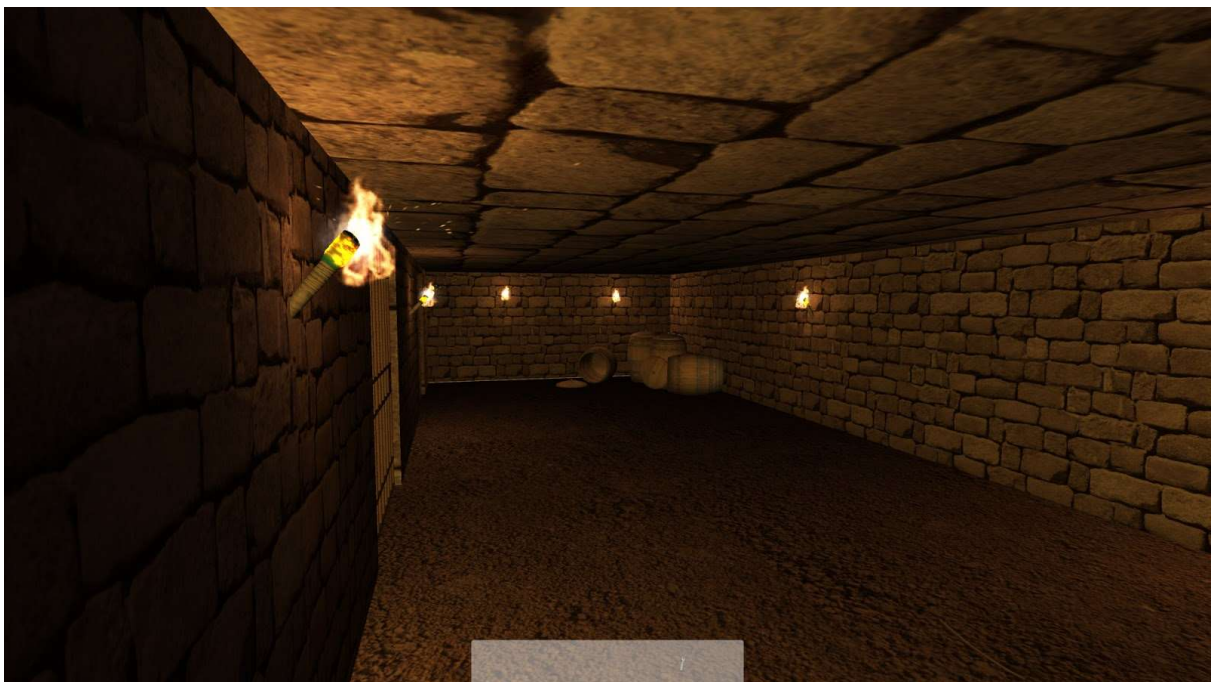
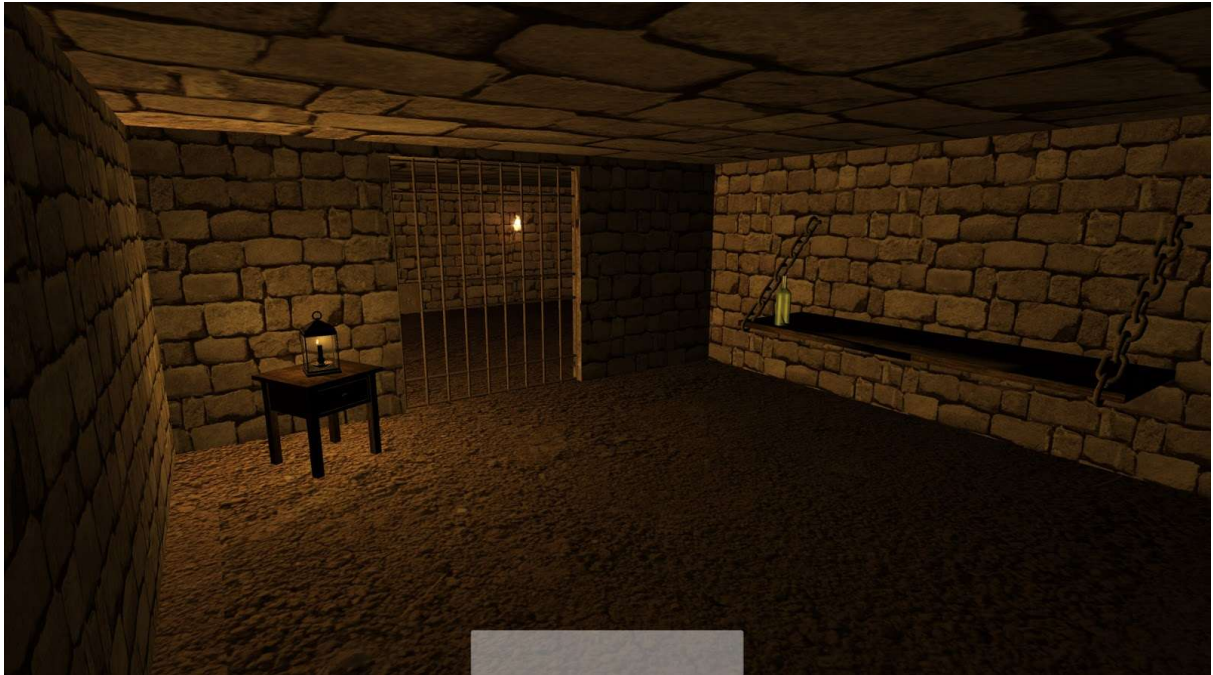


Escape Game : Projet de programmation et de modélisations 3D composé de 4 étudiants.

Objectifs du projet : Réaliser un jeux escape game 3D

Logiciels utilisés : Unity, Photoshop, 3dsMax, Photoshop

Mon rôle : Modélisation/texturing/lighting de toute la prison ainsi que les objets de la scènes





Unighty : Projet de programmation et de modélisations 3D réalisée lors de la Unighty de l'IUT du Puy en Velay.

Objectifs du projet : Réaliser un jeux 3D

Logiciels utilisés : Unity, Photoshop, 3dsMax

Mon rôle : Modélisation/texturing/lighting ainsi que la participation à la programmation du personnage



Tetard Lands : Projet de programmation et de réalisations graphiques composé de 8 étudiants.

Objectifs du projet : Réaliser un jeux 2D s'inspirant du jeux original "Les lemmings", programmer le comportements des personnages et concevoir leurs chartes graphiques.

Logiciels utilisés : Unity, Photoshop

Mon rôle : Programmation de tous les comportements différents des personnages et gérer leurs utilisations.





