




JULIEN CARREL - GAME ARTIST

Actuellement à la recherche d'un **stage** dans le domaine **artistique** des jeux vidéo, je suis passionné et dans l'envie constante d'approfondir mes connaissances ainsi que mes compétences. Je suis disponible à partir de **mi-juin**.

Infos

 j.carrel.pro@gmail.com

 06.58.93.25.84

 Permis B possédé

 21 ans

Logiciels et compétences

Direction Artistique

Conception d'univers, cohérence narrative avec les assets, conception d'environnement et de personnage.


3D


 Modeling lowpoly, UV unwrap

 Texturing

 Intégration assets/textures

Suite Adobe

 Pixel Art, Photomontage, Animation

 Illustrations en vectoriel, UI

 Mise en page documents

Game Design

Noyau système, Gameplay, mécaniques, 3C, OCR, RGD

Narrative Design

Pitch, types de narrations, types de protagonistes, structure en 3 actes

Level Design

Structuration d'environnement, patterns d'obstacles/ennemis

Centre d'intérêts

Jeux FPS

Call of Duty (de Black Ops 1 à Modern Warfare 2019), Apex Legends.

Cinéma

Films américains (Tom Hanks, Ryan Reynolds), Films français (Romain Duris, Jean Dujardin, Pierre Niney)

Sport

Musculation, Fitness, VTT

Langues

Anglais : Bon niveau à l'oral comme à l'écrit (B2)

Espagnol : Niveau correct à l'oral comme à l'écrit (B1)

Projets étudiants

Rush Tower : Jeu de plateau réalisé en 4 mois

Direction artistique (ensemble graphique et cohérence, aspect narratif et UI) ainsi que **Game Design** (concept, 3C, mécaniques)

Mon premier projet en groupe qui m'a appris à gérer une équipe, nous répartir les tâches et commencer à m'intéresser à la Direction Artistique.

Le 7ème continent : Jeu vidéo réalisé en 4 mois sur Construct 2

Direction artistique/Game artist (assets graphiques en 2D, pixel art, conception de l'univers)

Ce projet m'a apporté beaucoup de nouvelles compétences en termes de Direction artistique et de conception d'un univers propre en lien avec le gameplay. J'ai pu aussi améliorer mes compétences en conception d'assets.

Kingdom Race : Réalisation d'un jeu vidéo en 1 semaine sur Unity

Direction artistique (assets graphiques en 3D, textures, conception de l'univers) ainsi que sur le **Game Design**

Pour ce projet j'ai pu mettre à l'oeuvre mes compétences en 3D, en modélisation ainsi qu'en texturing et intégration sous Unity. J'ai pu travailler avec les Level Designer afin de créer des assets cohérents en fonction de leur utilité dans le gameplay.

Solar : Réalisation d'un toy en 4 mois sous Unity

Direction artistique (assets graphiques en 3D, textures, conception de l'univers) ainsi que **Game Design**.

Ce projet a posé beaucoup de soucis à mon équipe et moi-même au niveau de la conception. De ce fait, nous avons dû trouver une Direction Artistique adaptée au temps qu'il nous restait. J'ai donc pu travailler sur une Direction Artistique assez sobre en Low Poly.

Expériences

Stockiste chez Ralph Lauren France

- oct 2019 - fév 2020

Découverte du métier de stockiste et ses responsabilités, ainsi que le contact avec la clientèle lors de fortes affluences. Travail en équipe et sous pression.

Stage d'observation dans la société We Are Social

- avril 2019

Découverte des métiers de la communication et de l'art digital. Découverte de l'espace de travail et son organisation au sein d'une entreprise.

Formations

2ème année de Bachelor en Game Design

- En cours

Bac Economique et Social (ES), Section Européenne mention Bien

- juillet 2019