

Sirian Delamare

Artiste 3D

Je suis un adulte de 22 ans qui produit des jeux de communication pour apprendre à mieux parler afin de dépasser mes caractéristiques autistiques. Mes travaux sont disponibles sur les sites suivants :

<https://sirian.fr>

<https://autismacquisition.com>

<https://www.artstation.com/siriandelamare>

<https://sirian-delamare.itch.io>

Email : dstevens@club-internet.fr



Expériences Professionnels

Stages École Les Gobelins

- (5 - 9 Juillet 2021), Création du jeu d'aventure "Jungle" avec Unity et Blender
- (3, 10, 17 et 24 juin 2021), Création d'animations 2D et 3D avec Photoshop, Flash, Animate, Blender et Unreal.
- (19 - 23 Octobre 2020), Création du jeu FPS "Les deux tours" avec Unity et Blender
- (6 - 11 juillet 2020), Création du jeu FPS "L'espace" avec Unity et Blender

Stage École ISART

- (24 Juin - 5 Juillet 2019), Création d'un jeu Platformer 2D avec Unity et Bolt.
- (2-6 Juillet 2018), Création de collages, de mise en couleur de photos et de dessins avec Photoshop.

Stages École SAE

- (2 février 2020), Réalisation d'un marteau dans Maya et animation de ce marteau dans un projet Unity.

Stages École HETIC

- (22-24 Avril 2019), Animation d'un pigeon qui mange avec Blender.
- (4-6 mars 2019), Création d'une chambre avec ameublement avec Blender.
- (23-25 Avril 2018), Création d'un immeuble avec Blender.

Projets personnels

Depuis 2022, Jeu éducatif "La maison" (En développement)

- Création d'une maison et de ses meubles low poly pour un jeu éducatif.
- Modélisation, Texture painting, animation des mouvements et de l'expression du visage d'un personnage avec Blender et Unity.
- Intégration dans Unity des objets, réglage lumière et des scripts C#.

Depuis 2021, Jeu de survie "La station" (En développement)

- Création d'un environnement à partir d'un concept de jeu de survie.
- Modélisation et texturisation d'une station spatiale et de ses meubles
- Intégration Unreal des objets, réglage lumière et des Blueprint.

2021, Environment Art "Vaisseaux Kiev"

- Modélisation et texturisation des objets 3D de la scène
- Intégration, mise en scène des objets, des textures et réglage lumière

Centres d'intérêt

Théâtre :

Pratique de cours de théâtre

Sport :

Ping pong, Basketball, Ski, Piscine, Vélo, Acrobranche

Musique :

Pratique de cours de Piano et création de morceaux de musique avec Fruity Loops et Music Maker

Vidéo : Participe à la création de vidéos d'acquisition du langage et de tutoriels avec Adobe Premiere.

Arts plastique : Participe à des cours de dessin, de bande dessinées et de peinture















Formation

- Depuis 2023, Ecole Virtual Factory
2ème année Bachelor
3D Temps Réel et Jeux Vidéo
- 2022-2023, Ecole Hetic
1ème année Bachelor
Infographie 3D Temps Réel
- 2017-2022, Ecole Ker Lann
Niveau 6ème
(Cours par correspondance)
- 2015-2018, Collège de Gouvieux
Classe Ulis-Collège (Unités localisées pour l'inclusion scolaire)

Cours privés

- Depuis 2017,
 - Cours de modélisation 3D,
 - Cours de texturisation,
 - Cours de graphisme,
 - Cours d'intégration dans les moteurs de jeu Unity et Unrealapprentissage par visio de Blender, Maya, X Normals, Photoshop, Illustrator, Substance Painter et Substance Designer, Quixel Mixer, Quixel Bridge, Unreal Engine et Unity 3D.

Logiciels

-  - Blender
-  - Unreal
-  - Maya
-  - Unity
-  - Photoshop
-  - Illustrator
-  - Painter
-  - Designer
-  - Animate
-  - Premiere
-  - Bridge
-  - ZBrush
-  - Fruity Loops
-  - Music Maker