

Sirian Delamare

Artiste 3D

dstevens@club-internet.fr

Créateur d'univers 3D immersifs, je modélise et intègre personnages et décors sous Unreal Engine et Unity. Je développe aussi des jeux de communication pour enrichir mes compétences langagières et dépasser les défis liés à mon profil autistique. Retrouvez mon travail en ligne.

<https://sirian.fr>

<https://autismacquisition.com>

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

<https://www.youtube.com/@SirianDelamare>

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

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

<https://www.linkedin.com/in/sirian-delamare-11a504263/>



Expériences Professionnelles

Stage - Hunting Grounds (Juillet-Octobre 2025)

Participation à la création du jeu "Hunting Grounds - Whispers of the Woods" :

- Modélisation et texturisation de la plupart des éléments 3D du jeu avec Blender (végétation, objets magiques, personnages)
- Intégration dans Unreal Engine et création d'une forêt nord-américaine immersive

Stages - École Les Gobelins (2020-2021)

- Développement de jeux 3D et FPS sous Unity et Blender
- Animation 2D et 3D avec Photoshop, Flash, Animate et Unreal Engine

Stages - École ISART (2018-2019)

- Création d'un jeu 2D avec Unity et Bolt
- Conception graphique avec Photoshop : Collages, de mise en couleur de photos et de dessins avec Photoshop.

Stages École HETIC (2018-2019)

- Animation d'un pigeon mangeant avec Blender
- Modélisation et ameublement d'une chambre en 3D
- Création d'un immeuble détaillé avec Blender

Projets personnels

2025 - "Le Manoir" et "La Station" (Jeux de survie)

- Création d'environnements immersifs (station spatiale, manoir) avec Blender, Maya, Substance Painter, Photoshop et Unreal Engine
- Réglage de l'éclairage et intégration des assets et utilisation de Blueprint.

2025 - "Robotopia" (Jeu de plateforme 3D)

- Modélisation et texturisation sous Blender et Substance Painter
- Intégration et gameplay design sous Unity
- Création d'interactions via Visual Scripts et conception d'une interface utilisateur

Depuis 2022 - "La Maison" (Jeu éducatif - en développement)

- Modélisation d'une maison low poly avec Blender
- Animation et texture painting pour améliorer l'immersion visuelle
- Intégration des objets et scripts interactifs sous Unity

2021 - "Les Vaisseaux" (Environment Art)

- Modélisation et texturisation de vaisseaux spatiaux avec un rendu réaliste
- Intégration des objets 3D dans un environnement immersif
- Réglage avancé des lumières et mise en scène des textures

Centres d'intérêt

Théâtre (2016-2022):

Pratique de cours de théâtre

Sport :

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

Musique :

- Pratique de cours de Piano 3 fois par semaine depuis 2012.
- 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 depuis 2015.

Arts plastique (2012- 2022) : Cours de dessin, de bande dessinées et de peinture

Formation

- Depuis 2023, Ecole Virtual Factory
Bachelor 3D Temps Réel et Jeux Vidéo

- 2022-2023, Ecole Hetic
1ème année Bachelor
Infographie 3D Temps Réel

Cours privés (Depuis 2017)

- Texturisation (Substance Painter, Substance Designer, Quixel Mixer)

- Graphisme (Photoshop, Illustrator)

- Intégration dans les moteurs de jeu (Unreal Engine, Unity)

- Formation à l'utilisation de divers outils : XNormals, Quixel Bridge, et autres logiciels dédiés au développement 3D et au game design.

Logiciels



- Blender



- Unreal



- Photoshop



- Painter



- Animate



- Bridge



- Fruity Loops



- Music Maker

- Maya



- Unity



- Illustrator



- Designer



- Premiere



- ZBrush

