

LUCIE PELLETIER

3D ARTIST

Portfolio | luciepelletier.fr

Mail | l.a.c.pelletier@gmail.com

Tel | 06.29.10.48.84

LinkedIn | [profil](#)

Skype | [l.a.c.pelletier](#)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Janvier 2018 - 2020 **3D Artist (jeu sur switch) | Paladin Studios, Nintendo**
La Haye, Pays-Bas

Good Job! Modélisation de props, création de fxs et animations

Juillet - Décembre 2017 **Stage 3D Artist (jeux sur téléphone) | Paladin Studios**
La Haye, Pays-Bas

Galaga Wars Modélisation de props, création de fxs pour un nouveau vaisseau, création de nouveaux arrière-plans pour le menu et des niveaux

Stormbound: Kingdom Wars Création de fxs pour de nouvelles cartes de sorts (modélisation, texturing et animation d'éléments + systèmes de particules)

My Tamagotchi Forever Modélisation et texturing de props d'environnement

Prototypes Modélisation, texturing et animation de personnages

Août - Septembre 2016 **Stage 3D Artist | IHMTEK | Vienne, France**
Prototypes VR (HTC Vive) Modélisation, texturing et animation de personnages et de props d'environnement

FORMATIONS

2014 - 2017 **Mastère en Management & Game Art**
Supinfogame Rubika | Valenciennes, France

2012 - 2014 **BTS Design Graphique Médias Numériques**
Lycée Le Corbusier | Illkirch, France

2009 - 2012 **Baccalauréat STI Arts Appliqués, mention bien**
Lycée Bréquigny | Rennes, France

DIVERS

Intérêts Game Art Animation, illustration 2D, en apprendre plus sur les FXs et shaders

Intérêts Autres Jeux vidéos (principalement RPG/action-aventure ou des coups de coeur par les directions artistiques), séries animées, mythologie grecque

Sport Pratique de l'équitation pendant 8 ans, niveau amateur

Permis B

LOGICIELS UTILISÉS

ZBrush

Maya, 3DSMax

Photoshop, Substance Painter

Unity, UE4

Marmoset Toolbag

COMPÉTENCES

3D

Modélisation de personnages et props

High to low poly workflow

Retopology, unwrapping, baking

Texturing (PBR, Handpainted)

Technical Art

Fxs

Connaissance des shaders et matériaux

Moteur de jeu

Intégration des assets, création des prefabs selon le workflow du projet

Autres

Connaissances en concept 2D, rigging, skinning et animation

Management

Utilisation courante de SmartGit et JIRA

Travail d'équipe

Collaboration étroite avec toutes les disciplines (art, design, tech), ouverture d'esprit et capacité d'adaptation aux changements d'un projet

LANGUES

Anglais

Couramment parlé

Espagnol

Niveau secondaire