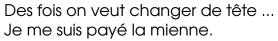
Photographie

Après multiples essais avec différents appareils (boite, 24X36, numérique) je me suis aperçus que ce qui me «parlait» c'était le format. Horizontale ou panoramique en l'occurrence.







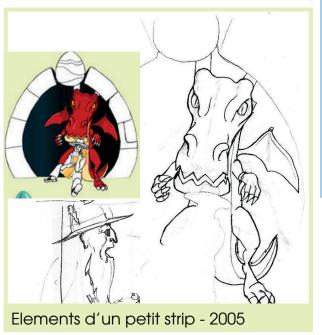


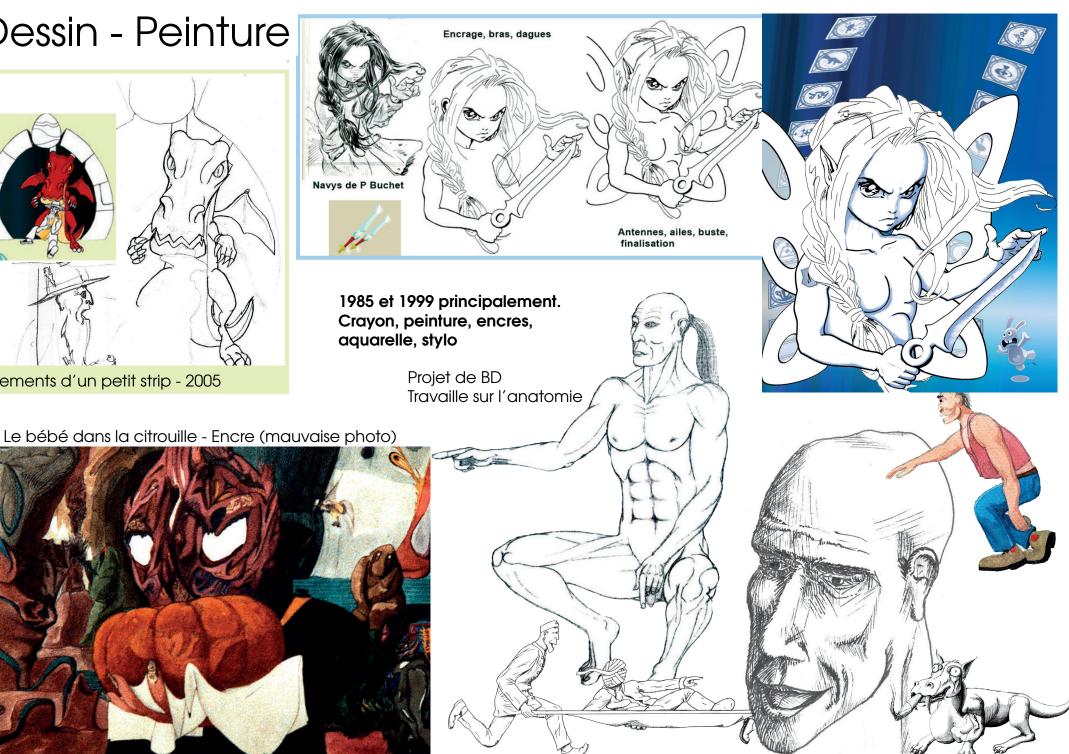






Dessin - Peinture





Illustration

Recherche d'icônes pour les CMS Moodle



Couverture Le rapport à l'argent des sportifs

LES MISCELLANÉES DE MR SPORT

JÉRÔME TRONC



Le défi de Sylvie

T-shirt - 24H de course





Création de décalcomanies : interpretation vectoriel de nombreux logos ou graphismes

\11111







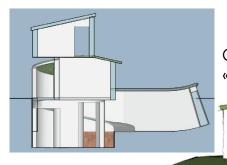
3D - Architecture

Aménagement intérieur - Étagères









Concours «maison atypique»



Semi enterrée, toît végétalisé, rampe handicapé



Projet multi-facettes: basée sur les histoires et «background» émanant des joueurs d'une guilde (dont je gérais le forum), cette maison m'a servie de prétexte pour aborder les nombreux aspects et utilisations de la 3D: «level design», modélisation & textures, visites interactives en VR et Unity3D, animation - J'ai conçus un site dédié également

Entrée et «porte d'Hadès»





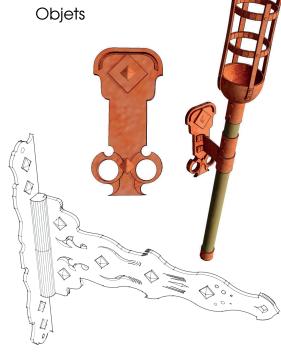
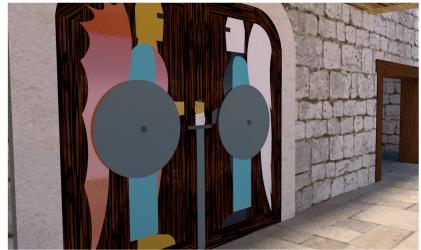


Image 360° pour une visite en Virtual Reality



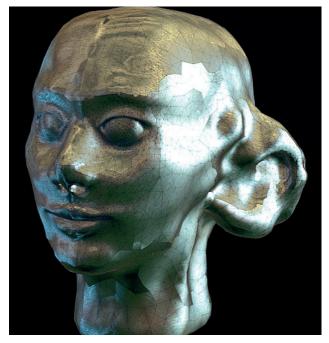
Les deux chevaliers : l'ange, et le démon, unies dans la défense de la porte, habillés du bleu de la auilde.

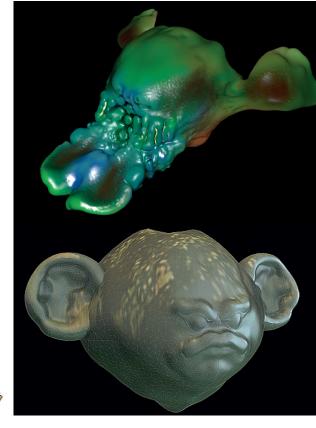


3D - Alien

Série récréative réalisée avec Sculptris







3D - Objets Copie d'un origami



St Valentin



GameJam



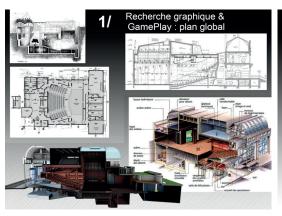
Animation via découpage et déformation

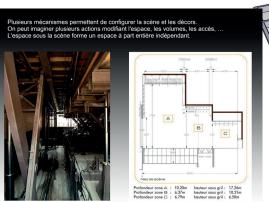
Personnage: Lucille Garcia Bastida

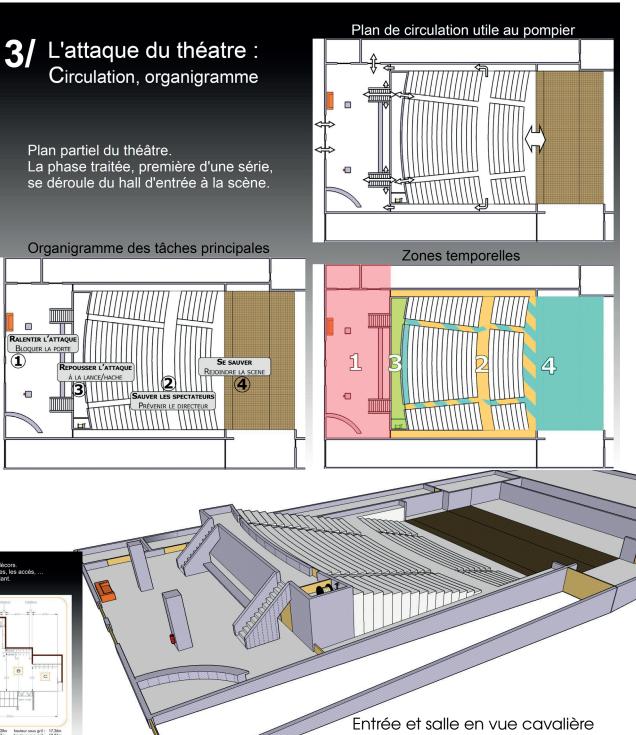
Level design

Devoir, Level design document Recherche et description d'un niveau Contraintes: dans un théâtre, en défense Approche personnelle : éviter la violence par blocage,

fuite et dissimulation. Contexte politique fort.





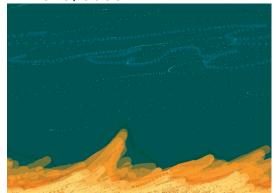


Shoot 'em up

Devoir - Base d'un jeu d'inspiration vintage







Test iso

Reproduction d'un niveau de Monument valley Modélisation : Sketchup

Déplacement personnage, interactivité : Unity3D



Analyse GuildWars2 Devoir - Analyse et schématisation de certains aspects via une 3D très simple et des reproductions de pictos



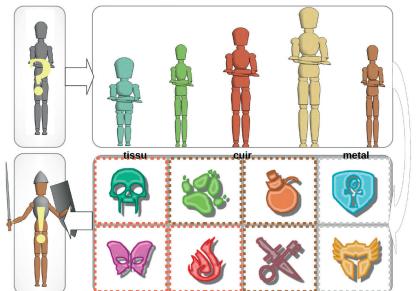
Recherche technique (Photoshop) reproduction du style graphique des cartes



Version simplifiée, dé-zoomée



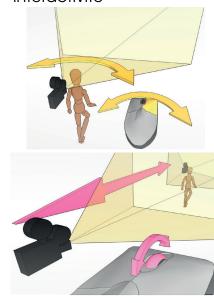
Création de son avatar



Description d'une scène type



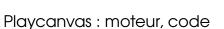
interactivité

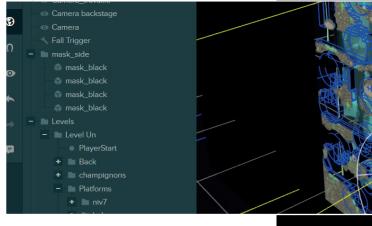


Projet «Eveil»

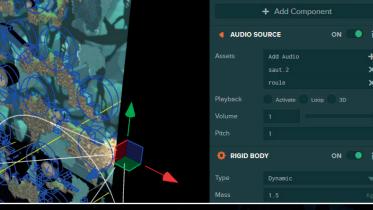
Intégration & développement, modélisation complémentaire

Décor : Amélie Perret















1er niveau - vue globale