Louis ALBERTINI

Environnement3DArtisteJunior–21 ans

Téléphone : 07 7818 72 23 | E-mail : louisorso.albertini@gmail.com
Adresse : 200 Chemin de Courmain, Romorantin-Lanthenay | Titulaire du permis B | BAC 2023
Book en ligne : https://canva.link/szgze8661fltzr4

PARCOURS PROFESSIONNEL

- **3e année de Game Design / Game Art à l'école E-Artsup de Tours.**
- **Mentorship de 6 semaines à ZugZugStudio.**

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Travail sur de multiples projets de jeux vidéo à court terme.

- Lead environment Artist 3D dans le cadre d'un stage de 3 mois au sein du studio Paper Strike.
- Lead de projet et Lead Direction Artistique pour le projet de fin de 2e année.
- Lead Technical Artist et Lead Direction Artistique pour le projet de fin d'études d'une durée de 6 mois.

A travaillé deux mois en tant que maître de port en Corse.

- À l'accueil pour renseigner et encaisser les clients.
- Sur le port, pour amarrer et guider les bateaux.

A travaillé un mois en tant que barmen au VnB de Romorantin

- Service et gestion de caisse.

A travaillé à de multiples reprises à la FFE (Fédération Francaise d'Equitation)

- Plongeur - Serveur - Dortoire - Entretiens.

LOGICIELS ET COMPÉTENCES

Logiciels.

- Blender, Substance Painter, Substance Designer, Unreal Engine, ZBrush, Unity.

R**éaliser des assets de A à Z.**

- Low poly – High poly sculpt – Retopo – UV – Texturing – Baking – Intégration – Trim Sheet.

F**lexibilité.**

- Je suis très flexible dans mes compétences globales et je suis capable de trouver des solutions rapides face à des problèmes ou à des obstacles techniques.

C**apacité de bonne communication au sein d'une équipe.**

- Je suis capable de communiquer de manière indépendante et de comprendre les enjeux de chaque rôle au sein d'une équipe de production.

R**éaliser des environnements ayant une identité graphique cohérente.**

- Afin de créer des univers cohérents, j'ai appris à respecter des chartes graphiques claires et à créer des outils pour faciliter la production.

Spécialiser dans la stylisation.

- Mes principales inspirations, qui me guident dans la réalisation de la majeure partie de mes travaux, sont les différents jeux de Riot Games et de Blizzard, ainsi que le travail de Romain Durand.