



Julie Viel

Technical Artist



<https://julieviel.com>



julieviel.vi@gmail.com



+33 6 64 75 92 45



16 impasse de Grange Haute
69540 Irigny
France



Anglais : Bon - Technique
Allemand : Niveau scolaire



Jeux vidéos :
Pokémon
Indie games
Survival games
Cosy farm games
Rogue like
RPG

Création de props/armure
Couture
Peinture



Word Search 2
Syberia 3
Home Design 3D
HyperVSN



EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

ISCOOL ENT.

(Télétravail)

Technical Artist/Intégrateur

Novembre 2019 - Aujourd'hui

- Intégration UI
- Optimisation des performances
- Documentation technique

- Modélisation low poly - temps réel
- Lighting, lightmaps
- Vérification des assets
- Intégration 3D

IBUINESS

(Royaume-Unis : Londres)

Freelance Artiste 3D

Août 2018 - Août 2019

- Animation de logos
- Animation de vidéos
- Modélisation high poly - rendus réalistes

FURIOUS BOUNCE

(Royaume-Unis : Londres)

Freelance Artiste 2D/3D

Juillet 2017 - Août 2018

- Modélisation high/low poly - temps réel
- Modélisation environnements/personnages
- Animations et FX
- Optimisation

KOALABS STUDIO

(France : Montreuil)

Artiste 2D/3D

Octobre 2015 - Juin 2017

- Design et animation d'interface
- Modélisation mobilier low poly - temps réel
- Optimisation
- Vérification des assets



DIPLÔMES

LISAA

(France : Paris)

Bachelor concepteur jeux vidéo

2013

LISAA

(France : Paris)

Prépa arts appliqués

2011

LÉONARD DE VINCI

(France : Melun)

BTS informatique de gestion

Option développement d'applications
2008 - 2010



COMPÉTENCES

3D

- 3DS Max
- Substance

- Modélisation low poly
- Unwrap
- Texturing
- Baking
- Intégration

2D

- Photoshop
- Illustrator
- Indesign

- Intégration UI

Rendu

- After Effects
- Keyshot
- Mental Ray

- Lighting
- Rendering

Autres

- Unity
- Premiere
- Jira
- Git
- Fx
- Documentation technique
- Travail en équipe