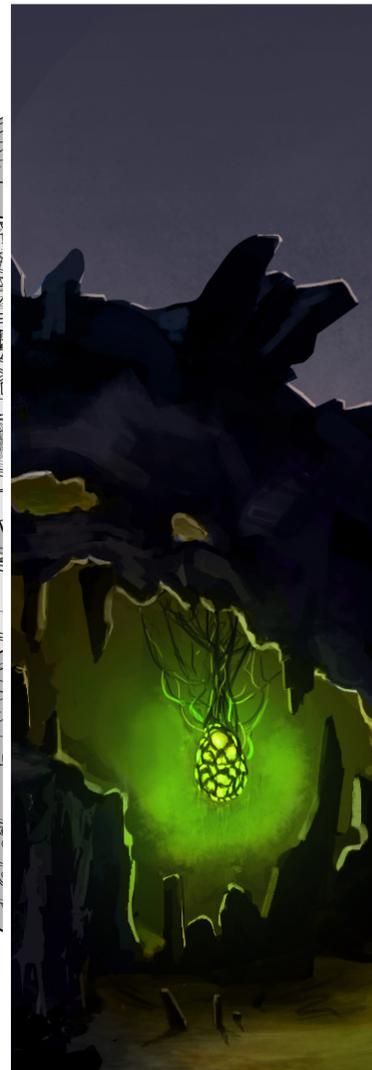
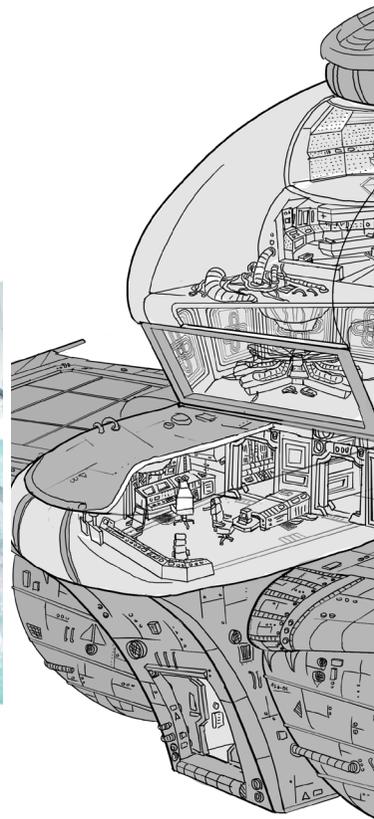
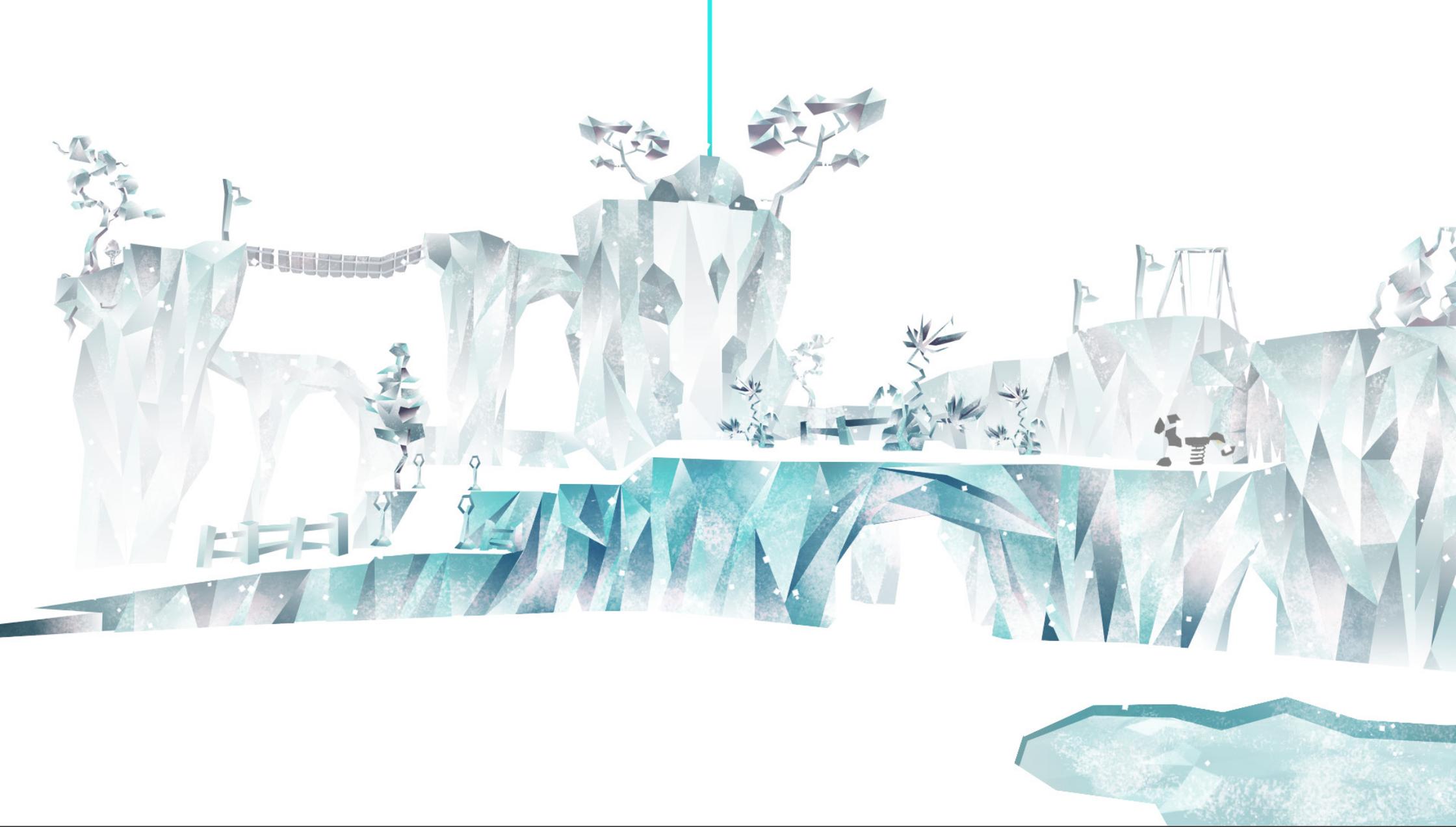


Romane Bouverot

BOOK - 2019
2D - 3D - Game Artist

romanebouverot@gmail.com romanebouverot.com 06 30 95 04 99





Concept Art Décor 2D

Concept Art - Projet de diplôme

«Amnesys» Jeu sur le thème de l'amnésie traumatique. Ici, le niveau est un visuel In-Game. Le joueur doit résoudre des énigmes pour faire fondre la glace qui a tout envahie.



Concept Art
Décor 2D

Concept Art - Projet de diplôme

La glace a laissé place à un décor chaleureux, invitant le joueur à redécouvrir le niveau sous un autre jour.



Concept Art
Décor 2D

Concept Art - Projet de diplôme
Niveau «automne»

Amnesys

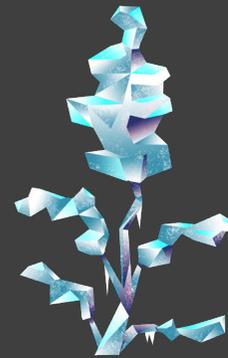
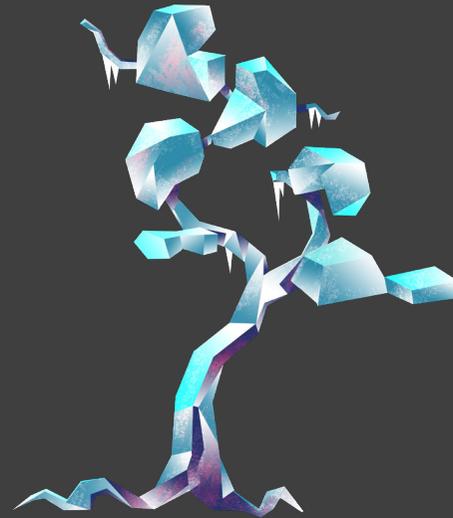
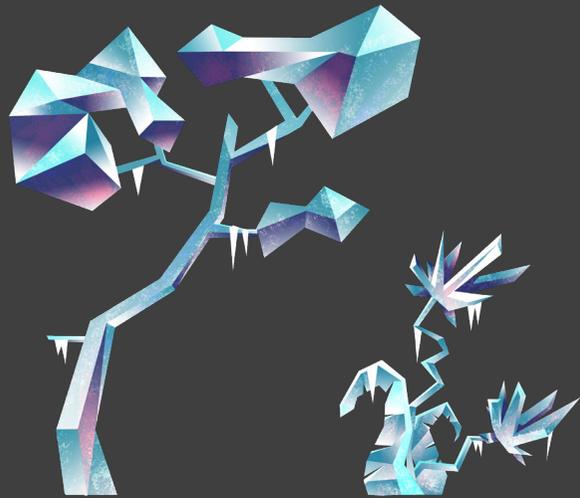
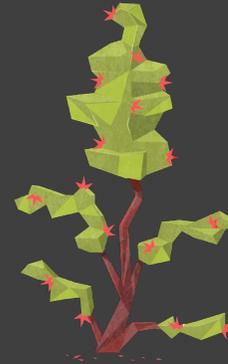
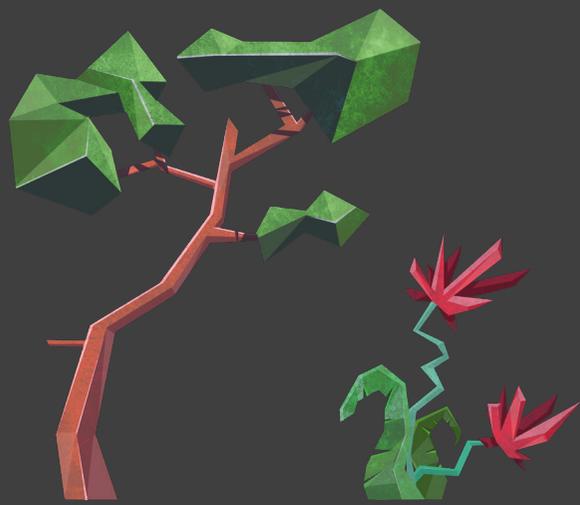
À LA QUÊTE DES SOUVENIRS

Jouer
Paramètres
Quitter



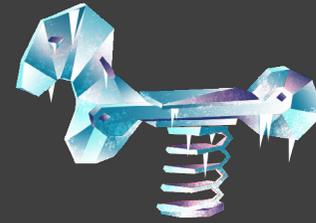
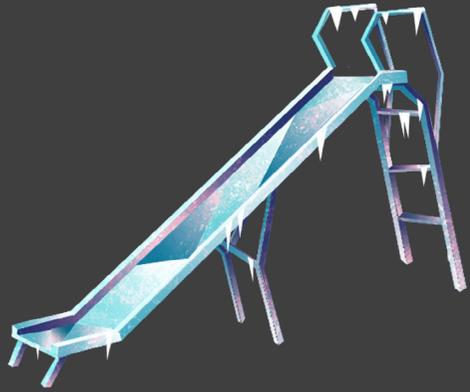
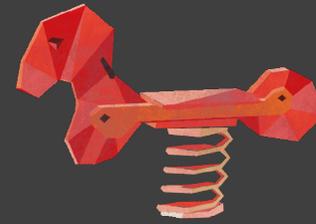
Concept Art
Interface 2D

Concept Art - Projet de diplôme
Interface du jeu



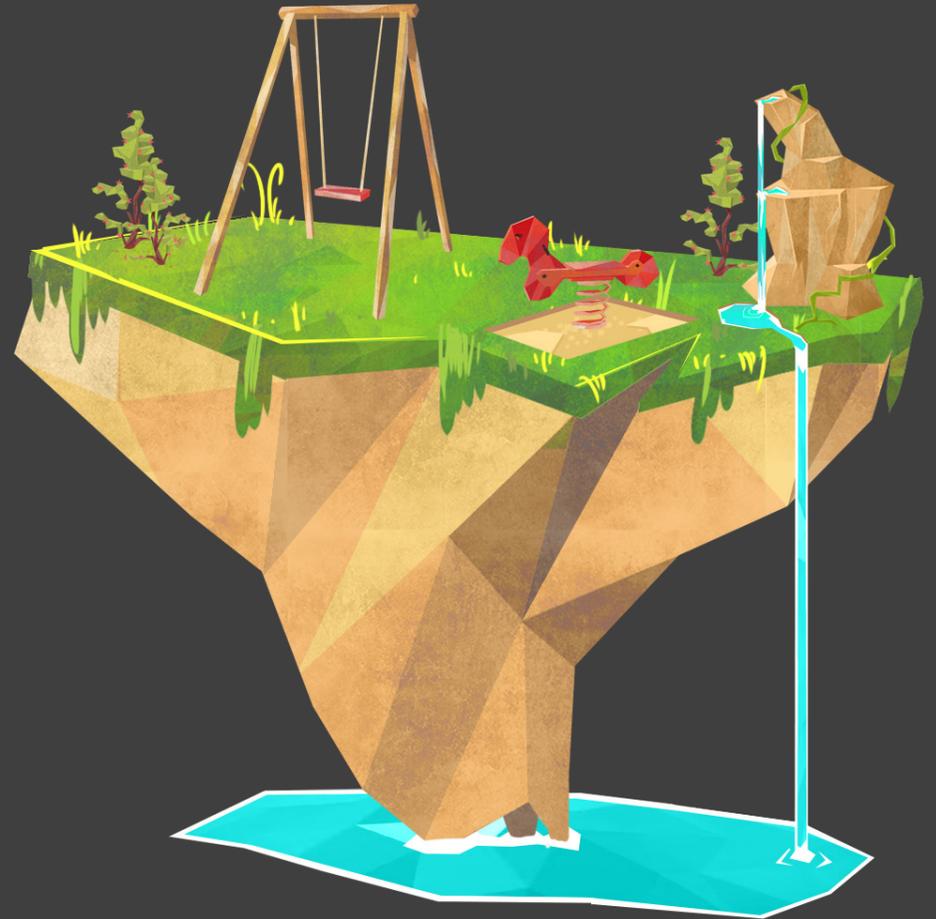
Concept Art
Props 2D

Concept Art - Projet de diplôme - La flore



Concept Art
Props 2D

Concept Art - Projet de diplôme - Props



Concept Art
Props 2D

Concept Art - Projet de diplôme - Props





Concept Art
Personnage 2D

Recherche de style - Projet de diplôme - Personnages

Recherches de style autour du personnage amnésique de Tom.



Concept Art
Autres Projets

Concept Art - Thème : exploration d'une planète inconnue





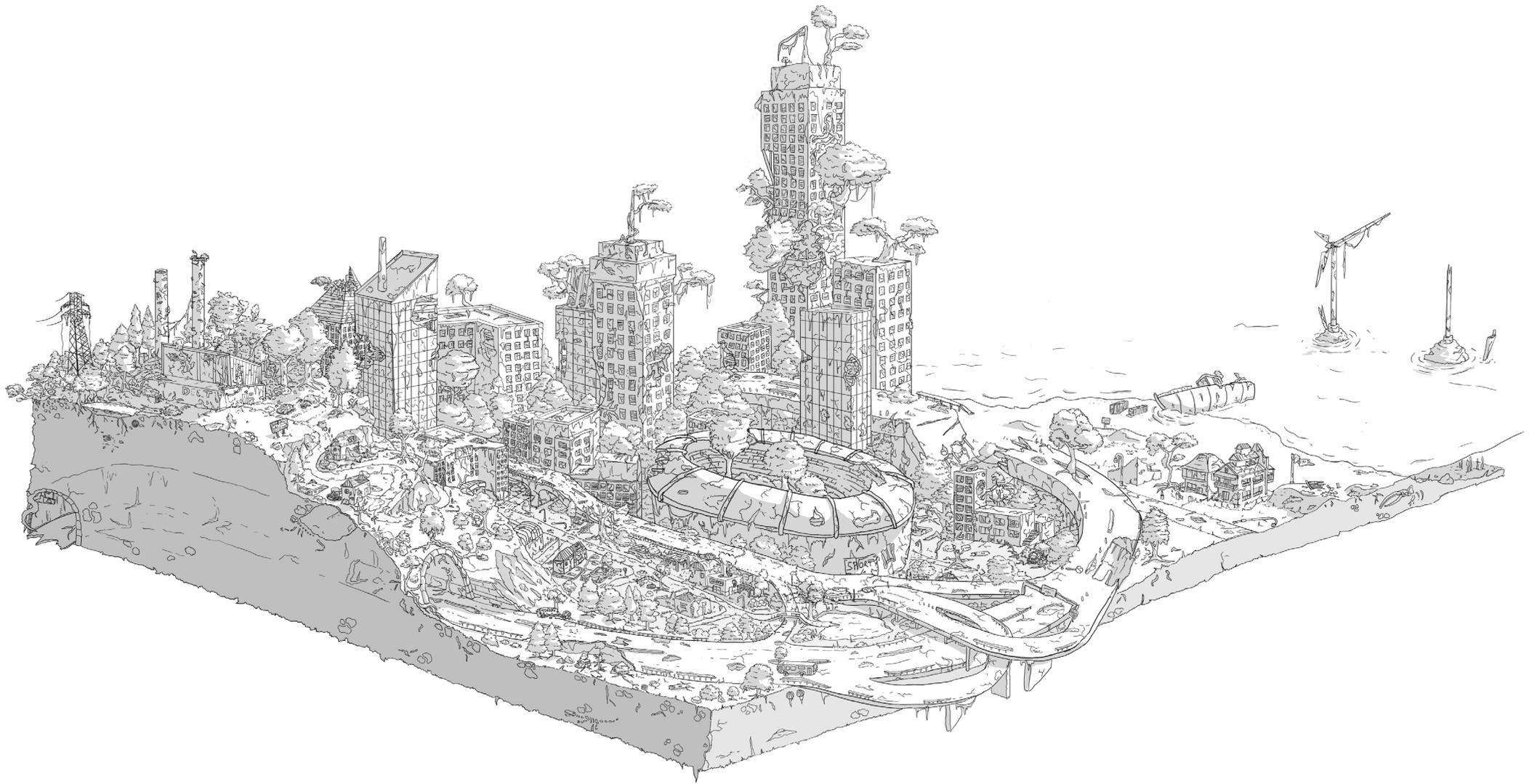


Projet 2D En équipe

Projet « Picasso » - en groupe de quatre, sur Unity

Mon rôle : Chef de projet, level design, intégration Unity, animation des personnages, story-board, FX, documents de pré-production, présentation orale.

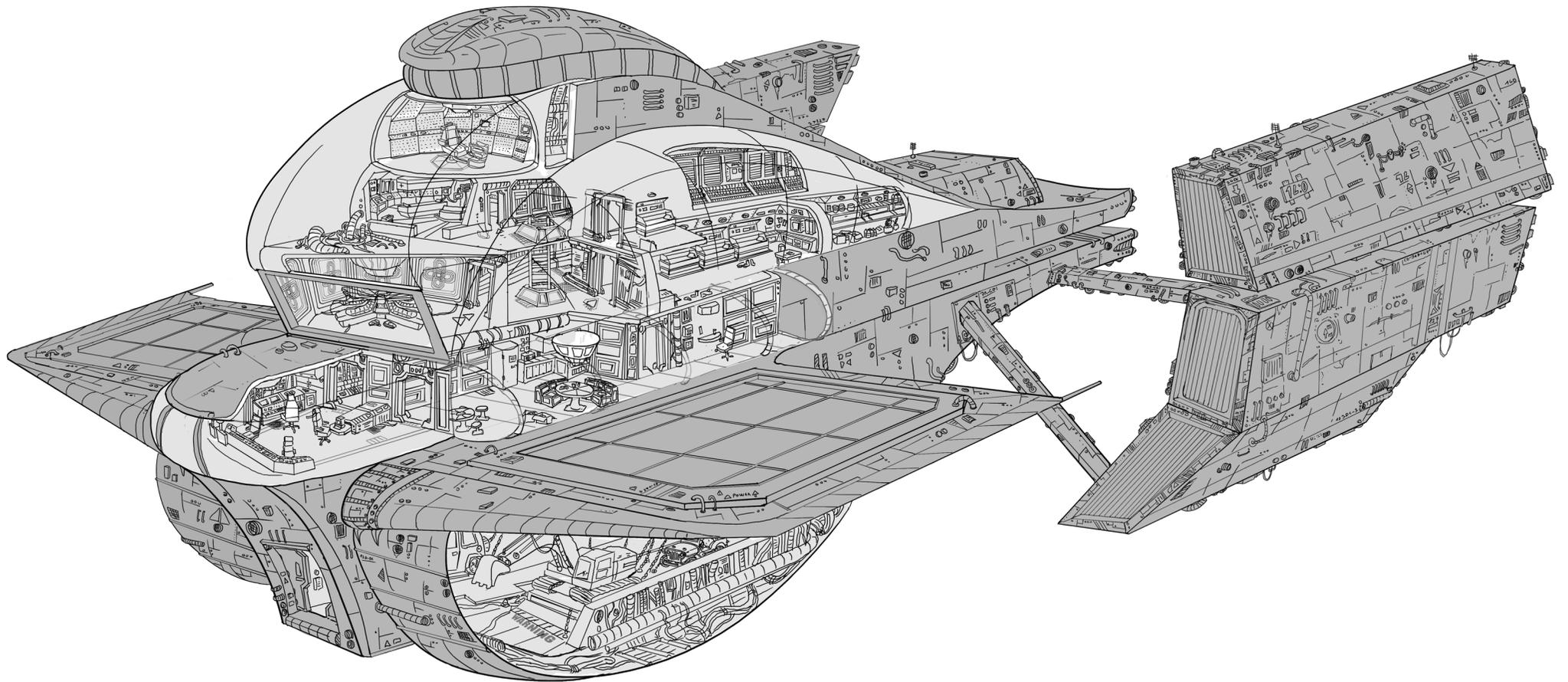
Logiciel : Photoshop + Unity



Concept Art
Autres Projets

Level Design d'une ancienne ville

Création d'un niveau ultra-détaillé en deux jours



Concept Art
Autres Projets

Level Design d'un vaisseau spatial
Création d'un niveau ultra-détaillé en deux jours



DAQUAE
ENGINEERING

3D
Architecture

Modeling - Texturing - Lightning (3DS Max)

Modélisation d'une chambre 3D pour le compte de Daquae Engineering.

Travail en équipe, sous la direction du designer de Daquae Engineering.



3D
Décor

WIP de mon projet en cours sur Unity

Style du projet : Low Poly, avec textures sous photoshop



3D
Props

Différents styles de modélisation :

Arbre : Style «Low Poly» d'après le concept art

Feuille : Style réaliste



3D Props

TV : Modeling - Texturing - Lighting (3DS Max et Sketchfab)

Paysage low-poly (haut) : Modeling - Lightning (3DS Max et Sketchfab)

Paysage low poly (bas) : Modeling - Texturing - Lightning (3DS Max)

WIP Projet de fin d'étude : personnage animé et riggé in game (3DS Max et Maya)