

Adrien WATTIER

Environment Artist

Portfolio : <https://wattieradrien.wixsite.com/adrien-wattier>

Artstation : <https://www.artstation.com/adrienwattier>

Email : wattier.adrien@gmail.com

Créatif, Pro-actif, Curieux, Travailleur, à l'écoute

Expérience professionnelle

[Microids Studio Paris](#)

2022 - 2025
(3 ans - en cours)

Senior Environment artist // [Amerzone : Explorer's Legacy](#) / [Syberia : The World Before](#) / [Syberia - Remastered](#)

Level Building, Modélisation assets 3D

[KOALABS](#)

2019 - 2021
(2 ans et 4 mois)

Environment artist // [Syberia : The World Before](#) jeu d'aventure, énigmes sur PC et consoles

Level Building, Modélisation assets 3D

3ds Max, Substance Painter, Unity Pro

[Ubisoft Annecy](#)

2019 (1 mois)

Level artist // [The Division 2](#), jeu monde ouvert d'action-RPG sur PC et consoles

Level Building (environnements urbains), Modélisation assets 3D

3ds Max, Snowdrop Engine

[SPIDERS](#)

2018 (4 mois)

Environment artist // [GreedFall](#), jeu RPG sur PC et consoles

Level Building (environnements naturels et urbains), Modélisation assets 3D

3ds Max, Silk Engine

[KYLOTONN](#)

2016 - 2018

(2ans,1/2)

Environment artist // Jeux sous licences sur PC et consoles

Level Building, 3D Modeling, PBR texturing

3ds Max, Substance Painter & Designer, Marmoset Toolbag 3, Kt Engine

Titres réalisés :

- [V-Rally 4](#)
- [TT Isle of Man: Ride on the Edge](#)
- [WRC 6](#)

[KYLOTONN](#)

2015 (6 mois)

Props artist stagiaire // Jeux sous licences sur PC et consoles

3D Modeling, PBR texturing, Optimisation

Unity Pro, 3ds Max, Simplygon, Quixel, Painter, Kt Engine

Titres réalisés :

- [Syberia 3](#)
- [Flatout 4: Total Insanity](#)



Compétences

- Adaptation à un nouveau pipeline, de nouveaux logiciels
- Habillage d'environnements 3D cohérents au service de la narration et du gameplay
- Modélisation d'assets 3D modulaires et optimisés, low/high poly, hard-surfaces et organiques
- Baking et texturing au rendu PBR



ZBrush



3ds Max



Maya



Blender



Substance
Painter



Substance
Designer



Unity



Unreal
Engine



Photoshop



Illustrator

Education

- 2013 - 2015 [Supinfogame](#) (Valenciennes, France) Master en Game Art et Management
- 2010 - 2013 [E.S.A.D., Ecole Supérieure d'Art et Design](#) (Valenciennes, France) D.N.A.P (Licence)
- 2010 Baccalauréat S, mention Très Bien, [Notre Dame de Grâce](#) (Maubeuge, France)
- 2000 - 2010 Apprenti dans un atelier de dessin (Feignies, France)

Langues et Centres d'intérêt

- Langues : Français (langue de naissance), Anglais (niveau B2, professionnel)
- Escalade, natation, projets personnels
- Jeux favoris : Action-RPG, Space Opera, FPS, TPS, Stealth, puzzle games
- Films : action-sciences fiction, *Star Wars*, thrillers, films marvel & DC
- Lectures : fantasy (*Les chroniques de Krondor* de Raymond E. Feist, *L'Assasin Royal* de Robin Hobb), polars (*Le syndrome E* de Franck Thilliez), comics

Permis B