



VALERIANE DUUVIVIER

ILLUSTRATRICE

GRAPHISTE





EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

GRAPHISTE JEUX VIDÉOS

Animation vectorielle, **illustration** 2D / 3D, assets, **UX/UI**, scénario, **gestion de projet**.
Support: console (DS, Wii), Ios/Android et browser game.

OPENCAP STUDIO

Septembre 2016 - Janvier 2017
Lyon, France - CDD

BEEMOOV SARL

Décembre 2009 - Octobre 2010
Nantes, France - CDD

ZIGZAG ISLAND

Janvier 2009 - Septembre 2009
Lille, France - CDI

PRIZEE.COM

Avril 2006 - Avril 2008
Clermont-Ferrand, France - CDI

GRAPHISTE ILLUSTRATRICE

Avril 2008 - Avril 2019

Illustration, PAO, animation, retouche d'images.

Missions pour JyDe Game, Socadis, AVS, Velours Editions, OCandCO, Pentacle Magazine, Banga, Jacko, Elle&Vire, Milkana.

[HTTPS://VALERIANE.ORG](https://valeriane.org)

GRAPHISTE PRINT / WEB

PAO, design web, logo, newsletter, traitement d'images, chaîne graphique, gestion de projet.

INDYANNA PUB

Novembre 2019 - En poste
Châtillon d'Azergues - CDI

COM Y MÉDIA

Mai 2019 - Juillet 2019
Lyon - Stage

LABORATOIRE CERN

Mars 2001- Mai 2003
Genève, Suisse - CDI

FORMATIONS

DESIGNER WEB

GRETA TITRE DE NIVEAU III

Décembre 2018 - juillet 2019
Formation intensive pour adulte.

HTML / CSS / WordPress / Bootstrap PAO

Motion design

INFOGRAPHIE 3D

SUPINFOCOM

Septembre 2004 - Juin 2005
Formation **infographie 3D**
Modélisation, animation

ANNÉE PROBATOIRE

ECOLE EMILE COHL

Septembre 2003 - juin 2004
Illustration, animation, beaux-art

BTS

ECOLE BELLECOUR

septembre 1998 - août 2000
Communication visuelle

VALÉRIANE DUVIVIER

COMPÉTENCES

LOGICIELS

- Adobe **Photoshop**
- **Blender**
- Adobe **Animate** (Flash)
- Adobe **Illustrator**
- Adobe **Indesign**
- Adobe **After Effect**
- **Mac** et **PC**

GRAPHISME 2D

- **Illustration** (digital ou traditionnelle)
- **Création graphique pour jeux vidéos**
- Utilisation d'une **tablette graphique**
- Animation vectorielle
- Logotype, identité visuelle
- P.A.O.
- Retouche d'images et photomontage

WEB

- HTML5 / CSS 3
- WordPress
-

AUTRE

- **Anglais C2**
- Permis de conduire **B** et **véhicule**
- **Jeux vidéos** (J-RPG, fantasy...)

VALERIANE.DUVIVIER@GMAIL.COM

TABLE DES MATIERES

TABLE OF CONTENTS

JEU DE PLATEAU / BOARD GAME

Hyde Park

Hyde Park

L'école de Nicolas Flamel

Nicolas Flamel's school

CRÉATION DE PERSONNAGES / CHARA-DESIGN

Bakemono : Création des Tengus

Bakemono : Tengu's chara design

Bakemono : Personnages non joueurs

Bakemono : Non playing characters

TRAVAUX DIVERS / RANDOM ART

Maneki-mimi !

Manekine-cute !

Mandragore

Mandrake roots

Les Petites Sorcières

The little Witchtober

La Corde de Cheveux

The Hair Rope

BANDE-DESSINÉE / WEBCOMICS

Ici Vont les Morts

Here be Voodoo



JEU DE PLATEAU / BOARD GAME

Hyde Park

Hyde Park

2023

CLIP STUDIO PAINT

Editor : Jyde Games

Designer : Gregory Germain

Illustrateurs : Valérieane Duvivier et Gabriel Iacono

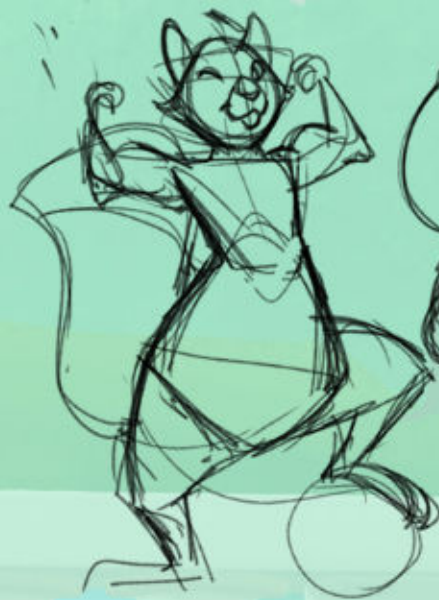
Illustrations pour la boîte et les cartes du jeu, avec des visuels inspirés par la culture Anglaise.

Box and cards art with inspiration from English pop culture.

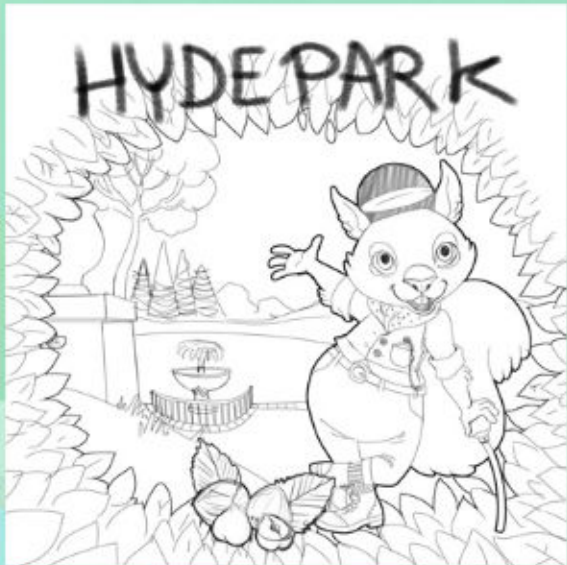
HIDE PARK



HYDE PARK



HYDE PARK



HYDE PARK



HYDE PARK



HYDE PARK





L'école de Nicolas Flamel

Nicolas Flamel's school

2021

ADOBE PHOTOSHOP

Editor : Jyde Games

Designer : Lalex Andrea

Co-illustrator : Dominique Peyronnet

Illustrations pour la boîte et les cartes sur le thème de l'alchimie.

Box and cards art with an alchemical theme.







Copieur



Échange de besace



Inspection des casiers



Taxeur



Tricheur



Cassé !



Punition collective



Rigolo de la classe



Échange de chaudron



Oups !



Nettoyage



Athamor en panne

Les Ingrédients 1



Argile



Crins de licorne



Eau lourde



Écailles de dragon



Plomb



Plumes de phénix

Les Ingrédients 2



Soufre



Amanite Tue-Mouche



Écorce de bouleau



Éther



Vif-argent



Saug

Bakemono : Création des Tengus

Bakemono : Tengu's chara design

2023

CLIP STUDIO PAINT

Projet fictif de chara design pour un jeu 2D, inspiré par la mythologie japonaise.

Fictive project of chara design for a 2D game, inspired by Japanese myths..

伊 十 物 BAKEMONO

Brief

- Le jeu dépeint un Japon féodal fantastique, où les humains, les yōkai et les bakemono cohabitent. Les joueurs peuvent incarner une des cinq ou six classes de bakemono existantes pour régler le problème d'un conflit général entre démons, humains et bakemonos, que ce soit par la force, la diplomatie, l'espionnage ou même le commerce.
- Pour le moment, quatre classes sont définies :
- Les **dragons** : la classe guerrière, qui a un pouvoir sur l'eau, qu'il s'agisse de la pluie ou de la mer ou de l'eau douce. Inspiration : Samouraï, Daimyo (classe dirigeante ? Shogunat ?)
 - Les **kitsune** (renard) : les espions / diplomate selon les joueurs. Leur spécialité est la transformation en tout et n'importe quoi. Inspiration : Courtisans, geisha, meiko, saltimbanque, quartier des plaisirs (tout en restant dans le PG13, sexy mais pas trop)
 - Les **nekomata** (chats) : Sorcier et nécromants, ils peuvent ramener les morts avec leur musique ou leur danse. Inspiration : yakusa
 - Les **tanukis** (chien viverrin/raton laveur ?) : Bon vivant et généralement en bon terme avec les humains, ils peuvent aussi se transformer, et ont surtout une affinité avec les plantes. Inspiration : Prêtre shintoïste.
- En développement : Les **tengu** (corbeau ou plus généralement oiseaux), guerriers magiciens vivant dans la montagne et lié au vent. Inspiration : Yamabushi, ninja, rōnin ?
- En développement : les **kuma**, une tribu isolée, qui se tient généralement à l'écart des autres peuples jusqu'au moment où les humains envahissent leurs terres. Inspiration : Ainou ?



Visuellement

Les personnages sont issus de la culture japonaise et il serait bien de garder une certaine fidélité à leur image traditionnelle et leurs symboles tout en ajoutant un côté visuel un peu plus moderne, cf : Samurai Champloo, Naruto, Ookami, court métrage IZZO de The Line, Wagakkiband (groupe de rock/instrument traditionnel). Le style visuel serait de préférence stylisé, mais rien n'est fixé pour le moment. Est-ce qu'un style « estampe » serait envisageable ? cf : Ookami, les ref Ukiyo E)

Selon leur classe sociale, les personnages ont des habits qui peuvent différer, de très riches et ornements (Dragon, Kitsune) à pratiquement des haillons (nekomatta) ou d'une apparence plus ethnique (Kuma, inspiration Ainous). Essayer d'y ajouter une esthétique plus moderne, dans les couleurs, les coupes, les motifs ?

La technologie est similaire à celle du Japon féodal, très peu d'arme à feu, pas de technologie moderne, mais leur ou alors de façon très exceptionnelle.

伊予物 Tengu BAKEMONO Références

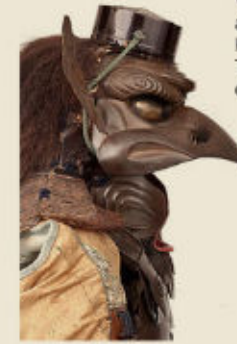


Les tengu sont des créatures du folklore japonais, généralement montré sous la forme d'un homme ailé au long nez et au visage rouge (**dai tengu**) ou d'un hybride d'humain et d'oiseau (**karasu tengu**). Ils sont liés aux yamabushi, les ermites des montagnes, et sont sensé être des ennemis du bouddhisme. Certains mythes en fait des moines ou prêtres débauchés ou colérique, d'autres des bakemono qui vivent dans les montagnes.

Black or dark wings, sometimes claws or talons.



Différentes armes blanches, sabres, lances
Sceptre à anneaux : le shakujo / khakkhara



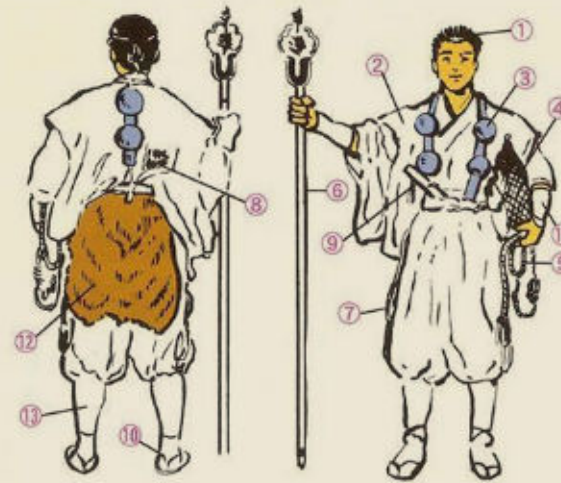
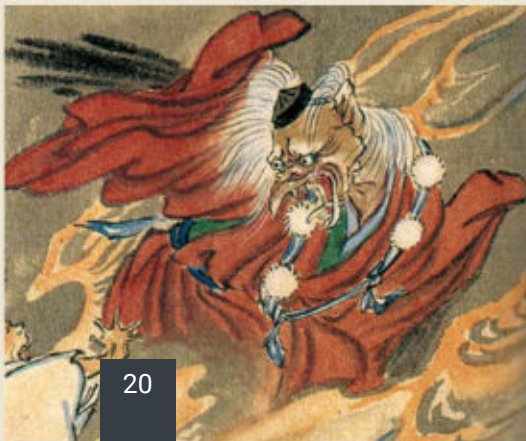
Dai Tengu:
Visage humain rouge
au long nez
Karasu tengu :
Tête d'oiseau (corbeau
ou milan)



Tenue de prêtre ou de yamabushi



Eventail de plume ou feuilles d'arbre :
Le ha-uchiba



Sandale de bois à 1 dent: tengu-geta



伊弉册物 BAKEMONO

Thumbnail et 1er concepts

Dans le jeu, les tengu ont un rôle de **guerrier, protecteur des montagnes** et maîtrisant le **vent**. Ils ont la réputation d'être **tapageur et violent**, et aiment jouer des tours aux humains irrespectueux qui entrent sur leur territoire. Ils vivent en colonies en haut des arbres, dirigées par les Dai Tengu et **leur roi est Sojubo-O**. Visuellement, ils sont inspirés par les **yamabushi**, des ermites guerriers vivants dans la montagne ainsi que les **ninjas**. Il faut arriver à évoquer ce **côté guerrier**, mais aussi **garder l'image des oiseaux** en tête. Le côté prêtre / ermite peut être sous-entendu par leurs accessoires, mais ne doit pas entrer en conflit avec la classe des tanuki, qui est la classe moine / religieuse du jeu.

Option 1 : Corps humain, visage ou masque de tengu.

Problème: Le côté aviaire des tengu n'est quasiment pas apparent. De plus, les autres classes pouvant être choisies ayant déjà des caractéristiques animales marquées, il faudrait rester dans cette tendance.

Silhouettes trop humaine et carrée pour l'idée d'une créature aviaire, à revoir



Bien qu'intéressantes au niveau des formes, ces deux silhouettes n'évoquent pas du tout les tengu PNJ éventuels?



Option 2 : Créature hybride, pattes d'oiseaux, ailes (avec ou sans bras ?) visage ou masque de tengu. Orientation de la stature sur un côté plus frêle, qui évoque plus des silhouettes d'oiseaux.

La version sans bras fait plus 'harpie' européenne. De plus, difficile d'être des guerriers sans bras.



Possibilité éventuelle d'avoir quelques tengu haut placés (les dai tengu ou chef) plus massifs, comme sur les estampes japonaises?



Ces silhouettes conviennent bien au côté aviaire et très dynamique voulu pour les tengu.



1 LE RAPACE

Petit et agile, ce tengu est adepte des techniques ninja, apparaissant et disparaissant à volonté dans la montagne. Il est aussi très doué dans l'art du combat avec le sceptre de métal.



2 KARASU TENGU

Avec sa peau sombre, et son masque au bec pointu, ce tengu est plus orienté vers la version corbeau du tengu. Il a des attributs de yamabushi et utilise la magie du vent grâce à son éventail de plumes.



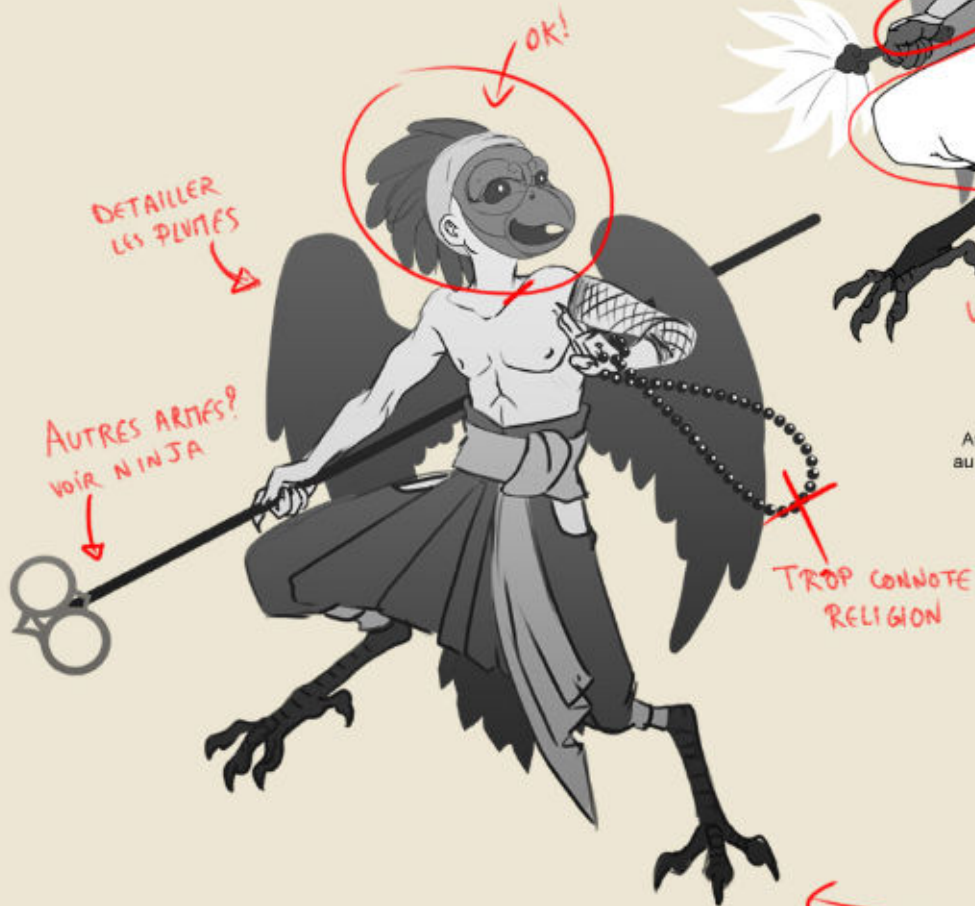
3 LE YAMABUSHI

Féru d'art martiaux, ce tengu n'a pas besoin d'armes pour se battre et peut être un adversaire redoutable à mains nues. Ou avec ses getas perchoirs.



1 LE RAPACE

Petit et agile, ce tengu est adepte des techniques ninja, aparaissant et disparaissant à volonté dans la montagne. Il est aussi très doué dans l'art du combat avec le sceptre de métal.



MASQUE OK
MAIS + POUR
EVOLUTION DU
PERSONNAGE



UTILISER CES
VETEMENTS

2 KARASU TENGU

Avec sa peau sombre, et son masque au bec pointu, ce tengu est plus orienté vers la version corbeau du tengu. Il a des attributs de yamabushi et utilise la magie du vent grâce à son éventail de plumes

3 LE YAMABUSHI

Féru d'art martiaux, ce tengu n'a pas besoin d'armes pour se battre et peut être un adversaire redoutable à mains nues. Ou avec ses getas perchoirs.

A L'AIR TROP "AVANCÉ"
POUR UN PJ AU DEBUT
PREVOIR EVOLUTION?



AJOUTER A
CETTE PROPO

BONNE IDÉE!
C'EST FUN

1 L'HIRONDELLE

Très rapide en vol, cette tengu peut disparaître en un clin d'œil dans les feuillages et réapparaître tout aussi vivement derrière son adversaire. à l'aide de son éventail de vent et du charme contre la pluie, elle peut manipuler la météo à sa guise.



2 LA PIE

L'élégance de cette tengu cache un esprit malin, une voleuse hors paire qui n'a de faiblesse que pour ce qui brille. Elle paie son manque de force par sa faucille et sa chaîne, qui permet de combattre à distance.

3 HOSHI MUSHA

Nonne-guerrière, cette tengu est aussi féroce au combat contre les ennemis de sa religion, qu'une maman poule avec les jeunes tengus et moines qu'elle entraîne.



1 L'HIRONDELLE

Très rapide en vol, cette tengu peut disparaître en un clin d'œil dans les feuillages et réapparaître tout aussi vivement derrière son adversaire. à l'aide de son éventail de vent et du charme contre la pluie, elle peut manipuler la météo à sa guise.



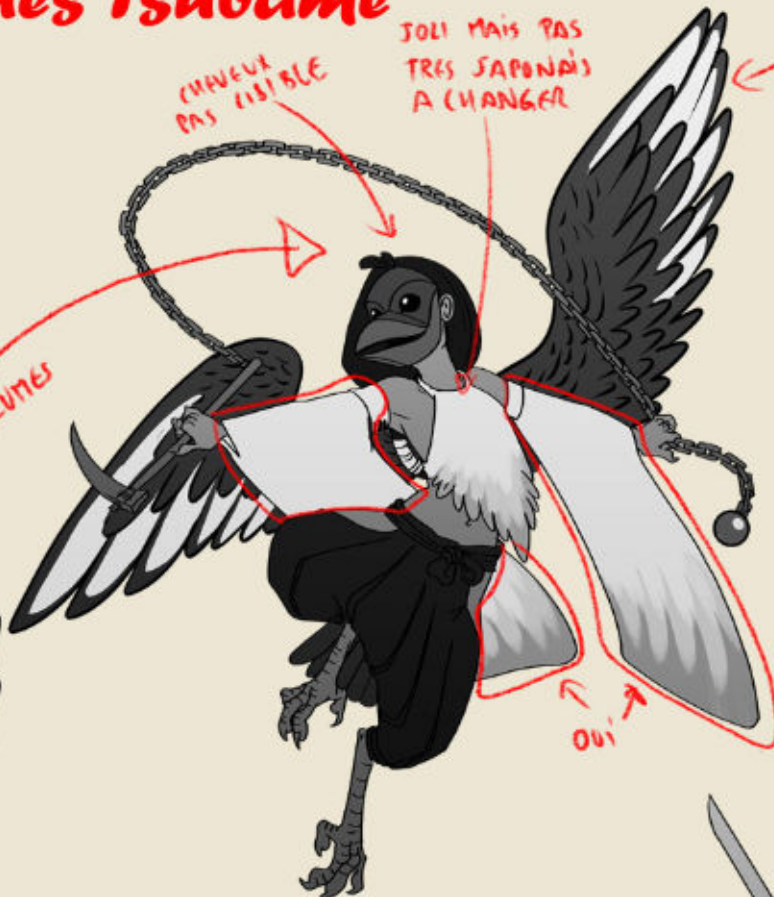
UTILISER CETTE
COUPE DE PLUMES

oui!

CHANGE
PAS
ESTABLE

JOLI MAIS PAS
TRÈS JAPONAIS
À CHANGER

AILES
NOIRES



oui!

2 LA PIE

L'élégance de cette tengu cache un esprit malin, une voleuse hors paire qui n'a de faiblesse que pour ce qui brille. Elle paie son manque de force par sa faucille et sa chaîne, qui permet de combattre à distance

3 HOSHI MUSHA

Nonne-guerrière, cette tengu est aussi féroce au combat contre les ennemis de sa religion, qu'une maman poule avec les jeunes tengus et moines qu'elle entraîne.



NON
PAS D'ARMURE

伊弉册
BAKEMONO

Final
Taka & Tsubame



Bakemono : Personnages non joueurs

Bakemono : Non playing characters

2023

CLIP STUDIO PAINT

Création de plusieurs personnages non joueurs, la serveuse et le cuisinier du restaurant d'udon.

Creation of several non-playing characters, the waitress and the cook of the udon restaurant.





TRAVAUX DIVERS / RANDOM ART

Maneki-mimi !

Manekine-cute !

2023

CLIP STUDIO PAINT

Illustration personnelle d'un manekineko, chat porte-bonheur.

Personal illustration of a manekineko (beckoning-cat)

Mandragore

Mandrake roots

2023

CLIP STUDIO PAINT

Participation au concours «*Apothecary*» de Design By Humans.

Participation to the "Apothecary" contest for the website Design by Humans.



Les Petites Sorcières

The little Witchtober

10/2020

CLIP STUDIO PAINT

Défi artistique imaginé par Xavier Collette pour le mois d'octobre : Trois mots-clefs au choix, trois jours pour finir une image.

Artistic challenge imagined by Xavier Collette, three key words, three days to finish one picture for all october.



Mots-clefs : Chapeau, baguette magique, Houx
Keywords : Hat, magic wand, holly



Mots-clefs : Chaudron, feu, marrons
Keywords : Cauldron, fire, chesnuts



Mots-clefs : Balai, écharpe, feuilles
Keywords : Broom, scarf, leaves



La Corde de Cheveux

The Hair Rope

2020 - 2021

CLIP STUDIO PAINT

Projet de BD inspirée de contes russes.

Comics project inspired by Russian fairy tales



BANDE-DESSINÉE / WEBCOMICS

Ici Vont les Morts

Here be Voodoo

2012 A 2020

ADOBE PHOTOSHOP, ADOBE INDESIGN

Ici vont les Morts raconte l'histoire de Sunday, une petite fille d'une dizaine d'années, et de sa poupée Mojo.

Ici vont les Morts parle de vengeance et de ce qu'on est prêt à sacrifier pour l'obtenir :

Du mal nécessaire et de celui qui l'est moins ;
Des choix qui ne sont pas toujours les bons ou, parfois, de ne pas avoir le choix ;
Des erreurs que l'on fait, que l'on choisit de corriger... ou pas.

<https://valeriane.org/ivlm/>

Here Be Voodoo is the story of Sunday, a ten-year old girl and her doll, Mojo.

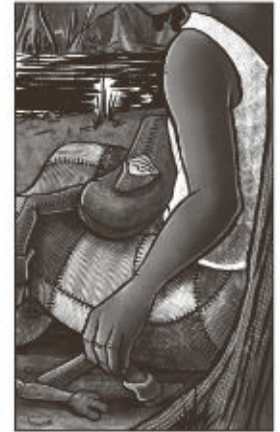
Here Be Voodoo is about how far you can go in order to take revenge.

About necessary evil and far less ones, About choices which are not always the right ones, and sometimes not having a choice at all.

About making mistakes, and seeking redemption, or choosing not to.

<https://valeriane.org/hbv/>





VALERIANE DUVIVIER

Illustratrice

2d artist

(+33) 624.181.253

Mail : valeriane.duvivier@gmail.com

Portfolio : portfolio.valeriane.org