

LILY WIARD

PORTFOLIO

GAME ART STUDENT

2026



◆ SOMMAIRE

[Présentation](#)

[Certified Nanny](#)

[Sculpt Musée guimet](#)

[Diorama Horreur](#)

[Effet Kuwahara post-Process](#)

[Projet loop](#)

[Cutipat](#)

[L'autre lui](#)

[Welcome Home Laïka](#)



[Mon Linktree](#)



✦ JE SUIS LILY WIARD

Étudiante en game art, je travaille sur des projets qui mêlent 3D, code, direction artistique, 2D et game design. De la sculpture ZBrush à l'intégration Unreal, j'aime toucher à tout.

Mes projets vont du jeu de game jam fait en 5 jours jusqu'aux projets de fin d'année en équipe — toujours avec une vraie ambition artistique.



01

CERTIFIED NANNY

Des robots en phase de test doivent s'occuper de bébés. Certified Nanny est le projet le plus complet de ma formation.

Unity

Blender

Procreate

Code C#

3D

UI design

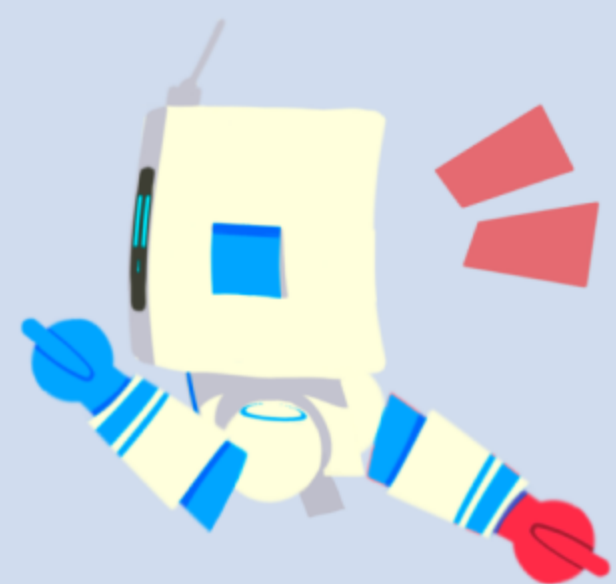
MON RÔLE

- ✦ Développement du code en C# sur Unity — mécaniques de jeu, IA des bébés, système de score
- ✦ Modélisation 3D de certains assets sur Blender (bébé)
- ✦ Conception de l'UI et des menus sur Figma
- ✦ Intégration des éléments visuels dans Unity




UI

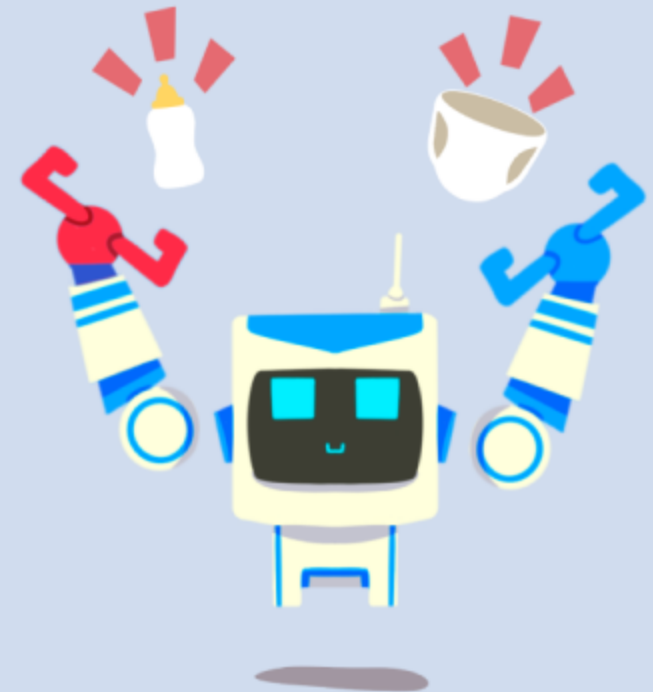
Robot Play Eat Diaper Sleep close




NannyBot-3000 walks in the room.
Use the left stick to move it.



Left Stick



NannyBot-3000 picks up objects.
Use the shoulder buttons to grab.



Right & Left Shoulder

Robot Play Eat Diaper Sleep close



The baby has a dirty diaper.
NannyBot knows. Everyone knows.



NannyBot changes the diaper fast.
Nobody likes this. Not even him.

Robot Play Eat Diaper Sleep close



Put the baby on the chair...
The baby is happy there!



Bring a toy to the baby.
The baby will play and smile.

◆ CONCEPT ET 3D



◆ PROGRAMMATION



IA des bébés : chaque bébé se déplace seul et réagit à ses besoins en temps réel

Système de grab et d'interaction : attraper, porter et utiliser des objets sur les bébés avec les deux mains

Interface joueur : icônes contextuelles qui indiquent au joueur quoi faire et avec quelle main

Menus : menu pause avec manuel in-game, panel de fin de niveau avec système de notes

Gestion des niveaux : progression entre les niveaux avec remise à zéro complète du jeu

◆ GAMEPLAY



02

SCULPT MUSÉE GUIMET

Adaptation d'une œuvre du musée Guimet réalisée en sculpt 3D fait main.

ZBrush

Substance Painter

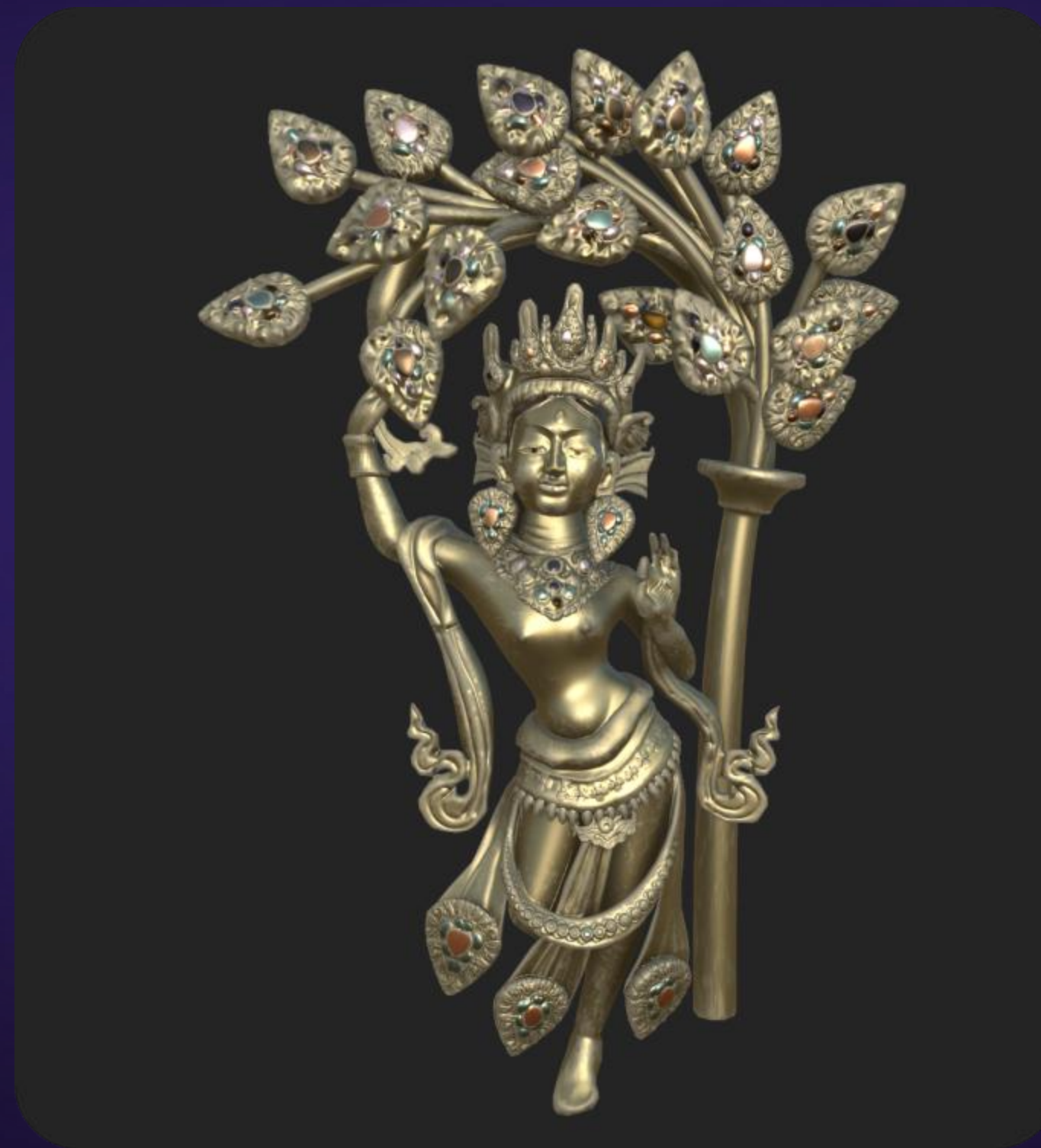
Unreal Engine

MON RÔLE

- ★ Sculpt sur ZBrush
- ★ Texture sur Substance painter
- ★ Intégration dans Unreal Engine



◆ SCULPT



◆ RÉFÉRENCES



03

PROJET DIORAMA

Diorama 3D game ready avec deux ambiances de lighting

Blender

Substance

Unreal

Lighting

Game Ready

Props

COMMENT J'AI PROCÉDÉ

- ✦ Modélisation de l'ensemble des Props sur Blender
- ✦ Texturing sur Substance Painter
- ✦ Intégration et lighting sur Unreal Engine - deux ambiance
- ✦ Composition de la scène et choix des matériaux



◆ AMBIANCE SUR UNREAL



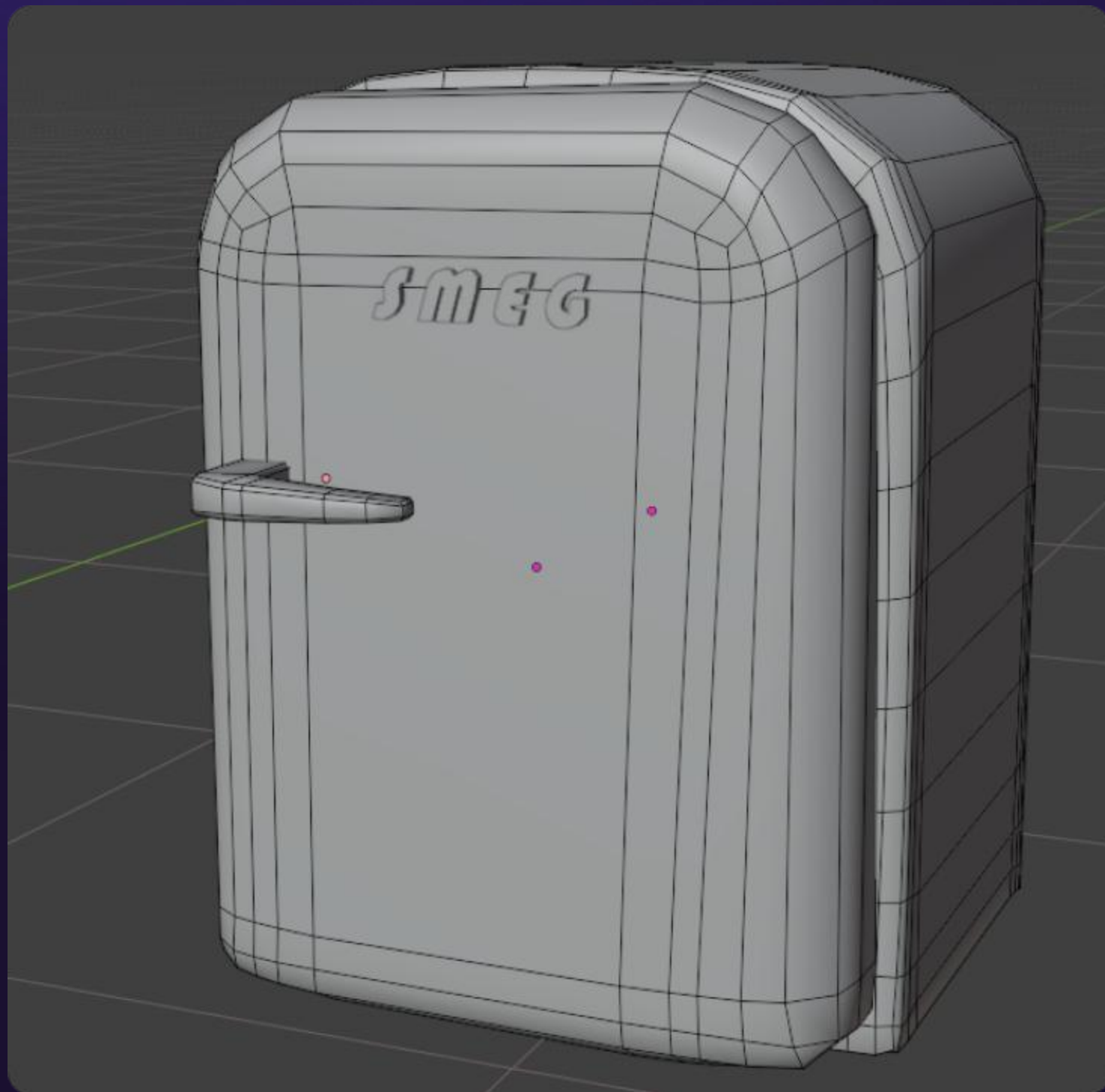
◆ AMBIANCE SUR UNREAL



◆ CONCEPT



◆ PROPS ET TEXTURE



◆ PROPS ET TEXTURE



04

POST PROCESS EFFET KUWAHARA

Création d'un post-process inspiré de l'effet Kuwahara (filtre qui donne un aspect peinture à l'image)

Unreal

Shader Graph

Post Process

TechArt

COMMENT J'AI PROCÉDÉ

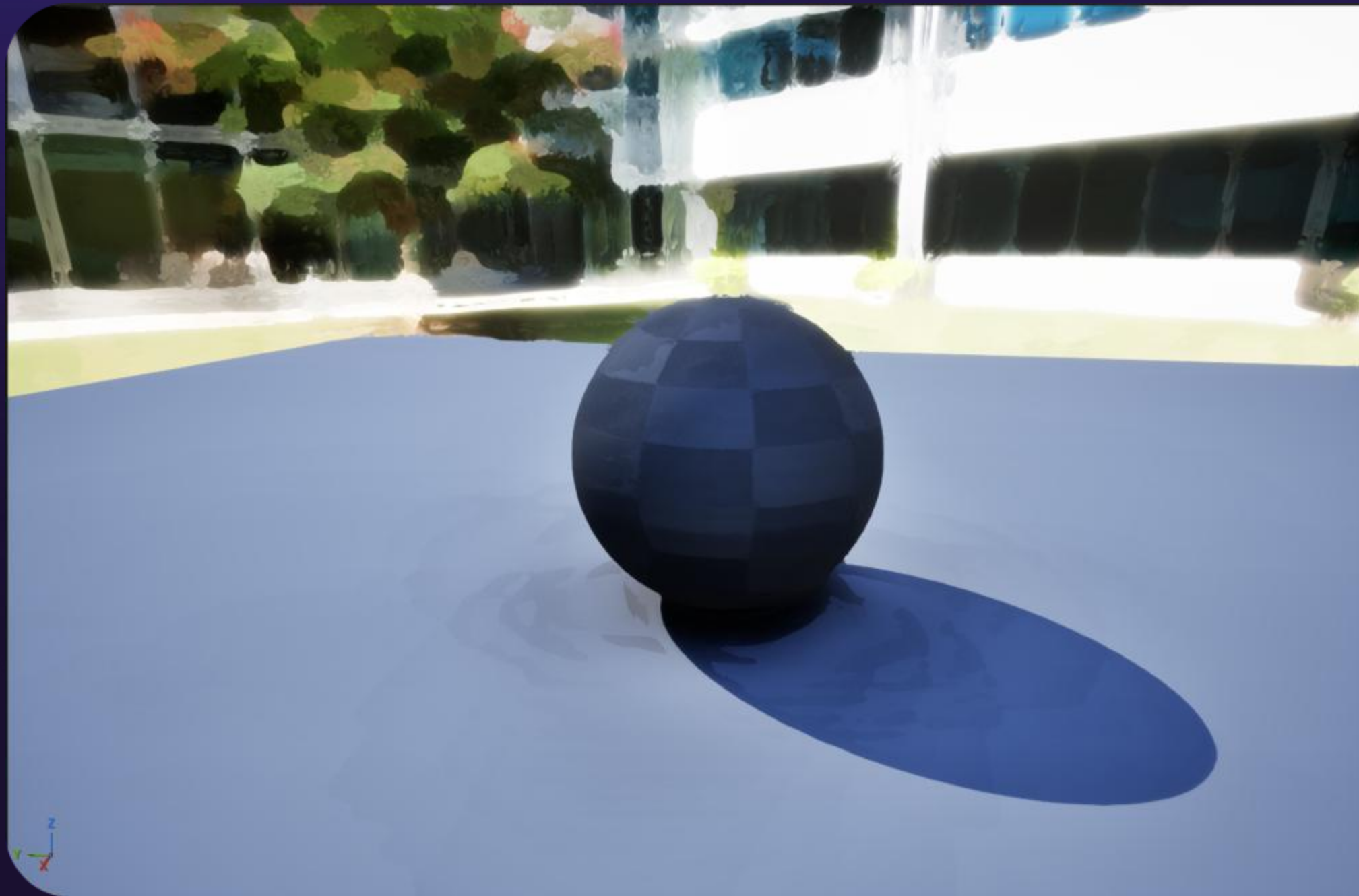
- ✦ Création du Post Process dans le Shader graph D'unreal Engine
- ✦ Création d'une Instance du Post Process pour le modifier a volonté



◆ RENDU



◆ INSTANCE



Search

Parameter Groups

Global Scalar Parameter Values

<input checked="" type="checkbox"/> CloseLineThickness	13,479149
<input checked="" type="checkbox"/> KuwPow	2,318195
<input checked="" type="checkbox"/> LineDistance	2,047487
<input checked="" type="checkbox"/> Radius X	19,722414
<input checked="" type="checkbox"/> Radius Y	10,158411

Global Vector Parameter Values

<input checked="" type="checkbox"/> LineCol	[Color Picker]
---------------------------------------------	----------------

Save Sibling Save Child

General

Phys Material: None [Dropdown]

Parent: M_kuwaharaEffect [Dropdown]

Lightmass Settings

Material Property Overrides

Advanced

Post Process Overrides

Previewing

Preview Mesh: None [Dropdown]

2 asset editors were open when the editor was last closed. Would you like to re-open them?

Remember my choice

Yes No

05

PROJET LOOP

Personnage de cabaret qui court en boucle dans un décor 3D.

Blender

Substance

Unreal

ZBrush

Rigging

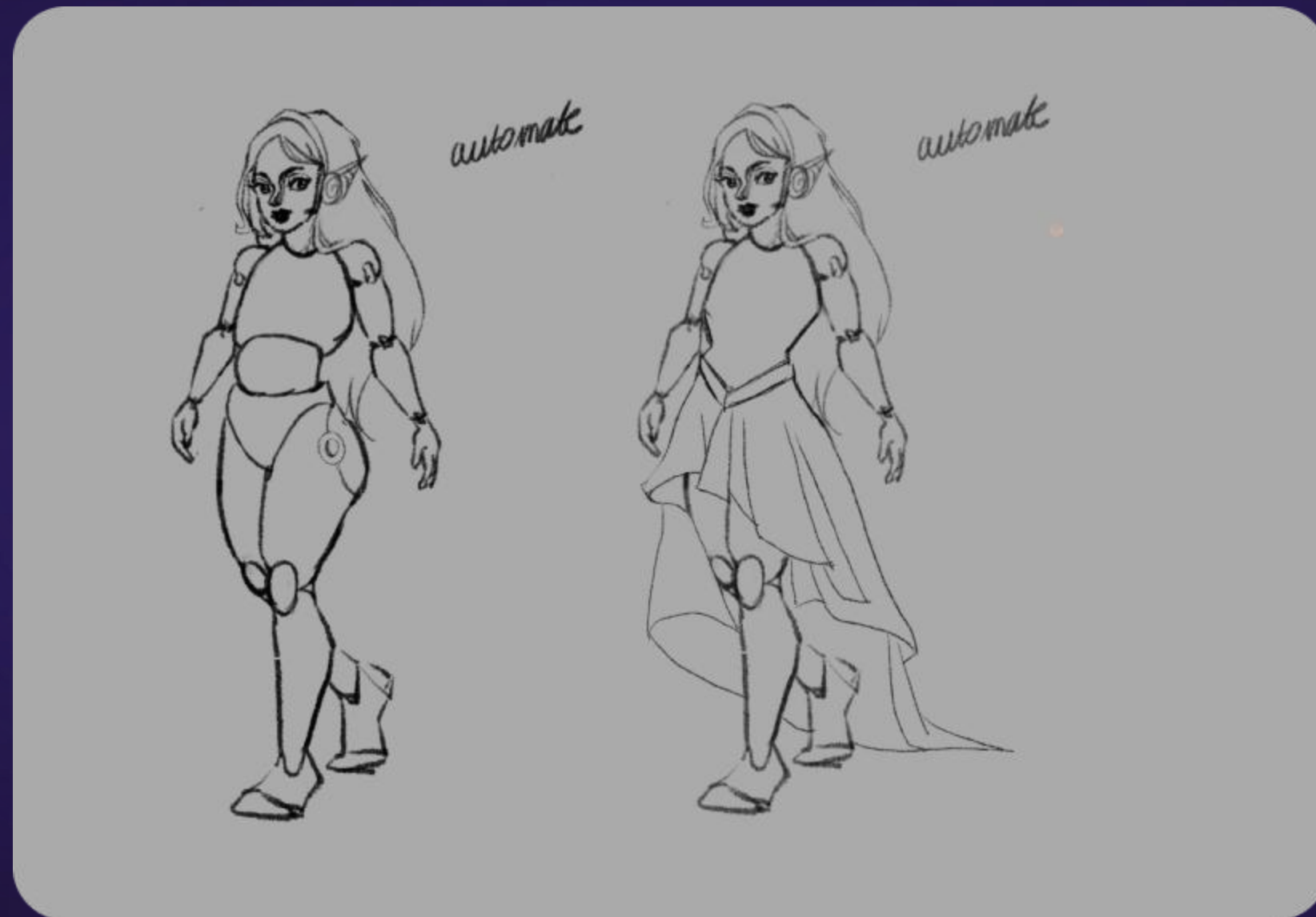
Animation

COMMENT J'AI PROCÉDÉ

- ✦ Concepts 2D et 3D du personnage et des props
- ✦ Sculpt haute résolution sur ZBrush
- ✦ Retopologie et rigging sur Blender
- ✦ Texturing sur Substance Painter
- ✦ Animation et intégration sur Unreal Engine



◆ CONCEPT ET SCULPT



◆ CHEVEUX ET TEXTURE



Pt

◆ PROPS





◆ PROPS



◆ RENDU



06

CUTIPAT

Jeu mobile sarcastique où on pat-pate des animaux mignons pour les nourrir... sauf qu'il faut en sacrifier d'autres pour les alimenter.

Code

Procreate

Unity

1 semaine

Jeu mobile

MON RÔLE

- ✦ Dessin de certains animaux
- ✦ Code du jeu



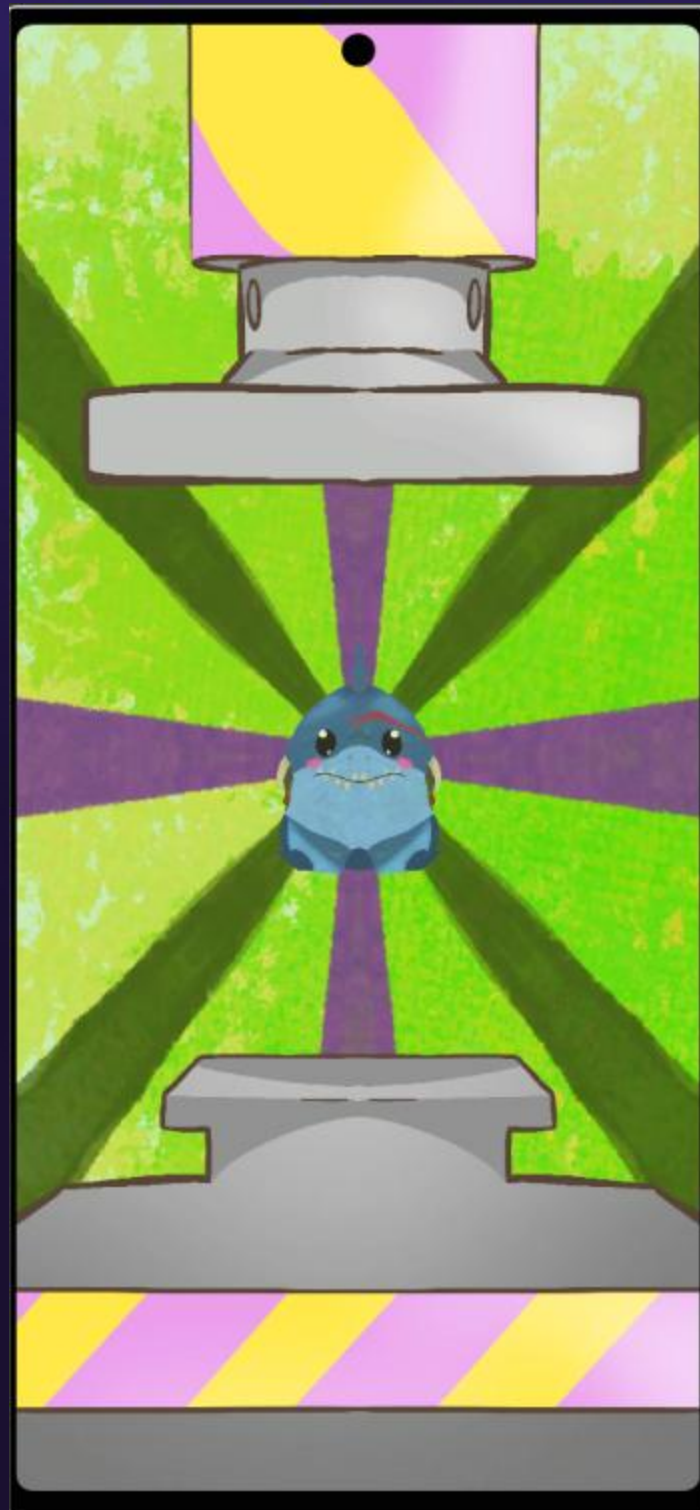
Quelques animaux que j'ai fait !



◆ GAMEPLAY



◆ PROGRAMMATION



Sauvegarde : Enregistrement automatique de l'argent, de la nourriture et du niveau des créatures.

Soins : Boutons pour caresser les animaux (gagne de l'argent) et les nourrir (gagne des niveaux).

Loterie : Système de "Gacha" pour acheter de nouvelles créatures au hasard.

Presse hydraulique : Sacrifice d'un animal pour le transformer en boîtes de nourriture.

Ambiance : Changement automatique des écrans et passage à une musique d'horreur pendant le sacrifice..

07

L'AUTRE LUI

Exercice d'adaptation du manga L'Autre Lui (Nouvel Hydre) en jeu vidéo rétro.

Unreal

After Effect

Photoshop

Post process

Lowpoly

MON RÔLE

- ✦ Création du post-process rétro sur Unreal (pixel, aberration chromatique, grain)
- ✦ Rigging du personnage lowpoly 3D
- ✦ Conception d'un concept de menu principal sur After Effects
- ✦ Concepts et designs du personnage jeune



◆ POST PROCESS



◆ CONCEPT DE MENU



◆ RIG DU PERSONNAGE



08

WELCOME HOME LAÏKA

Jeu fait en 5 jours pour la Space Game Jam 99. On joue Laïka qui doit rentrer sur Terre en comprenant les ordres en russe de son maître

Unity

Blender

Game Jam

Code C#

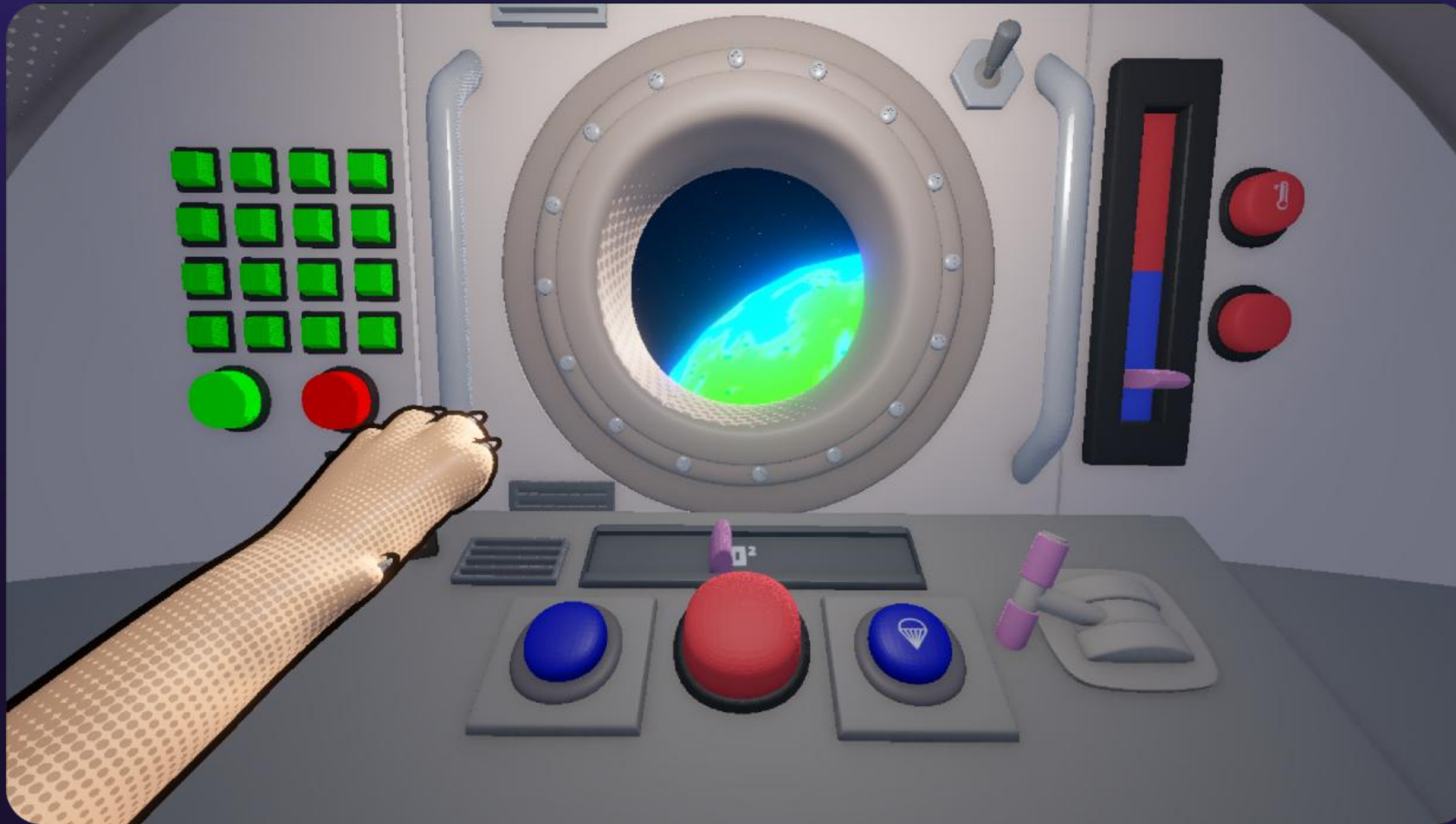
3D

MON RÔLE

- ◆ Modélisation du vaisseau en 3D sur Blender
- ◆ Développement du code du jeu sur Unity
- ◆ Intégration des mécaniques de compréhension partielle



✦ MODÉLISATION



◆ GAMEPLAY



ПРИВЕТ, ЛАЙКА! ЧТОБЫ НАЧАТЬ СПУСК НА ЗЕМЛЮ, НАЖМИ
ВОУТОН В ЦЕНТРЕ ШАТТЛА

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

LILY WIARD

GAME ART STUDENT

PORTFOLIO

portfolio-lily-wiard.netlify.app

EMAIL

lily.wiard@e-artsup.net

LINKTREE

[@lalyfxx](#)

