

Coordonnées

Paris
+33624542651 (Mobile)
sabrinanime@gmail.com

www.linkedin.com/in/sabrinatobal
(LinkedIn)
www.sabrinanime.com (Portfolio)

Principales compétences

Illustration
Digital Illustration
Concept Design

Languages

Anglais (Professional Working)
Japonais (Elementary)

Sabrina Tobal

Illustratrice & Concept artist
Paris Area, France

Résumé

Hi ! I'm currently looking for a new opportunity.

Expérience

Year Zero Studio
Freelance Concept artist / Illustrator
mai 2015 - Present (5 ans 3 mois)
Ville de Paris, Île-de-France, France
<https://www.yearzerostudio.com/>

Sabrina Tobal
Illustratrice Freelance
février 2009 - Present (11 ans 6 mois)

Clients :

Matagot, Voy'el editions, Hachette, Endroad, Microïds, Ubisoft Mobile, D&D,
BlackLab

Microïds
Key-art Artist
juillet 2018 - juin 2020 (2 ans)
- Blacksad under the skin
- Garfield kart 2

Endroad
Illustratrice concept artist
septembre 2019 - janvier 2020 (5 mois)

Black Lab
Concept artist
mars 2019 - mai 2019 (3 mois)
Ville de Paris, Île-de-France, France

BLOOD MACHINES - Carpenter Brut out metrage de Seth Ackerman.
Travail sur les scènes spatiales/ nébuleuses.

MATAGOT

3 ans 8 mois

Directrice artistique & Illustratrice

novembre 2018 - mai 2019 (7 mois)

Région de Paris, France

Gestion de projets, supervision des illustrateurs travaillant sur des projets de jeu de plateau et jeu de rôles.

Illustratrice/graphiste

octobre 2015 - octobre 2018 (3 ans 1 mois)

Illustration et graphisme pour jeux de plateau (Captain Sonar, Cyclades Monuments, Dice Stars, Meeple Circus, Inis...), jeu de rôle (Ecryme, D-Start) et Romans.

hoverpunch

Concept artist 2d /3d artist /Chef de projet

décembre 2015 - juillet 2017 (1 an 8 mois)

Paris Area, France

Voy[el] editions

Illustratrice

février 2009 - janvier 2017 (8 ans)

home

Illustrations de couvertures de romans

Designerz studio

illustrator/ UI designer/concept artist 2d/ texturing

janvier 2005 - septembre 2014 (9 ans 9 mois)

Travaux réalisés pour des Jeux video online point and click. Création des différentes races de personnages, environnements et interfaces du jeu + communication visuelle et publicités, blog, sites....

(icons, shapes). www.gheist.eu. Ozone Labz 2005-2008

Créations, constructions 3d et textures(Skins, assets, environnements) sur SecondLife. Designerz studio 2007-2010

Réalisation de jeux pour android :

Swoodz – social game, Raven Studio 2013

My worldz – platform game, designerz studio 2014

Alien's bubble – type "casse brique" project 2014

Kill the skwizzy – reflex game project- 2012

Edd Strapontins éditions
Illustratrice jeunesse
avril 2012 - août 2012 (5 mois)
home

Illustrations album jeunesse.

Ryuteam

co-Art director + Concept artist 2D, Character designer, Environment designer

décembre 2001 - septembre 2007 (5 ans 10 mois)

annecy

Avec la participation de toute l'équipe de Ryuteam, co-responsable de l'aspect visuel et artistique du projet "Everlasting Tales", j'étais en charge de la création d'univers, illustration de décors, de personnages (illustrations et model sheets destinés à la 3d).

Formation

Autograf- école de Design et d'Arts Appliqués

Master 2 (M2), Art Director Video-game Art · (2015 - 2017)

ENAAI

obtenu bachelor III IDEL ART, art appliqués et de l'image · (2008 - 2011)