PARTICLES · SHADERS · VFX · REAL-TIME

# EL NAJJAR RAED

**TECH ARTIST / VFX ARTIST**

Moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine)


EMAIL
raidelnajjar202@gmail.com

TÉLÉPHONE
0488 24 26 53

LOCALISATION
Namur, Belgique


## 01 PROFIL

Tech Artist / VFX Artist orienté moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine). Expérience en développement de prototypes, création d'effets visuels, shaders, et solide compréhension des pipelines de production, du travail en équipe et des méthodes professionnelles de l'industrie.

## 02 COMPÉTENCES

- Moteurs & Outils : Unity, Unreal Engine, Substance Designer.
- Unity : Shader Graph, Particle System, pipelines URP.
- Unreal Engine : Bases solides du Niagara System.
- Substance Designer : Matériaux procéduraux, PBR, workflow nodal.

## 03 PROJETS VFX

| | |
|---|---|
| Military Sci-Fi Project | artstation.com/artwork/WddB83 |
| Consumable VFX — UE5 | artstation.com/artwork/4NK2Jk |
| Torch VFX Environment | artstation.com/artwork/rlrPee |
| Environment Shaders & VFX | artstation.com/artwork/AZbgEm |
| VFX Elements: Projectiles | artstation.com/artwork/98o5Xy |

Portfolio complet : artstation.com/night_raid

## 04 TECH ART & VFX

- Création de VFX stylisés et réalistes.
- Maîtrise de Shader Graph (Unity).
- Gestion technique d'assets, optimisation, organisation de projet.

## 05 AUTRES COMPÉTENCES

- Travail d'équipe, communication, autonomie.
- Connaissances en sound design et analyse critique du jeu vidéo.
- Capacité d'analyse, rédaction structurée (rapports, analyses, dossiers).

## 06 PARCOURS

- Bachelier en Jeu Vidéo — Haute École Albert Jacquard.
- Spécialisation Tech Art / Game Development.
- Cours : Tech Art, VFX, Game Design, Philosophie du jeu vidéo.

© 2026 RAED EL NAJJAR