

Nicolas Krasnoholowy

Concepteur pluridisciplinaire · Artiste 3D / Interactif (Unreal Engine)

Paris, France · Télétravail bienvenu

krasnoholowy@gmail.com

+33 7 66 09 99 84

Portfolio

GitHub

Profil

Artiste 3D, concepteur interactif et entrepreneur créatif. Fondateur de **Ghost Pixel Studio**, structure indépendante spécialisée en production 3D, jeux vidéo, animation, impression 3D et pipelines IA générative (ComfyUI). Culture prototypage forte, à la croisée de la direction artistique, des systèmes gameplay et des workflows ComfyUI avancés. Intervenant au **CIFAP** en 2026 pour la formation professionnelle à l'IA générative et ComfyUI.

Outils

Unreal Engine 5 (Blueprints)

Maya

3ds Max

ZBrush

Substance Painter

Photoshop

Première Pro

ComfyUI

ChatGPT

Python

Compétences

3D stylisée & réaliste

Prototypage gameplay

Tech art & shaders

Blocking / layout (VR Quill)

Optimisation & profiling

Texturing PBR

Game feel & iteration

Experiences

Fondateur — Ghost Pixel Studio 2025–Present

Paris, France

- Création du statut d'auto-entrepreneur et structuration d'un studio créatif indépendant.
- Production de contenus interactifs : jeux vidéo, prototypes Unreal Engine 5, direction artistique et systèmes gameplay.

- Développement de pipelines IA generative (ComfyUI) pour illustration, animation et R&D visuelle.
- Gestion de projets, relation client, experimentation technique et impression 3D.

Intervenant — CIFAP (IA generative & ComfyUI) 2026

Paris, France

- Conception et animation d'une formation professionnelle dediee a ComfyUI et aux workflows IA generative.
- Creation et optimisation de pipelines : LoRA, modeles personnalisés, image-to-image, upscale, multiview, animation et remplacement de personnages en video.
- Structuration pedagogique : alternance theorie / pratique, experimentation guidee et preparation R&D.

Fondateur / Artiste 3D & Game Designer — Owl Castle Games 2016–2020

Paris, France

- Direction artistique, production 3D et integration gameplay sur *Ymenok Reborn*.
- Presentation du jeu a des salons majeurs (PGW, Japan Expo, etc.).
- Protos iteratifs; FX, animation, UI et level design.

Conseiller Ventas — Nature & Decouvertes 2014–2018

Ile-de-France, France

- Relation client, decouverte du besoin et recommandation de solutions.
- Organisation des flux en periodes de pointe; formation des nouveaux.

Saisonnier — Disneyland Paris 2009 & 2010

Marne-la-Vallee, France

- Experience invite exigeante; travail en equipe rythme.

Projets

Cassette — Jeu en developpement (Unreal Engine)

- Modelisation personnages, recherches chara, storyboard, level design, direction artistique.
- Utilisation et reappropriation du template AGLS pour un platformer TPS (inspiration Uncharted).
- Photographie de paysage et scenographie au service des environnements.

Livre illustre — En cours

- Livre pour enfants, style semi-realiste chaleureux; chara design coherent (panda roux).
- Pipeline croquis → rough 3D → rendu stylise, iterations guidees par IA (ComfyUI).

Projet solo UE5 (en developpement)

- Exploration + systemes emergents; Blueprints gameplay; Niagara FX; DA stylisee.

Ymenok Reborn (prototype / salons)

- Prototype action-narratif presente sur salons; pipeline artistique & technique.

Formation

Cycle long Design 3D — e-tribart

BTS Audiovisuel — Montage / Postproduction

Annees preparatoires — LISAA

Bac STI Arts Appliques

Autodidacte : dev jeu, 3D, IA generative, narration

Langues

Francais — langue maternelle · Anglais — professionnel

Mis a jour en 2026. © Nicolas Krasnoholowy