



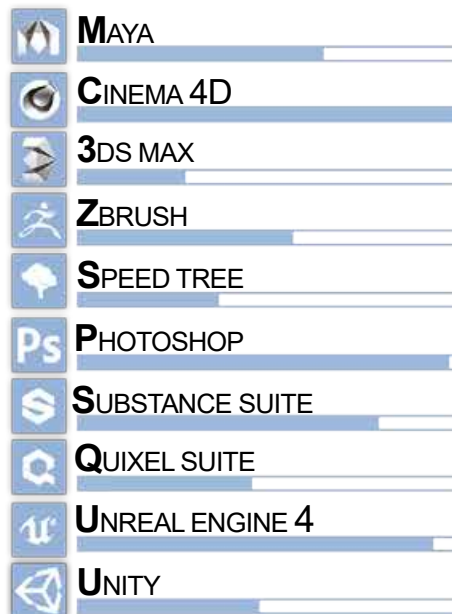
i Hello

Après un an de lead artist dans le jeu vidéo à Black Shamrock en Irlande, et 6 ans en tant que «lead 3D & animation» chez PIA production en France, je pense avoir aujourd'hui la maturité nécessaire pour endosser un large panel de fonctions et responsabilités.

J'ai été atteint de la fièvre de la 3D à 13 ans. Cette passion toujours intacte me pousse à toujours expérimenter de nouveaux outils et workflow.

Travaillant et étant Titulaire d'un diplôme dans la 3D temps réel et ayant travaillé sur des films en 3D précalculée chez PIA, cela me permet aujourd'hui d'adapter mon travail au type projet (Modélisation, texturing, éclairage, caméra...) pour une plus grande efficacité.

CONNAISSANCES TECHNIQUE



EXPÉRIENCE

2016 - Aujourd'hui **Lead artist (Dublin Irlande)**
 Black Shamrock Ltd. Je travaille actuellement sur le jeu Werewolf the Apocalypse (Xbox One PS4 et PC), ainsi que deux autres jeux non annoncés.
 Je suis lead artist d'une équipe en plein essor (7+), avec des profils aux niveaux d'expériences variées. En plus du recrutement des membres de cette équipe, je m'occupe des besoins en sous traitance.

2010 - 2015 **Lead 3D artist (Lyon France)**
 PIA Production Responsable de la technique 3D, de la réalisation et de la coordination avec le motiondesign, de film de formation pour les professionnels du bâtiment.
 J'ai aussi eu à encadrer l'équipe "créative" (5), un panel de professionnel varier, mettant tout en oeuvre pour créer des interfaces et expériences utilisateur les plus adapté aux publiques et logicielles visées.

Fev - Mars 2013 **3D environment artist (Freelance pour l'Espagne)**
 Autoloot games, Ltd. Modélisateur 3D freelance d'éléments de décor, de la modélisation au texturing, pour un jeu «hack and slash» utilisant Unity.



FORMATION

2015 **Expliquer en schémas**
 Sydo formation Formation professionnelle sur la création de schéma pour l'explication pédagogique. (Lyon - France)

2009 - 2010 **Artiste du jeu vidéo**
 Gamagora Gamagora enseigne toute la chaine de création graphique du jeu vidéo, de l'artwork jusqu'à l'intégration dans un moteur de jeu. (Lyon - France)

2006 - 2009 **Métiers du Multimédia et de l'internet**
 DUT SeReCom Devenu MMI, ce DUT permet d'apprendre les bases de la communication graphique (web,print) et de la réalisation de court-métrage.(Chambery - France)

INFORMATIONS PERSONNELLES

- Né le 11/06/1988 29ans
- Permis B
- Musicien depuis 17ans
- Dessinateur
- Sport extrêmes
- Jeux vidéo
- Cinema
- Voyager (Niveau d'Anglais : Courant)