

Charles Vernier

graphiste 3D Senior

tel: +336 08 35 79 35
griiot@gmail.com
www.griiot.com

24 rue de longjumeau
91300 Massy

EXPERIENCES

HAWKSWELL STUDIOS, *Lead 3D Artist*, Paris, Avril 2022 à actuellement.
Projet non annoncé.

UBISOFT, *Graphiste 3D Senior*, Montreuil, Novembre 2017 à mars 2022.

«*AGOS: A Game Of Space*» (VR), Lead Artist.

«*Chess Royal*» (Mobile), VFX + Environments.

«*BUMP SuperBrawl*» (Mobile), VFX.

ARTLINE, *Enseignant*, Online. Octobre 2019 à actuellement.

Mentor en production 3D temps réel.

MANUFACTURE 43, *Co-créateur*, Bordeaux. Janvier 2016 à Octobre 2017.

«*Pawarumi*» (PC, PS4, Xbox One, Switch).

ASOBO STUDIO, *Graphiste 3D/Mesher*, Bordeaux. Juin 2014 à Aout 2015.

«*Scream Ride*» (Xbox360, One), «*Holotour*», «*Fragments*» (Hololens).

SPIDERS GAMES, *Graphiste 3D FX*, Paris. Mai 2011 à Mars 2014.

«*Of Orcs And Men*», «*Mars: Warlogs*», «*Bound By Flames*» (Xbox360, PS3).

E-ART SUP, *Enseignant*, Paris. Octobre 2011 à Mai 2016.

Formateur pour les logiciel 3DSMAX et ZBRUSH.

EUGEN SYSTEMS, *Graphiste 3D*, Paris. Mars 2009 à Avril 2011.

création des decors: «*R.U.S.E.*» (Xbox360,), «*WARGAME: Escalation*» (PC).

FREELANCE & STAGES

DSTONE.FR, *Graphiste 3D*, Paris. (freelance) realisation 3D pour la télévision.

PLAYRION, *Graphiste 3D FX*, Paris. juillet 2017 - (freelance) FX artist, «*Harry le jeu de mots*».

UBISOFT, *Graphiste 3D FX*, Paris. Sept 2016 - (freelance) FX artist, «*Mighty Quest For Epic Loot*».

LE MONDE.FR, *Graphiste 3D*, Paris. 2012 - (freelance) realisation 3D Pour le Journal WEB

LVMH group, *Graphiste 3D*, Paris. 2011 - (freelance) prototype de figurine pour «*PICON*».

ASFORED, *Graphiste 3D*, Paris. 2010 - (freelance) realisation d'animations 3D.

INKERM COMMUNICATION, *Graphiste*, Paris. été 2006 - 3mois (stage). Animation et Storyboards.

MUSHICREW, *Graphiste*, Paris. été 2005 - 1mois (stage). Illustrateur pour livres educatifs.

FORMATION

EPIC GAMES, Janvier 2023. Certification Worldbuilding - Unreal Engine 5.

ENJMIN, Angoulême. 2007 à 2009. Master II Conception de jeu vidéo

E-ART SUP, Paris. 2004 à 2007. Licence Communication visuelle.

ATELIER HOURDE, Paris. 2003 à 2004. Classe Preparatoire artistique.

LYCEE PARC DE VILGENIS, Massy. 2000 à 2003. Bac S.

COMPETENCES

Très bonne maitrise des chaines de production 3D temps réel. Forte experience en management et gestion de projet.

Anglais courant écrit et parlé.

Permis B

Modélisation Low et High Poly, Texturing, creation d'FX 3D temps réel Niagara/Shuriken, Level Building, éclairage (Lumen), Production de Shader, rigging.

Création et texturing de terrains, photogrametrie, création d'interface utilisateur.

Utilisation courante des logiciels :

3DS Max, Zbrush, Unreal Engine 5, Unity, World machine, Terragen, Photoscan, Substance Suite, Quixel suite.

Photoshop, Davinci, Indesign, Illustrator, Affinity Designer.

Papier et crayon.