

Charles Vernier

graphiste 2D/3D

www.griiot.com
24 rue de longjumeau
91300 massy
tel: +336 08 35 79 35
griiot@gmail.Com

FORMATION

ENJMIN, Ecole Nationale du Jeu et des Medias Interactif Numeriques, Angoulême, France.
2007 à 2009.

Diplome: *Master II - gamedesign, option conception visuelle.*

Prix: societe des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)- meilleur jeu etudiant
2008. festival internationale de la bande dessinée (FIBD)- meilleur storyboard étudiant
2008.

E-ART SUP, Paris, France.

2004 à 2007.

Diplome: *Licence - communication multimedia.*

Prix: lauréat concours nintendo-phonestick 2006.

Formation : Apprentissage des chaines de production graphique print et web,
sociologie et marketing.

ATELIER HOURDE, Paris, France.

2003 à 2004.

Classe préparatoire artistique.

Formation : apprentissage du dessin et de la sculpture traditionnelle.

LYCEE PARC DE VILGENIS, Massy, France.

2000 à 2003.

Baccalauréat scientifique - options sciences et vie de la terre.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLE

MANUFACTURE 43, *Co-fondateur*, Bordeaux, France. janvier 2016 à actuellement.
Directeur de Production.

UBISOFT MOBILE PARIS, *Graphiste*, Paris, France. Sept à Octobre 2016 - (freelance).
Senior FX artist, Projet non annoncé.

E-ART SUP, *Enseignant*, Paris, France. octobre 2011 à actuellement.

Enseignant en conception visuelle de jeux video 3D.

Formateur pour les logiciel 3DSMAX et ZBRUSH.

ASOBO STUDIO, *Graphiste 3D/Mesher*, Bordeaux, France. juin 2014 à aout 2015.

Création d'element graphique 3D, d'animations 3D et d'effets visuels pour :

«*Scream Ride*», pour Xbox One et xbox 360, «*Holotour*», «*Fragments*» pour Hololens.

SPIDERS GAMES, *Graphiste 3D FX*, Paris, France. mai 2011 à mars 2014.

Création d'element graphique 3D, d'animations 3D et d'effets visuels pour les jeux:

«*Of Orcs And Men*», «*Mars: Warlogs*», «*Bound By Flames*» pour PS3, xbox 360 et PC.

LE MONDE.FR, *Graphiste 3D*, Paris, France. 2012 - (freelance).

Multiplés mission freelance. réalisation d'animations 3D servant d'illustrations a des articles de journaux web.

EUGEN SYSTEMS, *Graphiste 3D*, Paris, France. mars 2009 à avril 2011.

Création d'element graphique 3D, création des decors pour les jeux:
«R.U.S.E.», «WARGAME: Escalation» pour PS3, xbox 360 et PC.

LVMH group, *Graphiste 3D*, Paris, France. 2011 - (freelance).

Réalisation d'un prototype de figurine pour la marque d'alcool «PICON».

ASFORED, *Graphiste 3D*, Paris, France. 2010 - (freelance).

Multiplés mission freelance. réalisation d'animations 3D servant d'illustrations didactiques.

INKERM COMMUNICATION, *Graphiste*, Paris, France. été 2006 - 3mois (stage).

Realisation de storyboard et d'animation.

MUSHICREW, *Graphiste*, Paris, France. été 2005 - 1mois (stage).

Realisation d'illustrations pour livres educatifs.

COMPETENCES

Anglais courant écrit et parlé.

Très bonnes maitrise des chaines de productions graphique 3D et 3D temps réel.

Permis B.

Utilisation courante des logiciels :

3DS Max, Zbrush, Photoshop, UDK, Unity, World machine, Terragen, Photoscan, Substance Suite, Quixel suite.

photoshop, indesign.

Papier et crayon.

Compétences :

Modélisation Low et High Poly (décors et personnages), sculpture digitale, création et texturing de terrains, creation d'FX 3D temps réel, photogrametrie.

Texturing, Level Building et éclairage.

Webdesign (xhtml+CSS).

Notions et autres connaissances :

Notions d'animation 3D (Character Studio), rigging et skinning, fumeFX.

Création de shader, Création et réalisation d'Interface utilisateur (unity).