

# 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-créateur*, Bordeaux, France. janvier 2016 à actuellement.

«*Pawarumi*»

**PLAYRION**, *Graphiste 3D FX*, Paris, France. juillet 2017 - (freelance).

FX artist, «*Harry le jeu de mots*».

**UBISOFT MOBILE PARIS**, *Graphiste 3D FX*, Paris, France. Sept à Octobre 2016 -  
(freelance).

FX artist, «*The Mighty Quest for Epic Loot*».

**E-ART SUP**, *Enseignant*, Paris, France. octobre 2011 à mai 2016.

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'éléments graphiques 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).  
Multiples missions freelance. réalisation d'animations 3D servant d'illustrations à des articles de journaux web.

**EUGEN SYSTEMS**, *Graphiste 3D*, Paris, France. mars 2009 à avril 2011.  
Création d'éléments graphiques 3D, création des décors 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).  
Multiples missions freelance. réalisation d'animations 3D servant d'illustrations didactiques.

**INKERM COMMUNICATION**, *Graphiste*, Paris, France. été 2006 - 3mois (stage).  
Réalisation de storyboard et d'animation.

**MUSHICREW**, *Graphiste*, Paris, France. été 2005 - 1mois (stage).  
Réalisation d'illustrations pour livres éducatifs.

---

## COMPETENCES

Anglais courant écrit et parlé.  
Très bonne maîtrise des chaînes de productions 3D temps réel.  
Permis B.

### Utilisation courante des logiciels :

3DS Max, Zbrush, UDK, Unity, World machine, Terragen, Photoscan, Substance Suite,  
Quixel suite, Photoscan  
Photoshop, After Effect, Indesign, Illustrator, Affinity Designer.

Papier et crayon.

### Compétences :

Modélisation Low et High Poly (décors et personnages), sculpture digitale, création et texturing de terrains, création d'FX 3D temps réel, photogramétrie.  
Texturing, Level Building et éclairage.  
Webdesign (xhtml+CSS).

### Notions et autres connaissances :

Notions d'animation 3D, rigging et skinning, fumeFX.  
Création de shader, Création et réalisation d'Interface utilisateur.