

EXPERIENCES

- 2009-2011 EUGEN SYSTEMS, artiste technique junior, création d'assets de decors et d'FX temps réel pour le jeu R.U.S.E. et differents prototype de RTS. groupe LVMH, réalisation d'un prototype de figurine pour la marque PICON, freelance.
ASFORED, realisation d'animation 3D pedagogique, freelance
E-ART sup, intervenant 3D temps réel.
- 2008 TEMPUS FUGIT, projet de jeu ENJMIN, équipe de 11, direction artistique, modélisation, texture et animation.
DUNYA, mini projet ENJMIN (prix SACD jeu étudiant, juin 2008) concept et direction artistique.
EPITAPHE, mini projet ENJMIN en équipe de 6, direction artistique modélisation et animation 3D.
- 2007 INKERM COMMUNICATION, storyboard, animation (web), freelance.
GODWISH.fr projet personnel,
(jeu web du mois de novembre, JOYPAD)
- 2006 MUSHICREW, illustrateur, graphiste (print), stage (3mois).
- 2004 MICROLIPHANT, graphiste web, stage (2mois).

Expérience de caissier dans la grande distribution

FORMATION

- 2007-2009 ENJMIN, Angoulême.
master II jeu et média interactif numérique.
- 2004-2007 E-ART SUP INSTITUT, Paris.
licence en communication multimedia.
- 2003-2004 ATELIER HOURDÉ, Paris.
prépa artistique, spécialité modelage.
- 2003 bac S SVT.

QUALIFICATIONS

Utilisation courante des logiciels :

3DS Max, Zbrush, Photoshop, ShaderFX, Unreal Development Kit.

Compétences :

Modélisation Low et High Poly (décors et personnages), sculpture digitale, creation et texturing de terrains.

texturing sur workflows Next-Gen et Low Poly, Level Building.

webdesign (xhtml+CSS).

Notions et autres connaissances :

Notions d'animation 3D (Character Studio/PuppetShop), rigging et skinning. notions en creation d'FX

Anglais courant ecris et parlé.

DIVERS

SACD, prix du meilleur jeu etudiant 2008.

lauréats concours storyboard etudiant, festival de la BD 2008.

lauréat concours phonestick / NINTENDO / E-ART 2006

membre de l'association tengumi.