



17 ans dans le jeu vidéo, 20 jeux édités →
 Direction artistique →
 Game FX →
 modélisation 3D, animation, conception web →
 Autonomie →
 Compétences pluridisciplinaires →
 Facilité d'apprentissage rapide des logiciels →

profil

←Habilité à gérer les priorités et à respecter les échéances

←Français et anglais

3Dsmax

Photoshop

Flash

Dreamweaver

Moteurs 3D

Unreal
 Unity3D
 Cryogen
 Crytek Engine
 Anvil
 Onyx
 Jade
 Opal
 Shape Engine
 Renderware
 etc

design graphique

- Rechercher un style pertinent et proposer des solutions graphiques dans le cadre d'une charte graphique.
- Déterminer quel effet visuel recherché et la méthode de production qui convient le mieux.
- Contrôler la qualité graphique dans le style demandé.

gestion d'équipe

- Organiser le planning avec des objectifs clairs et avec de la souplesse dans l'évolution de l'échéancier. (Méthode Agile)
- Contrôler en temps réel des priorités, optimiser les ressources par rapport au temps restant.
- Etre pro-actif, débbugger, corriger ou proposer des solutions.

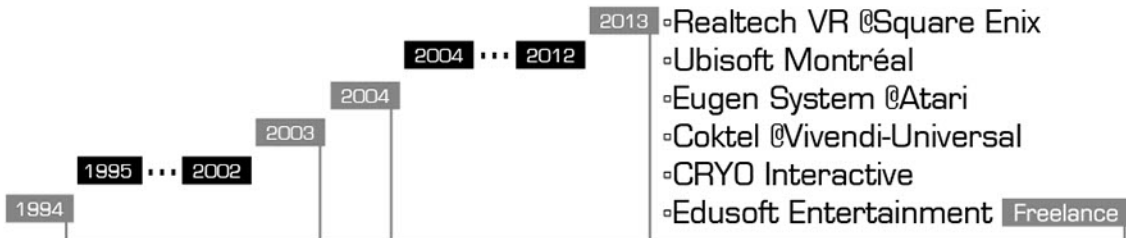
extra point

- Comprendre ce qui est demandé par le client.
- Se mettre à la place du joueur ciblé et travailler à l'intuitivité.
- Gestion du stress, humour et ouverture d'esprit.

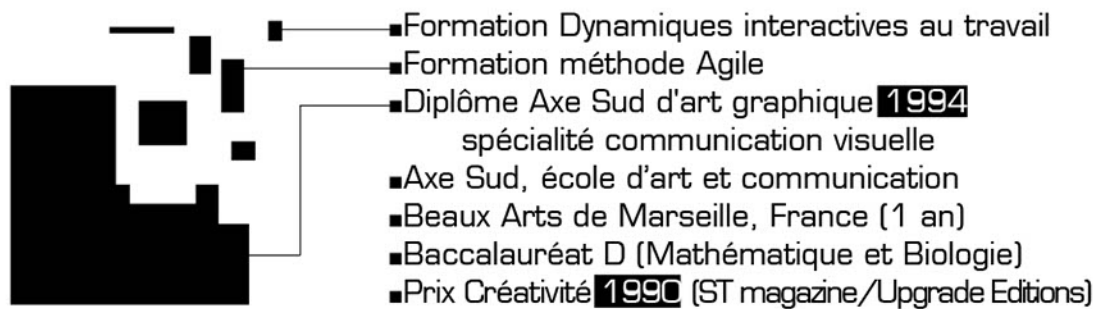
réalisations

Prince of Persia³, Michael Jackson Experience,
 Shaun White Skate, Shaun White Snowboard,
 TMNT, Far Cry, Splinter Cell³,
 Megarace³, DragonLore²,
 Act Of War,
 etc

historique d'emploi



formation



loisirs

- Stéréoscopie (collection et fabrication d'images)
- Ping Pong
- Numismatique (collection de monnaies et billets)
- Dessin, croquis de modèle vivant
- Danse contemporaine (voir)
- Mécanique auto

