

PROFIL PROFESSIONNEL

Au bout des années j'ai pu ramasser de l'expérience pertinente dans le domaine de l'art numérique 3D. J'ai débuté ma carrière en travaillant dans des projets au Collège de Bois-de-Boulogne; ensuite j'ai pu profiter des expériences dans les jeux vidéo indépendants pour finalement venir m'insérer dans le domaine médical où je travaille présentement. Je possède les connaissances techniques et la débrouillardise pour compétitionner dans le monde des jeux électroniques.

EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

SPÉCIALISTE IMAGERIE 2D/3D PSI **2018** Zimmer Biomet / Poste Actuel *Montréal*

Validation des cas 3D en templating.
Ramassage d'information pour la précision du produit. Suggérer aux chirurgiens les tailles de prothèses de genoux et hanche.

ARTISTE 3D FREELANCE / JEUX **2017** iPassion Apps (Danemark) *Montréal*

Modélisation des véhicules avec Autodesk Maya.
Création des assets et Objets interactifs pour gameplay.
Conception des textures style cartoon.
Rigging et animation des véhicules, exportation Unity.

CAMÉRAMAN ET MONTEUR **2013** Ubisoft Montréal *Montréal*

Évaluation et analyses des besoins du client.
Réaliser des vidéos d'entrevues et d'évènements.
Montage des capsules de vidéo.
Étiquetage des films exposés.

INFOGRAPHISTE **2013** Les Ateliers d'Antoine *Montréal*

Conception des solutions graphiques pour les clients.
Saisie et traitement des images selon les normes établies
Soumettre les maquettes pour approbation et correction.
Effectuer les solutions finales à l'aide de l'ordinateur.


FORMATION ACADÉMIQUE

AEC EN ANIMATION ET MODÉLISATION 3D **2017** Collège de Bois-de-Boulogne *Montréal*


AEC ATTESTATION DE FORMATION EN INFOGRAPHIE **2013** Centre d'Intégration par Multimédia CYBERCAP *Montréal*

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

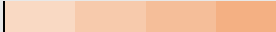
Modélisation Low & Hi 

Texturation 

Animation Personnages 

Techniques MOCAP 

Rigging des Personnages 

Rendering PBR 

LOGICIELS MAÎTRISÉS

Autodesk Maya / Autodesk Motion Builder /
Adobe Photoshop / Pixologic Zbrush /
Substance Painter / Marmoset Toolbag / UnrealEngine

Merci beaucoup pour votre intérêt!
Toute **référence professionnelle** est
disponible sur demande.