

Objectif de carrière

Je souhaite travailler en tant qu'artiste environnement 3D. Mon objectif est de m'intégrer à une équipe de talent et d'utiliser mon dynamisme pour produire des environnements 3D de haute qualité.

Formation

Octobre 2011 à Juin 2016 : **Management & Game art** – Master (espéré)
Supinfogame, école de création de jeux vidéo, Valenciennes, France

Juillet 2011 : **Bac Scientifique** - Lycée International Victor Hugo, Colomiers, France

Projets

(plus d'informations sur mon portfolio)

November 2nd, 3rd 2013 : **Fallen Steel**
Projet de fin d'étude

- Je me positionne en tant que chef de projet
- J'assume toutes les tâches relatives au tech art (shaders / materials)

autres projets : Keyboard Mandala, Meckabolt, WatchOut, Mon Aventure Z, Right Time . .

Expérience Pro / Associative

Juillet 2015 à Septembre 2015 : **Artiste Environnement Stagiaire**
SLOCLAP (Paris)

Faisant parti du lancement d'une équipe expérimenté de 11 personnes (**5seniors**), j'avais pour mission de **retranscrire la vision du directeur artistique**, à travers la création de meshes dans **UE4**.

Septembre 2010 à Juin 2011 : **Président**
BDE Victor Hugo (Association d'élèves de mon lycée)

Je me suis **entièrement dévoué** à cette association qui avait été complètement abandonnée par les **2200 élèves** du lycée, dans l'objectif de lui redonner un élan pour les années à venir.

- Créer et organiser de nombreux événements, voyages et conférences
- Gérer les 20 000€ de cotisations annuelles

2010 à 2014 (Travail d'été) : **Chef d'équipe**
PEEP (Parents d'Elèves de l'Enseignement Public)

Compétences

3D Studio Max



Substance



ZBrush



Unreal Engine 4



Unity



Photoshop



Topogun



After effects



Illustrator



Hobbies

Football - 6ans
Ski - Competition
Vélo

The Last of Us
Beyond Two Souls
Mirror's Edge
Journey
Banjo & Kazooie

Langues

Français : langue maternelle
Anglais : courant