

Objectif de carrière

Je souhaite apporter mon expérience et mon dynamisme pour modéliser et texturer procéduralement des environnements 3D de haute qualité au sein d'une équipe talentueuse.

Formation

Octobre 2011 à Juin 2016 : Management & Game art – Master
Supinfogame, Valenciennes, France

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

Roles - Projets

(plus d'informations sur [mon portfolio](#))

Depuis Juin 2015 j'ai travaillé sur des projets UE4 en assumant les missions suivantes :

- Modélisation
- Technical / Material art
- Lumières
- Intégration
- Blueprints
- ...

Projets : CarnacVR, Swedish Apartment, Fallen Steel, Absolver, PiranakingProject . . .

Expérience Pro

Mars 2017 à Avril 2018 : Artiste UE4
JIGEN (Paris)

Avec mon expérience sur UE4, j'apportais une dimension « temps réel » et « VR » dans une structure de visualisation d'architecture en partenariat avec Jean Nouvel.

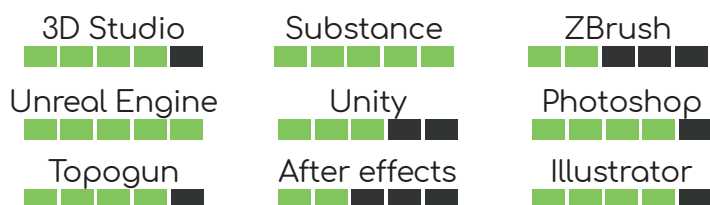
Septembre 2016 à Février 2017 : Artiste UE4
PIRANAKING (Paris)

J'étais en charge de la réalisation graphique du prototype UE4 de leur prochain titre (NDA).

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

Faisant parti du lancement d'une équipe de 11 personnes (5 seniors), j'avais pour mission de retranscrire la vision du directeur artistique, à travers tous les aspects artistiques dans UE4.

Compétences



Hobbies

Mathématiques	The Last of Us
Football - 6ans	Beyond Two Souls
Ski - Competition	Mirror's Edge
Vélo	Journey
	Banjo & Kazooie

Langues

Français : langue maternelle
Anglais : courant