



Artiste Lighting - Compositing

FORMATION

- 2009-2012 Diplôme certifié de niveau II de Concepteur 3D à l'ESMA Montpellier (certifiée IPAX) en cinéma d'animation 3D et effets spéciaux, Montpellier, France
2007-2009 Multimédia à e-art Sup, Paris, France
2007 Baccalauréat scientifique option sciences de l'ingénieur au lycée de Villaray, Guyancourt, France

COMPETENCES TECHNIQUES

Lighting - Rendering - Compositing
Modeling - Texturing - Shading

LOGICIELS

Maya / Arnold - Vray - Redshift - Guerilla - Houdini
Nuke - Fusion - After Effects - Photoshop
Shotgun - Ftrack- Linux

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- Mai 19 - Auj CINESITE, Montreal, Canada
Lighting / compositing artist on the animated feature Rivardance
Lighting and compositing on master shots, lighting water in Houdini, created workflow with Houdini/Maya/Nuke for a specific sequence
- Nov 18 - Auj CAT AND MOTH, Télétravail bénévolé
Artiste lighting / compositing sur le court métrage Cat and Moth
Lighting et compositing de key shots, aide à l'organisation du département. Travail bénévolé avec une équipe du monde entier
- Avril 19 MEDUZARTS, Montréal, Canada
Artiste lighting pour 2 films d'attractions inspirés d'un célèbre jeu vidéo et du film Pacific Rim
Lighting (environnement et personnages/props) de shots photoréaliste
- Oct 17 - Mars 19 L'ATELIER ANIMATION, Montréal, Canada
Artiste lighting / compositing sur la série TV Robozuna - Artiste technical check sur le court métrage Attention Mênhir!
Lighting (environnement et personnages) et compositing rigs de séquences complètes sur la série / Vérification d'interpénétration sur l'animation, le cloth et le groom sur le court métrage pour une attraction 4D du parc Astérix
- Avril - Juillet 17 GRID VFX, Gand, Belgique
Artiste lighting / compositing sur le long métrage Harvie and the Magic Museum
Lighting des personnages et environnements, compositing
- Août 16 - Avril 17 **Artiste lighting / Généraliste sur la série TV Little Luke and Lucy**
Light rigs de la plupart des environnements de la série (décors + personnages), retouches de modelings et shaders, lighting et compositing de plans sur différents épisodes, participation à l'organisation du pipeline et résolution de certains problèmes et bugs
- Avril - Août 16 **Artiste lighting sur le long métrage Deep**
Lighting des personnages et environnements
Recommandation disponible de Pablo Morral, Superviseur lighting sur Deep et Harvie and the Magic Museum
- Juin 15 - Avril 16 BLUE ZOO ANIMATION, Londres, Royaume-Uni
Artiste lighting / rendering sur la série TV Tree Fu Tom et les courts métrages du studio Commuter Glitch et More Stuff (court de Noël)
Look dev, lighting/rendering des environnements et personnages sur la série, lighting sur les courts métrages
Recommandation disponible de Timmy Wong, lead lighting sur Tree Fu Tom
- Mai 2015 LE FRESNOY, Studio National d'Art Contemporain, Tourcoing, France
Généraliste 3D / Artiste compositing sur le court métrage Céos I Phoebe
Compositing de plans en live action et lighting, rendering et compositing d'une des scènes 3D
- Février - Avril 15 SUPAMONKS STUDIO, Arcueil, France
Généraliste 3D sur le court métrage Voyager
Lighting, rendering et compositing sur le court métrage hébergé par Supamonks Studio dans le cadre de la Suparésidence
- Juillet 2014 SUN AND MOON STUDIOS, Bristol, Royaume-Uni
Généraliste 3D pour 4 pubs TV
Lighting, shading, rendering, compositing, keying, rotoscoping, intégration d'objets photos dans des plans 3D
- Avril 2013 **Généraliste 3D sur 2 pubs pour la TV et le cinéma**
UVs mapping, texturing, lighting, shading, rendering, compositing
Recommandation disponible de Louis Jones, Directeur Artistique et Co-Fondateur de Sun and Moon Studios
- Déc 13- Juil 15 DELINQUENT GAMES, Télétravail
Asset Artiste / Coordinatrice 3D sur le jeu Revolution Earth
Modeling, UVs mapping, texturing d'assets du jeu dans Maya/Photoshop, création des shaders dans Unity, création d'arbres dans Unity
Coordination de la partie 3D, assignation de tâches, gestion du planning, traduction entre les artistes français et américains
- Avril - Sept 13 LIBERTIS CINEMA, Télétravail
Généraliste 3D / Coordinatrice de production 3D sur le court métrage 1621, La Légende des 400 Coups
Modeling de personnages, lighting, shading, rendering, compositing pour des turn around de personnages
Gestion de la production 3D et pipeline du court métrage, encadrement de 5 stagiaires 3D durant 2 mois
- Déc 12 - Mars 13 Réalisation du teaser officiel du film: partie du modeling, skinning, animation, lighting, shading, rendering, compositing, pipeline

LANGUES

Anglais : Niveau avancé (courant et technique)
Espagnol: Notions

INTERÊTS

Lecture (Fantasy, SF, Fantastique, BD)
Sport (Essentrics, tango argentin, aquagym, équitation)
Photographie - Pyrogravure