

Sommaire des compétences

○ **Compétences techniques**

- Modélisation de personnages, d'objets ou de décors
- Retopologie pour « rigging » et animation
- Application de « normal/displacement maps »
- Dépliage de UV
- Connaissances en anatomie

○ **Connaissances informatiques**

3D - Maya, ZBrush, 3DMax, Boujou, Mudbox, Combustion , After Effects, Virtools
2D / Web - Photoshop, Illustrator, Flash, Dreamwaver, Fireworks, Director

○ **Langues parlées et écrites** : Français et anglais

○ **Aptitudes professionnelles** : Esprit d'équipe, ponctuel, travaillant, ouvert sur les critiques, bonne humeur, passion pour les jeux vidéos.

Formations scolaires

2008-2009

AEC en Production 3D, Collège de Maisonneuve (fin prévue en février)

2002-2006

DEC en Technique d'intégration multimédia, Collège de Maisonneuve

2000-2002

DEC en Arts et Lettres, profil cinéma, Collège Ahuntsic

1998 - 2000

DEC en Arts et Lettres, profil communications, Collège L'Assomption

Expérience Professionnelle

2007

Testeur de jeu (QA)
Bug Tracker (6 mois)

Incluent un mandat de test chez A2M

- Vérification des bugs
- Coopération avec les programmeurs du projet (Spiderman : friend or foe, PSP)
- Compte rendu sur la jouabilité du jeu

2006

Infographiste 3D à la pige pour la création de portfolio web de la compagnie Fuzion 4

- Modélisation, textures et rendus (avec Maya)

2006

Stagiaire dans le cadre du cours d'Intégration Multimédia, chez Créo inc.

- Testeur sur le projet de jeu en ligne « Bâtir Montréal » <http://www.batirmontreal.net/>
- Coloration et modification de l'interface graphique du jeu.

2005

Commis/caissier au club vidéo DVDO

2001 - 2005

Commis/caissier au supermarché Provigo

Intérêts personnels

- Jeux vidéo
- Cinéma (films et critique)
- Écriture (nouvelles, scénarios)
- Dessin (projet de bande dessinée en ligne à venir)
- Blogue personnel basé sur le cinéma (<http://cinoman.thegeekcartel.com>)