



- **20 ans d'expérience.**
- **Logiciels:** 3ds Max, Maya, Zbrush, Photoshop, Unreal, Substance Painter, After Effects.
- **Habilités:** modélisation, textures, animations, rig, montage d'effets spéciaux, Unreal integration.
- **Langues parlées:** français, anglais.

CAE Healthcare. Simulateur d'entraînement médical AR/VR. 2020-2024

Artiste 3D senior généraliste, modélisation, animation, rig, textures.
Création de simulateurs médicaux et d'applications mobiles interactives.
Modélisation du corps humain, d'environnement d'hôpital et d'outils spécialisés.
Création de patients malades pour l'entraînement médical.

Symgery (OSSIMTECH). Simulateur d'entraînement médical AR/VR. 2016-2019

Team Lead 3D. Modélisation et animations d'outils chirurgicaux et du corps humain.
Monter des scènes dans Unreal.
Création de vidéo et de logo Motion Design.
Gestion des tâches Jira des artistes 3D.
Installation du pipeline avec la suite des logiciels et les tâches pour mon équipe d'artistes.

Side City studio. Jeux vidéo pour Casinos. 2014-2016

Animateur et motion design.
Motion design et animation 3D pour des jeux de Casinos.
Le tout était produit avec After Effects, Photoshop et 3ds Max.

Digital Dimension. Séries pour Télévision. 2013-2014

Motion design sur la production de séries RISE OF THE MACHINE.
Monter les scènes dans After Effects et 3DsMax et animer des animaux,
des personnages, des props et des machines de toutes sortes.

ILLUSTRA. Rendu architectural. 2012-2014

Artiste 3D, modeling, rendu architectural et montage vidéo.
Modeling de bâtiments et d'environnement 3d avec plans d'Autocad ou SketchUp.

Projet Paysage. Rendu architectural. 2010-2012

Artiste 3D, rendu architectural et montage vidéo.
Modeling de bâtiments et d'environnement 3D avec les plans d'Autocad ou SketchUp.

Air Borne Mobile. Contenu marketing et illustrations (gif) animés. 2007-2009

Designer graphique, créations de concepts et de short animés.
Avec Photoshop et After Effects. Réalisation d'images pour le marketing.

Toutenkartoon Canada. Séries de bande animées. 1999-2005

Team lead des montages d'effets spéciaux.
Trouver des solutions aux problèmes d'animation.
Créer des effets visuels à l'aide du logiciel de montage maison TTK.
Établir des recettes d'ambiance et d'effets spéciaux pour rehausser la qualité de la série.
Prendre sous ma responsabilité le suivi du storyboard et attribuer aux monteurs leurs séquences de travail.
Réaliser certaines scènes pour guider l'équipe et assurer le style de la production.