

ANIMATION

1 Scamper, Sparx Animation, CG Artiste

decembre 2007

Animation personnelle, réalisée le soir avec Scamper l'un des personnages d'Igor, le soutien et les conseils de Yoshimichi Tamura le directeur d'animation d'Igor.

Durée du travail: 10 hours

Software: Maya 8.5

2 Yona Yona Penguin, Def2shoot, Animateur

mai 2008 - Septembre 2008

Sélection de plans animés sur le long métrage, Yona Yona Penguin de Rintaro.

Durée du travail: 3 seconds by day

Software: Maya 8 et XSI

3 Leon la (t)erreur de la savane, Studio hari, Animateur

decembre 2008 - position actuelle

Sélection de plans animés sur la série TV Léon la (t)erreur de la savane.

Durée du travail: 8 secondes par jour

Software: 3DS Max 2009 et Character Studio

4 Valentin, Pasozebra producciones, Lead Animateur

octobre 2008 - novembre 2008

Animation et direction d'animation sur le pilote de la série d'animation espagnole Valentin.

J'ai travaillé directement avec le réalisateur, Raül Diez, pour définir un style d'animation et une identité pour les héros de la série Valentin, et animé l'épisode pilote de 3 minutes.

Durée du travail: Pilote de 3 minutes en 6 semaines.

Software: 3DS Max 9 et Character Studio

5 Actimel, Pasozebra producciones, Animateur

novembre 2008

Test d'animation pour la campagne Actimel.

Durée du travail: 16 heures

Software: 3DS Max 9 et Character Studio

6 Animation Test, Pasozebra producciones, Animateur

septembre 2008

Extrait de mon test d'animation pour l'embauche à Pasozebra.

Durée du travail: 20 secondes en 14 heures

Software: 3DS Max 9 et Character Studio

OTHER SKILLS

7 Igor, Sparx Animation, CG Artist

Juillet 2007 - Mai 2008

J'ai travaillé pendant presque 11 mois sur Igor, j'y ai commencé en tant que stagiaire, surtout attaché à la modélisation décor, j'ai modélisé 2 décors complets et plusieurs éléments sur d'autres décors durant 3 mois. Ensuite engagé, j'ai rejoint l'équipe setup pendant 4 mois, les setups étaient réalisés sur Maya 8.5. Puis pendant 5 mois dans l'équipe FX où j'ai pu continuer à développer des setups spécifiques hors pipeline, travailler sur les morphing 3d, fluids, fumées, poussières, lightning, particules.

Software: Maya 8.5 et Fusion

STUDENT WORKS

8 Mauvais Role Film de fin d'étude

2006 - 2007

Court métrage de fin d'étude, sélectionné dans beaucoup de festivals, Jury award au Siggraph 2008.

Pré-production:

- story board
- tous les characters design
- design décors de la séquence heroic fantasy

Production:

- modeling du personnage principal
- setup personnages, setup objets
- animation(10 secondes par jour minimum): séquence de combat Marcel vs Chevalier, séquence appartement, séquence machine à café, séquence finale danse.

Durée: 2 mois pour la pré-production, 5 mois de production

Software: Maya 7 , Zbrush 2.5, Adobe Photoshop, Adobe after effect, Première pro 2

9 L'apprenti ecolier Personal project

December 2007 - February 2007

Réalisation et création de l'ensemble des CG (modeling, setup, texture, lighting, compositing, montage), pour un projet mis en place avec une classe de CE1. Le but était de leur faire découvrir les joies du cinéma, et des effets spéciaux au travers d'un film, dont ils ont écrit le script et dont ils sont les acteurs, les sensibilisant aux designs et au story board avec des cours de dessin, aux différents métiers du son et du cinéma, en utilisant le matériel avec eux pendant les tournages.

Durée: 12 sessions de cours théoriques and 6 sessions de tournage

Software: Maya 7, Zbrush 2.5, Adobe photoshop, Combution, Première pro 2

10 Ralatak court metrage etudiant

2005 - 2006

Court métrage étudiant réalisé durant la 2ème année de ma formation à l'ESRA.

Pré-production:

- story board
- tous les characters design
- direction artistique

Production:

- modeling du blaireau et des rats
- setup facial
- 50 % de l'animation

Durée: 2 mois pour la pré-production, 5 mois et demi de production

Software: Maya 7, Zbrush 2.5, Adobe photoshop, Adobe after effect, Première pro 2.

11 Rock n'solex Personal project

January 2007

Extrait d'un court métrage de 35 secondes, réalisé pour Rock n'Solex, un festival de musique à Rennes.

Durée: 3 semaines

Software: Maya 7, Zbrush 2.5, Adobe photoshop, Adobe after effect, Première pro 2.