

## A3D20110427DP Modélisateur 3D

### Profil

---

Candidat fort de deux (2) années d'expérience en modélisation 3D. Il est expérimenté en modélisation de décors et véhicules, application et modifications des textures, application de "normal maps" et en dépliage des UVs. Il possède un bon esprit d'équipe et une passion pour la 3D et il est ponctuel, travaillant et minutieux.

### Compétences techniques

---

3D – Maya, 3D Max, ZBrush, After Effects, Creator (logiciel pour simulation chez CAE)  
2D – Photoshop, Illustrator

### Formation académique

---

AEC en Production 3D, Collège de Maisonneuve	2008 – 2009
DEC en Technique d'intégration multimédia, Collège de Maisonneuve	2002 – 2006
DEC en Arts et Lettres, profil cinéma, Collège Ahuntsic	2000 – 2002
DEC en Arts et Lettres profil communications, Collège L'Assomption	1998 – 2000

### Expérience professionnelle

---

#### [E3 inc.](#)

Août 2010 – Avril 2011

#### En mandat chez le client [CAE](#).

Modélisation et création de textures d'environnements pour la simulation militaire :

- Modélisation d'environnements (aéroports, bâtiments, temples, etc.);
- Création et modifications de texture;
- Aide pour intégration des modèles pour simulateurs;
- Modélisation et textures d'armes militaires.

---

#### [Jacques Beaulieu consultant](#)

Novembre 2009 – Mai 2010

Organisation d'événements pour la ville de Montréal :

- Communication avec les clients pour des événements;
- Travaux bureautiques (Excel).

---

[E3 inc.](#)

Septembre 2009 – Octobre 2009

En mandat chez le client [CAE](#).

Modélisation et texture (Maya) :

- Modélisation d'éléments de décors ("low poly", "medium poly");
- Création et application de textures.

---

[NOVIPRO/SHS Inc.](#)

Avril 2009 – Août 2009

*Graphiste Maya-ZBrush pour collection Champlain ([UDesign](#))*

En mandat chez le client [Canadel](#).

- Création de textures dans Photoshop;
- Modification des modèles dans Maya et ZBrush.

## Langues parlées et écrites

---

Français : courant.

Anglais : courant.