

Curriculum vitae

Artiste 3D d'environnement

Alexis Dumas

86, Rue Aristide Briand

92300 Levallois-Perret

Téléphone fixe : (+) 339.54.09.00.26

Téléphone mobile : (+) 336.26.39.52.68

Email : dalexii@yahoo.fr

Possède le statut de Freelance mais est aussi intéressé par un emploi permanent à temps plein.

Permis de conduire Français et Européen.

Profile

Je suis un graphiste 3D/2D et je travaille actuellement dans l'industrie multimédia depuis près de 3 ans, en particulier dans le jeu-vidéo et les films d'animation 3D. Je me suis spécialisé dans la modélisation 3D (High-poly et Low-poly), dans le texturing, le lighting, les shaders, le temps-réel et le broadcast. Je réalise aussi des illustrations pour des entreprises spécialisées dans la communication et l'événementiel.

Formation

- **2006:** Formation 3D Maya - Formation "Don de l'aigle" (Jean-marc van der Broek)
- **2006:** Diplôme professionnel d'infographie 3D/Multimedia ESIA3D, Ecole d'Arts Appliqués de Bellecour, Lyon
- **2005/2006:** 2ème année en Infographie 3D/Multimedia ESIA3D, Ecole d'Arts Appliqués de Bellecour, Lyon
- **2004/2005:** 1ère année en Infographie 3D/Multimedia ESIA3D, Ecole d'Arts Appliqués de Bellecour, Lyon

- **2003/2004:** Mise à Niveau en Arts Appliqués, Ecole d'Arts Appliqués de Bellecour, 69 Lyon
- **2002/2003:** Obtention du Bac Scientifique Option Sciences de l'Ingénieur
- **2000/2003:** Lycée de la Côtère, 01 La Boisse
- **Langues:** Anglais niveau Bac+3 (Lu, écrit, parlé), Espagnol niveau Lycée

Expérience professionnelle

- **Octobre 2009 :** Graphiste 3D pour le studio de Broadcast BigCompany situé à Lyon.
Créations d'environnements 3D réalistes (Modélisation, Texturing, Lighting, Rendering) pour Tenesol (energie solaire)
- **Juillet 2009 / Août 2009 :** Artiste 3D de rendu, lighting, shaders et pré-compositing pour le studio Publicis Events situé à Paris. Réalisation d'un film d'animation 3D pour « Renault véhicules électriques ». Intégration de véhicules virtuels dans des prises de vue réelles HD. Création de shaders, d'éclairages et de rendus réalistes.
- **Mars 2009 / Avril 2009 :** Graphiste 3D pour le studio de Broadcast BigCompany situé à Lyon.
Créations de Spot 3D animés pour de l'architecture et de la présentation de produit (Modélisation, Texturing, Lighting, Rendering, Compositing)
- **d'Avril 2008 / Février 2009:** Artiste 3D d'environnement sur le jeu-vidéo « I'am Alive » produit par Darworks et édité par Ubisoft pour la Xbox 360 et la PS3.
Création de décors détaillés et réalistes dans une ambiance urbaine et chaotique.
Création d'éléments 3D (modélisation, texturing, assemblage de niveau, animation physique sous reactor) dans une branche spécifique du studio spécialisée dans les effets de destruction du jeu (animation physique et clé par clé, effets spéciaux, création de niveaux spécifiques).
- **Mars 2008 / Avril 2008:** Artiste 3D shaders pour le studio Wizzz situé à Paris.
Création 3D de shaders réalistes et d'animations pour une publicité diffusée sur la chaîne nationale française M6.

- **Novembre 2007 / Décembre 2007:** Artiste 3D d'environnement pour le studio Akama situé à Paris.
Création de décors 3D pour la publicité « KitKat Ultimate Break - Voyage dans l'espace » du groupe Nestlé (modélisation haute résolution et texturing).
- **Avril 2007 / Novembre 2007:** Artiste 3D d'environnement sur le jeu-vidéo « Resteel 2 » produit et édité par Ubisoft pour la Wii.
Création de décors 3D cartoon (modélisation, texturing, assemblage de niveau et lighting).
- **Mars 2007:** Artiste 3D pour l'entreprise Edelman situé à Paris et pour les nouveaux produits technologiques de Sony Ericsson.
Création d'incrustations 3D sur photographies (Modélisation de décors, texturing, lighting et rendus 3D).
- **Février 2007:** Illustrateur 2D pour l'entreprise Edelman situé à Paris.
Création d'illustrations graphiques et vectorielles pour des presentation de presse.
- **Août 2006 / Janvier 2007:** Artiste 3D d'environnement sur le jeu-vidéo « Ghost Recon Advanced Warfighter2 » produit et édité par Ubisoft pour la Xbox 360 et la PS3.
Création de décors détaillés et réalistes (modélisation, texturing, assemblage de niveau).
- **Juillet 2005:** Stagiaire graphiste 2D pour les studios de web-design Extra-communication and Extra-Sport.
Création d'animations Flash 2D pour des sites web et des galeries animées.
- Création de flyers pour l'organisation "Poupées de son", organisation de concert Pop/Rock à Paris.
- Travaux divers de manutentions, d'usines.

Logiciels maîtrisés

- 3Ds max 9.0 (Vray pour les rendus 3D, shaders et lighting, ainsi que Mental Ray, Reactor) Maya, Zbrush
- Moteur de jeux temps réel: Yeti Game Plateform (Next-Gen), Unreal 3.0 (Next-gen) and Unreal 2.5
- Photoshop (Textures, Normal-mapping), Illustrator
- Adobe Premiere, After effect
- Flash MX, Dreamweaver

Centres d'intérêts

- Dessins, création 3D et graphiques
- Musique (Guitare et chant)
- Jeux-vidéos
- Basket-Ball, Football