

## Expertise

Sculpture numérique de personnage, de créature et d'environnement (ZBrush)  
Connaissance approfondie du modeling hi-res et low-res (organique et mécanique)  
Solide compréhension des étapes de production de l'industrie du film et du jeu vidéo

## Expériences professionnelles

- Janvier 2011 à aujourd'hui : **Pixomondo**, *Londres* : modelleur (film)
  - Wrath of the Titans
  - The Hunger Games
  - Hugo Cabret - *Martin Scorsese*
- Août à décembre 2010 : **Classics Animated**, *Montréal* : Artiste de personnage (film)
- Novembre 2009 à juillet 2010 : **Modus FX**, *Sainte-Thérèse* : Sculpteur numérique (film)
  - Films :
    - Source Code - 2011
    - Super - 2010
    - The American - 2010
    - Barney's Version - 2010
    - March Of The Dinosaurs - 2010
  - Télévision :
    - America : The Story of Us (History Channel) - 2010
    - Atlas 4D - 2010
  - Cinématique de jeu vidéo :
    - Fear 3 - 2010
  - 70 mm :
    - Oil - Extending City Dreams - 2010 Shanghai World Expo
- Novembre 2008 à octobre 2009 : **Trapdoor Inc**, *Montréal* : Modeleur personnage et environnement (jeu)
- Janvier à juillet 2008 : **Amusement Cyanide**, *Montréal* : Modeleur et animateur de personnage (jeu)
  - Jeux :
    - Blood Bowl

## Formations et diplômes

- 2008 : Diplômé Centre NAD, Montréal, département jeux vidéo (1 an)
- 2006 : Diplômé Créapôle école de design, Paris, département jeux vidéo, mention bien (3 ans)

## Récompense et publication

- 2009 : **D'Artiste Character Modeling 3**, *Ballistic Publishing*
- 2008 : **Prix Eidos** de la 2e meilleure modélisation de personnage

## Logiciels maîtrisés

- ZBrush
- Softimage
- 3DS Max
- Maya

## Langues

- Français
- Anglais