

## Expérience professionnelle

- Direction Artistique **Ubisoft Paris - Département R&D [2013-2014]**  
Direction artistique du jeu vidéo «Chubby Kings Penguins» pour Intel sur plateforme Lenovo  
Illustration des décors - Création d'interfaces utilisateurs/logos - Modélisation 3d et textures
- Illustration **Freelance [2013]**  
Création de costumes et machines pour des spectacles d'art de la rue  
Illustrations de jeux de plateau  
Création graphique pour un festival d'art de la rue
- Direction Artistique **Ubisoft Paris - Département R&D [2011-2012]**  
Direction artistique d'un jeu vidéo sur console Wii «U» (non annoncé)  
Création de décors et d'interfaces utilisateurs - Modélisation 3d et textures - Intégration moteur
- Direction Artistique **Ubisoft International [2010-2011]**  
Direction artistique du projet «Battletag» en collaboration avec Frédérick Raynal  
Création de logos et d'interfaces utilisateurs - Suivi de création des produits, des teasers et packagings  
Infographiste au sein de l'équipe FarCry Online : prototypage et conception d'interfaces utilisateurs
- Direction Artistique **Lexis Numérique [1999-2009]**  
Direction artistique de jeux multimédia temps réel/précalculé/online sur console Nintendo DS/ Wii/PC  
Productions sous licences et relations clients en collaboration avec des éditeurs tels que :  
Disney, Ubisoft, Universal, TF1, France 3, les éditions Nord Sud, Casterman, Mindscape et Emme  
Infographie 2D et 3D : création d'environnements et de personnages - Création de chartes graphiques, logos et interfaces utilisateur - Modélisation 3D et texturing - Réalisation d'effets spéciaux - Packaging  
Gamedesigner : spécifications détaillées - Listes d'animations/musiques/bruitages et FX  
Auteur de CD-Rom Jeunesse tels que: «Boule & Bill», «C'est pas sorcier», «Les copains de la forêt»  
Écriture des scénarios, des dialogues et suivi d'enregistrement des voix
- Designer - Styliste **Travelway [1997-1999]**  
Création et suivi de fabrication avec le Vietnam de lignes de bagagerie pour la grande distribution et les licences : Roland-Garros - Carrera - Ushuhaïa - Les Galeries Lafayette

## Formation initiale et continue

- 3D **Rhynocéros Formation [2009]**  
Formation continue spécialisée en techniques d'animation sous «Flash»
- Animation **Pyramyd [2007]**  
Formation continue sur 3DSmax 9
- Design Produit **Master design produit Créapole-ESDI [1992-1996]**  
Projet d'étude : création d'un porte-bébé/poussette pour la randonnée familiale
- Technique **BTS microtechniques spécialisation appareillage [1989-1991]**  
Premier prix de l'Académie de Paris au concours «DEFI 92» : prototype d'injecteur d'implant oculaire à l'usage des chirurgiens opérant des patients atteints de cataractes

## Compétences Particulières

- Informatique **Logiciels** : Photoshop CS6 - Illustrator CS6 - InDesign CS6 - 3DS max 2013 - Flash CS6 - Dreamweaver CS6  
Langues étrangères **Anglais** : lu - parlé - écrit

## Centres d'intérêts

Illustration - Gravure sur cuivre - Films d'animation - Jonglage - Guitare - Batucada - Cyclisme