

# Damien DEVAUX

3505 rue Sainte Famille, Appt. 1001

Montreal, QC, H2X 2L3

Domicile: 514 289 37 71 (répondeur)

Cellulaire : 514 553 45 48

Courriel: [damien.devaux78@yahoo.fr](mailto:damien.devaux78@yahoo.fr)

PortFolio en ligne: [www.devaux-infographie.sup.fr](http://www.devaux-infographie.sup.fr)



## Graphiste 3D Généraliste spécialiste modeling/texturing

### PERSONAL PROFIL

Je suis graphiste 3D, dynamique et créatif avec de l'expérience dans l'industrie militaire et dans la postproduction (Pubs, Court-métrage). J'ai une bonne communication et un bon sens de l'organisation. J'ai eu à prendre en charge différents projets pour des clients avec respect des deadlines et prise en compte des évolutions du cahier des charges. J'ai fait partie de l'équipe qui a élaboré le court métrage « Logorama » et qui a reçu l'oscar du « meilleur court métrage d'animation » au festival des Oscars à Hollywood en 2010. Le travail en toute autonomie ou en équipe selon les projets, ne modifie en rien pour moi ma volonté d'obtenir le meilleur résultat possible. Aujourd'hui je recherche un emploi plutôt orienté jeux vidéo où je pourrais apporter mes compétences techniques et poursuivre mon expérience.

### SOMMAIRE DE COMPETENCES

**3D:** *Maya, 3Ds Max, Zbrush, Endorphin, Catia, NEX (Maya), Xnormal, Roadkill, UV layout.*

**2D:** *Photoshop, Illustrator, After effects, Premiere.*

**Programmation:** *Mel, Python, C/C++.*

**Langues :** *Français, Anglais usuel.*

- Modéliser et texturer des personnages, créatures, environnements, véhicules.
- Modélisation low-poly et High-poly.
- Polypainting, normal mapping, specular map(Zbrush, Xnormal).
- Retopologie d'un model High-poly (Zbrush, NEX)..
- Prise en compte des contraintes techniques (Jeux vidéo).
- Dépliage UV (Maya, 3dsMax, RoadKill)
- Lighting
- Rendering (MentalRay) shadow, occlusion, specular. . .
- Fx (fluids, dynamics)

### AWARDS

[LOGORAMA](#) a reçu un OSCAR pour le meilleur film d'animation au festival des OSCARS en 2010 et a reçu aussi le prix découverte du meilleur film court par au festival de CANNES en 2009.

## EXPERIENCES ET REALISATIONS

**Aout 2010 à ce jour** Artiste 3D - Modeleur 3D

**Anonym-Art Productions**

[Crash Bandicoot](#)

-Modélisation High poly et low poly, Texture, personnages, props et environnement pour un mod de jeu à partir du moteur de jeu Crysis (CryEngine 2).

**Juillet 2010**

Graphiste 3D Généraliste.

**Dynamik 3D** - Montreal - Québec

[www.dynamik3d.ca](http://www.dynamik3d.ca)

-Modélisation, texture et rendu pour une pub.

**Dec 09 à Janv 10**

Graphiste 3D Généraliste.

**MIKROS Image** - Levallois Perret (92) - France

[www.mikrosimage.fr](http://www.mikrosimage.fr)

- Modélisation, texture, animation et rendu pour de la Pub télé. Je me suis occupé de la réalisation d'un packshot pour la marque [Nana](#), ainsi que plusieurs pubs pour la marque [Darty](#).

**Oct 08 à Dec 08**

Graphiste 3D - Lighting and rendering.

**MIKROS Image** - Levallois Perret (92) - France

[www.mikrosimage.fr](http://www.mikrosimage.fr)

- Lighting et Rendering pour un court métrage qui se nomme [LOGORAMA](#) dans la société [Mikros Image](#). Je me suis occupé de mettre en place les lumières, les textures et de sortir les différentes pass de rendu et effectuer une pré-composition. LOGORAMA a reçu un **OSCAR** du meilleur court métrage d'animation en 2010.

**Dec 07 à Sept 08**

Chargé de projet R&D.

**DASSAULT SYSTEMES** - Suresnes (92) - France

<http://www.3ds.com/fr/>

- Rendu Photo réaliste (MentalRay) pour le département Design de [DASSAULT SYSTEMES](#). J'ai travaillé pour des clients comme Bombardier. J'ai pris en charge différents projets pour des clients avec respect des deadlines et prise en compte des évolutions du cahier des charges. Modélisation de véhicules et d'environnements sous CATIA pour un projet réel en cours ([Michel Vaillant](#)).

**Aout-Octobre 2007**

Graphiste 3D - Développement.

**THALES Training & Simulation** - Osny (95) - France

<http://www.thalesgroup.com/>

- Chargé de modéliser, texturer et animer des véhicules pour des simulateurs temps réel (Chars, Hélicoptères, Véhicules blindés, Véhicules sanitaires et Humanitaires). Respect des contraintes techniques au niveau du nombre de polygones ainsi que les maps de textures. Test de simulation des différents prototypes d'avions de combats et civils au niveau de l'intégration dans le moteur temps réel interne.

## FORMATIONS

- 2009 **MASTER (Maitrise) Art & Technologie de l'Image** - France - Université PARIS VIII  
2007 **Licence (Baccalauréat) Art & Technologie de l'Image** - Fr - Université PARIS VIII  
2006 **BTS (DEC Technique) spécialisation Informatique & Réseaux** - Fr - Massy-91.  
2004 **BAC (DEC pré-universitaires) spécialisation Electrotechnique** - Fr - Rambouillet-78.

## CENTRE D'INTERETS

- Sport :** - Taekwondo, Musculation.  
**Loisirs :** - 3D, Jeux vidéo, Cinéma, Photos  
**Bénévolat :** -Création d'un site internet pour une association sportive.

REFERENCES fournies sur demande.