

4844 rue Fabre
H2J 3W2 Montréal
QC, CANADA

c.pernel@gmail.com
Tel : 514 233-9499
portfolio: <http://webfoliopc.com>

Profil

Deux années d'expériences dans l'industrie du jeu vidéo et du multimédia m'ont amené à développer mes compétences techniques en tant qu'artiste environnement, personnage, concept art...

Cela m'a permis d'acquérir autonomie et rigueur professionnelle en passant du poste de consultant freelance à celui de directeur artistique au sein de la même entreprise.

Compétences

Logiciels 3D:

3DS max 11
Zbrush
Decimation Master
Crazy Bump
nDO
Unreal Ed4
GameBryo

Talents 3D:

3D meshes High and Low Polygones
Textures
UVs
Materiaux
Eclairages
Fx

Logiciels 2D:

Photoshop
Illustrator
Flash
Quark Xpress
InDesign

Talents 2D:

Concept Art
Illustration Vectoriel
Dessin traditionnel
Rough
Storyboard
Documentation

Expériences

FLAVOURS INTERACTIVE Directeur artistique

2011 à aujourd'hui

- Projet de jeu iPhone avec réalisation en partie 2D et 3D.
(concept art, modélisation, textures, implémentation dans le moteur Unity)

- Site internet avec un habillage tout en 3D.
(réalisations de décors ainsi que de personnages 3D, morphings faciaux, éclairages, animations caméras, montage post-production).

FREELANCE Artiste modelleur et concept

2010 à 2011

- Modélisation personnage et environnement 3D pour un site internet
(modélisation de corps et visages, retouche textures et rendus caméras).

- Réalisations d'environnements complets sur le moteur de jeu Unreal Engine 3 afin de parfaire ma technique (modélisation low polygones, textures, éclairages, fx, post effect).

- Concept Art et animation flash pour un thème de blog professionnel.

CREATIVE PATTERNS Artiste modelleur et concept

2009

- Concept Art, environnement et interface 3D sur un jeu Nintendo DS.
(modélisation very low polygones, textures, éclairage vertex color)

- Chargé de réalisation visuelle pour la communication publicitaire de l'entreprise.

Projets

THE OLD SWORD environnement 3D avec l' Unreal Engine (Eclairages, modélisation, textures, post effects, matériaux).	2011
THE NIGHT HARBOR environnement Iphone sous 3Ds max (Eclairages, modélisation, textures, post effects, matériaux).	2011
LOST CAVE environnement 3D avec l' Unreal Engine (Eclairages, modélisation, textures, post effects, matériaux).	2010
EVERFALL >deuxième projet de jeu à l' ENJMIN direction artistique: concept art, environnement 3D, textures, UVs, skybox.	2009
ZOMBIDS >premier projet de jeu à l' ENJMIN direction artistique: concept art, environnement 3D, textures, UVs, Animation et sprites 2D.	2008

Parcours

ENJMIN / Master en multimedia et jeu vidéo. (Ecole française nationale du jeu vidéo et des médias interactifs)	2009
ESA / Bac+3 art et design. (Ecole supérieur des Beaux arts de Lorient)	2007
LYCEE Bertrand Duguesclin / Bac publicitaire.	2004

Activités: cinéma (fantastique, japonais and coréen) , films d'animations (2D et 3D), comics, manga, art. Jeux vidéos: mutiplayers,coopératifs ainsi que les productions indépendantes. Jeux de rôles. Wargames: warhammer, other...