

ALEXANDRE GILBERT

ARTISTE 3D

Montréal, QC, H1T 3Z7
gilbert.a@live.ca • (438)869-3107
gilbertalexandre.wixsite.com/portfolio

COMPÉTENCES

- Utiliser les logiciels: 3Ds Max, ZBrush, Photoshop, Substance, Unreal 4, Unity 3D,
- Prendre connaissance de la direction artistique et des contraintes techniques,
- Créer des modèles détaillés en haute résolution,
- Créer une topologie basse résolution optimisée pour l'engin de jeu,
- Déplier les UVs, baker les détails sur le modèle de jeu et créer les textures,
- Intégrer le modèle dans un engin de jeu,
- Communiquer de façon efficace avec les autres membres de l'équipe de production,
- Recevoir les commentaires et apporter les modifications nécessaires au projet,
- Respecter les échéanciers,
- Langues: Français, Anglais.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2015

ARTISTE 3D

Edge Dimension, Montréal

Modéliser des objets en 3D pour Unity. Respecter les contraintes du client. Apporter les modifications nécessaires. Respecter les deadlines.

OBJECTIF

Passionné par l'art, la technologie et les jeux vidéo, je souhaiterais mettre à profit mes talents au service d'une équipe en travaillant sur des projets qui me permettront d'acquérir de nouvelles compétences. Je suis autonome, minutieux et je m'adapte bien à de nouvelles situations.

ÉTUDES

2013 - 2014	AEC - MODÉLISATION 3D ORIENTÉE JEU VIDÉO <i>Campus ADN, Montréal</i>
2010 - 2013	DEC - ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES <i>Cégep de Matane, Matane</i>
2005 - 2010	DES - ART ET COMMUNICATION <i>École secondaire Mitchell-Montcalm, Sherbrooke</i>

RÉALISATIONS

2015	KITCHEN <i>Freelance, Montréal</i> Projet en freelance de rénovation de cuisine avant la soumission au contracteur réalisé avec 3Ds Max. VRay utilisé pour le rendu.
2014	SHATTERED <i>Campus ADN, Montréal</i> Participer à la conception d'un jeu vidéo. Interagir avec une équipe de 50 personnes. Modéliser un personnage et des objets. Tenir compte des conseils et des commentaires des animateurs pour adapter ma technique de travail. Aider mes coéquipiers dans l'habillage de niveaux de jeu avec Unity.
2013	DIVISION <i>Cégep de Matane, Matane</i> Participer à la réalisation des concepts arts et du scénarimage. Modéliser deux des personnages et quelques objets. Participer à l'animation.
2012	GRAND PRIX <i>Anijam 2012, Matane</i> 1er prix d'animation pour le court métrage « Lonely Bunny ». Créer les concept art des environnements et des personnages. Modéliser un personnage. Participer à l'animation.

ALEXANDRE GILBERT

ARTISTE 3D

Montréal, QC, H1T 3Z7
gilbert.a@live.ca • (438)869-3107
gilbertalexandre.wixsite.com/portfolio

AUTRES EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

2015 - 2017	OPÉRATEUR À L'EMPAQUETAGE <i>Molson Coors, Montréal</i>
2015	MANOEUVRE GÉNÉRAL <i>Fuze HR, Montréal</i>
2014	JOURNALIER <i>Bédard Ressources, Montréal</i>