

Philippe ARNAUD | ARTISTE 2D / 3D

www.tumecherches.com / philippe_arnaud@gmail.com / +33 (0)6 83 76 63 65 / Bordeaux

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2017 Chef d'équipe 3D | **TFO - Emissions TV pour enfants** (Toronto, Canada)

- Direction artistique et technique, gestion des plannings / deadlines
- Réaliser les concepts artistiques, costumes, créatures et décors
- Superviser l'équipe de modelleurs, artiste technique et animateurs

2016 **Modeleur 3D et Level designer** | **TFO - Emissions TV pour enfants** (Toronto, Canada)

- Modéliser, texturer les éléments de décors avec Maya
- Intégrer sur Unreal Engine les éléments pour des émissions avec décors virtuels **en temps réel**

Lead opérateur SolidTrack, FX on-set | **SolidAnim & Ross** (Londres, UK - Toronto, CA - Herzilya, Israel - Beijing, Chine)

- Superviser les équipes de tracking de caméra temps réel et de rendu de set virtuel durant un Broadcast Proof of Concept

Second assistant Réalisateur | **"Phantasm"** - Spot publicitaire (Carte Noire, Paris)

- Encadrer, planifier et coordonner les équipes techniques et les figurants
- Participer au bon déroulement de la mise en scène, veiller au respect du timing journalier

2016 **Animateur Motion-capture, Opérateur Motion Builder, Opérateur SolidTrack, FX on-set**

2015 **SolidAnim : Cafard** Film d'animation (Angoulême) - **Loïn de chez nous** Série TV (Paris) - **En apparences** Série TV (Lyon) - **Ghostbusters 3** Film (Boston) - **Monster Call** Film (Barcelone) - **WeAreTV** Emission TV (Paris) - **MAIF** Spot publicitaire (Paris) - **White Fang** Film d'animation (Luxembourg)

- Modéliser et texturer décors pour extension de set virtuel
- Calibrer le système de motion capture Vicon et équiper les acteurs mocap
- Intégrer et tracker décors virtuel et acteur en Motion Capture en temps réel via MotionBuilder
- Réaliser la post animation sous Motion Builder, traiter et retoucher les données de Motion-capture faciale
- Superviser le rendu d'un pilote d'émission, gérer la render farm

2013 **Artiste 2D/3D** | **Long Night - Jeu Vidéo** (Studio Trickster Face, Bordeaux)

- Réaliser les concepts artistiques, storyboard, décors et personnages
- Réaliser les scènes cinématiques 2D avec Photoshop et After Effect
- Modéliser, animer et texturer decors et personnages en 3D pour moteur de jeu Unity
- Traiter la post-animation des données de Motion-capture (Xsens)

COMPÉTENCES

- Recherches et pré-production, / Character design / Artworks / Animation 2D / Storyboarding / Design graphic
- Modeling /Sculpting / Texturing / Rigging / Animation 3D / Motion capture / Lighting / Shading / Rendering /Game engine
- Montage vidéo / Motion design / Compositing
- Management d'équipe / Direction artistique et technique
- Français / Anglais (lu, parlé, niveau intermédiaire)

FORMATION

Concepteur Réalisateur en Cinéma d'Animation | École Georges Méliès (Paris)

Licence en Arts Appliqués | Université Bordeaux 3 (Bordeaux)

BTS Communication Visuelle option Multimédia | École ÉCRAN (Mérignac)

LOGICIELS

Maya / MotionBuilder / ZBrush / Nuke X / Unreal Engine / Unity 3D / Reality Editor (Zero Density) / Blade / CrazyBump / Royal render / Premiere Pro / After Effects / Photoshop / Illustrator / Indesign / Flash

WEBSITE / www.tumecherches.com

EMAIL / philippe_arnaud@gmail.com

PHONE / +33 (0)6 83 76 63 65

SKYPE / phyl-durden

LINKEDIN / philippe-arnaud7a325417/