

3D CHARACTER ANIMATOR

PROFILE

- 5 ans d'expérience dans l'enseignement de l'animation de personnages en 3D
- Excellente connaissance de l'animation de personnages
- Bon niveau en modélisation, éclairage, rigging et texture
- Connaissance de Maxscript pour rigging de personnages en 3D
- Capable de travailler seul et en équipe
- Parle portugais (langue principale), français, anglais et espagnol

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- | | |
|--|--------------|
| Enseignant animation 3D - (3DS Max et Maya)
Itecom Art Design – Paris – France | 2013-présent |
| Enseignant animation 3D - (3DS Max)
Com'Art – Paris – France | 2014-présent |
| Animateur - Animation Supplémentaire - (After Effects) (REMOTE)
Armazém de Imagens – Porto Alegre – Brésil
Long métrage d'animation: " <u><i>The adventures of the red airplane</i></u> " <ul style="list-style-type: none">● Responsable pour les compositions d'animation et le lip-sync de personnages | 2016 |
| Animateur - (After Effects et Maya)
Citron Vache - São Paulo – Brésil
Free Online courses – CSS3 <ul style="list-style-type: none">● <i>Composition d'animation 2D</i> | 2015 |
| ANIMATEUR 3D - (3DS Max)
Association Française pour la Contraception - Paris – France
Web séries - 2' - Épisode 1 – " <u><i>Megabit</i></u> " <ul style="list-style-type: none">● Créer des animations 3D style cartoon | 2014 |
| Animateur - (After Effects) (REMOTE)
Armazém de Imagens (Vida Urgente) - Porto Alegre – Brésil <ul style="list-style-type: none">● Composition d'animation des personnages en 2D pour le court-métrage "<u><i>La Fleur et le papillon</i></u>". | 2012 |
| Assistant Animateur 3D – (Maya)
Citron Vache - São Paulo – Brésil
Série télévisée brésilienne en 3D - 3' - " <u><i>Caco e Dado</i></u> " <ul style="list-style-type: none">● Créer l'animation des personnages en 3D pour 15 épisodes. | 2011 |
| Artiste CG Prelighting – (3DS Max, Maya et Photoshop)
TeamTo - Paris – France
Série animée en 3D " <u><i>Oscar and Co</i></u> " <ul style="list-style-type: none">● Vérifier les textures, la lumière et l'animation des fichiers 3DS Max converti de Maya | 2010 |

3D CHARACTER ANIMATOR

EXPÉRIENCE PROFESSIONNEL (Suite)

- Animateur 3D/Généraliste - (3DSMax et Photoshop) 2008**
ClaudiusCity Project - Saint-Denis – France
 - Responsable de la modélisation, texture et animation pour un chat 3D avec interface en flash

- 3D Généraliste/Animateur - (After Effects, 3DS Max, Softimage) 2005 -2007**
Studio Matamore – Pantin – France
 - Responsable de la modélisation et de la texture pour le Projet "Tropiques Amers" de France 3

 - En charge de la modélisation, de la texture, de l'éclairage et de l'animation 3D pour le teaser "Hermione Frégate des Lumières"

COMPÉTENCE

- **Software** : Maya (Avancé), 3DS Max (Avancé), Adobe After Effects (Intermédiaire), Photoshop (Intermédiaire)
- **Programming**: Maxscript (Débutant)
- **Drawing**: 2D in-between animation (Intermédiaire)

FORMATION ACADÉMIQUE

- *Cours Supérieur de Communication Sociale option publicité* **1997**

FORMATION SUPPLÉMENTAIRE

- Udey - Maxscript pour les Artistes - Tito Petri (Décembre) **2015**
- École George Méliès - Master Class Animation faciale - Chris Landreth (42 heures) **2011**
- Gobelins Summer School - Character Animation (Juillet – Maya - Paris) **2009**
- Isart Digital – Animation 2D (de avril à juillet – Paris) **2009**

- *Itecom Art Design - Game Designer (Paris – France)* **2005-2007**

- Théorie sur les effets spéciaux (37 heures, Mega Studio, São Paulo) **2000**
- Cours initiation à Maya (40 heures, Université Fédérale du Rio Grande do Sul, Porto Alegre) **1999**
- Montage Vidéo (3 mois - SENAC de São Paulo) **1992**

ENTREVUE

- *Mon entrevue dans le site web CG Channel pour parler de ma carrière et mon court métrage la Belle au Bois Dorrmmant qui a gagné le premier concours du site CG Channel.* **2009**