



# Cécile Florent

Artiste 3D hautement créative et compétente, ayant réussi à produire des titres de jeux AAA de haute qualité, acclamés par la critique. Maîtrise des logiciels et des techniques standard de l'industrie pour produire des modèles et des animations 3D époustouffants. Adeptes de la collaboration avec des équipes interfonctionnelles pour mener à bien des projets exceptionnels.

## Expérience professionnelle

### Artiste 3D

2021 - En cours

*LogicStudio, Paris*

Conception et création d'éléments 3D, de personnages et d'environnements visuellement attrayants pour des jeux vidéo et des projets multimédias. J'ai eu la chance de collaborer avec les directeurs artistiques et les concepteurs de jeux pour traduire les concepts en modèles et animations 3D tangibles. J'ai également pu utiliser des techniques de rendu et des compétences de post-production avancées pour améliorer la qualité visuelle des projets :

- Appliquer des techniques de rendu et des compétences de post-production avancées pour améliorer la qualité visuelle des projets, en livrant avec succès des titres de jeux AAA de haute qualité, acclamés par la critique
- Créer et développer des ressources, des personnages et des environnements 3D visuellement captivants, utilisés dans de nombreux jeux vidéo et projets multimédias, ce qui a suscité des réactions positives de la part des utilisateurs et des parties intéressées.
- Transformer des idées conceptuelles en modèles et animations 3D entièrement réalisés, en veillant à l'alignement sur les objectifs du projet et à l'intégration transparente de la vision artistique tout au long du processus de développement.

### Artiste 3D Junior

2019 - 2021

*EA Animation, Paris*

J'ai assisté les principaux artistes à créer des modèles et des textures en 3D pour des émissions de télévision et des films d'animation. J'ai également participé à des séances de brainstorming afin de générer des idées et des concepts créatifs pour des projets d'animation. Enfin, j'ai collaboré avec l'équipe d'animation pour livrer des projets de haute qualité dans des délais serrés.

- Apporter une aide précieuse aux artistes principaux dans le développement de modèles et de textures en 3D pour des émissions de télévision et des films d'animation, en contribuant à mener à bien des projets visuellement attrayants qui captivent le public.
- Participer activement à des séances de brainstorming, en amenant des idées et des contributions créatives qui ont aidé à la conceptualisation et à la réalisation de projets d'animation innovants, en enrichissant l'expérience globale de la narration visuelle.

## Formation

### Master Animation 3D & Effets spéciaux

2018

*ARTFX, Paris*

Principaux cours suivis : modélisation 3D, texturation, animation de personnages, effets visuels (VFX), graphiques animés.

## Expérience additionnelle

### Stagiaire en studio d'animation 3D

2018

*Paris*

- Acquisition de la maîtrise des logiciels standards de l'industrie, notamment Autodesk Maya et Adobe Creative Suite, pour fournir un travail de qualité professionnelle.
- Collaboration avec une équipe d'artistes 3D pour créer des animations visuellement époustoufflantes pour un projet de long métrage, acquérant ainsi une expérience pratique dans l'ensemble du canal d'animation.
- Aide à la modélisation et à la texturation d'actifs de haute qualité pour diverses scènes, en garantissant le respect du style artistique et des spécifications techniques du projet.

## Informations personnelles

### Nom

Cécile Florent

### Adresse

3 rue du Louvre  
Paris, 75001

### Numéro de téléphone

0609876543

### E-mail

exemple@cvmaker.fr

### Date de naissance

15/08/1985

### État civil

Marié(e)

## Compétences

Modélisation 3D Expert

Texturation Expert

Animation Expérimenté

Éclairage Expérimenté

Simulation de particules Confirmé

Cartographie UV Confirmé

Réalité virtuelle Confirmé

## Compétences techniques

Modélisation et sculpture 3D :

Autodesk Maya, Blender, ZBrush,

Modo, Rhino 3D, SketchUp

Texturation et création de matériaux :

Substance Painter, Substance

Designer, Adobe Photoshop

Rendu et visualisation : V-Ray, Arnold,

Redshift, Render

Animation et Rigging : Autodesk Maya,

Blender, Mixamo, Unity

Compositing et post- Réalisation :

Adobe After Effects, Nucléaire

Moteurs de jeu et 3D temps réel : Unity,

Unreal Engine

Capture de mouvement : OptiTrack,

Xsens, Perception Neuron