

Jackie Salaun

Animatrice 3D

Objectif professionnel

Je souhaite m'intégrer à une équipe dynamique afin de mettre à profit mes compétences et ma bonne humeur. J'aime relever des nouveaux défis au cœur d'une équipe motivée pour créer des jeux vidéo.

Compétences

Maitrise des outils d'animation Maya (toutes les versions jusqu'à 2016) et 3ds Max (toutes les versions jusqu'à 2017).

Utilisation quotidienne depuis plusieurs années de divers moteurs de jeu temps réel : Unreal, Unity, Korok.

Bonnes connaissances de MotionBuilder

Bonnes connaissances en rigging et skinning.

A l'aise avec les outils de graphismes Photoshop, Illustrator, After effect, Première.

Expérience professionnelle

Triotech, Animatrice 3D, Montréal, Québec, de Aout 2014 à ce jour

- Animation pour des personnages humains/humanoïdes, des créatures bipèdes et quadrupèdes et des véhicules variés.
- Intégration de ces animations dans un moteur temps réel et mise en place d'un gameplay
- Animation des preshows et cinématiques des différents projets
- Rigging et skinning de multiples personnages ou créatures.

Polymorph Software, Animatrice 3D, Rennes, France, de Janvier 2010 à Septembre 2013

- Animation pour des courts métrages 3D et en relief.
- Animation temps réel pour diverses applications professionnels.
- Réglages des scènes stéréoscopiques.
- Rigging et skinning de multiples personnages humains/humanoïdes, des créatures bipèdes et quadrupèdes et des véhicules variés.

Pulsanim Interactive, Animatrice 3D, Angoulême, France, de Septembre 2008 à Octobre 2009

- Animation pour le jeu vidéo « Enquête à Versailles sous Louis XIV : avec Vauban ! ».
- Participation à la modélisation, au texturing, au rigging et au skinning des différents personnages du projet.

Sparx, Animatrice 3D, Hô-Chi-Minh Ville, Vietnam, de Septembre 2007 à Avril 2008

- Animation pour le long métrage « Igor ».

Sparx, Stagiaire Animatrice 3D, Hô-Chi-Minh Ville, Vietnam, de Août 2006 à Octobre 2006

- Animation pour la série télévisée « Zoé Kezako ».

Formation

ESRA Bretagne, Rennes, France, de Septembre 2004 à Août 2007

- Certificat de fin d'étude du cursus Film d'animation.
- Formation à 3ds Max, Maya, Combustion, Photoshop, After effect, Première.

Lycée Pierre Guéguin, Concarneau, France, de Septembre 2001 à Juin 2004

- Baccalauréat série scientifique option Physique/Chimie.

Loisirs et centres d'intérêts

- Les jeux vidéo (RPG, Action Aventure, Indy Game, jeux avec dragon !)
- Les arts plastiques comme le dessin, la peinture, le modelage.
- L'animation en général. Participation à des concours d'animation sur internet, aide sur des projets de jeux indépendant.
- Films et séries musicales.