
JUNIOR TECHNICAL ARTIST

Informations Personnelles :

Pierre Lemasson

10 rue Garros,
93700, DRANCY.

Téléphone : +33667266135

Email : lemassonpierre.g@gmail.com

Web : <http://www.plemasson.fr>

Date de naissance : 08 aout 1985

Situation: En Couple

Langues: Anglais (lu et parlé), Allemand (notions)

Compétences :

Infographie : 3Dsmax & Photoshop (8 ans), Flash, After Effects, Combustion, Zbrush, Boujou

Notion de programmation : C# (XNA et Unity), Actionscript 2 & 3, Java (Processing), Shaders (HLSL & Cg), Maxscript, Angelscript.

Autres : Bonne maitrise du dessin, Outils de bureautique.

Expériences :

➤ Avril 2010 jusqu'à aujourd'hui : **Graphic Designer à Neko Entertainment**

- Projet **Puddle** – PS3, PSN : réalisation commerciale en partenariat avec Neko Entertainment de notre projet étudiant de 2009 *Puddle*.

Competences : 3dsmax 2008, Photoshop, After Effects, Processing, AngelScript, Cg & HLSL

Projet mis en avant lors de la **GamesConnection 2010** de Lyons

- Extension de la charte graphique existante et des différentes ambiances visuelles présentes dans le jeu en coopération avec un second graphiste.
- Programmation des shaders de liquides et des filtres de post-process (Cg) ayant permis de répondre précisément aux besoins de la charte graphique sans monopoliser de programmeurs supplémentaires.
- Création d'une gamme de scripts destinées à faciliter le travail de level design au reste de l'équipe (*Angelscript*).
- Habillage et scripting des feedbacks visuels des niveaux.

➤ Juin 2009 - octobre 2009 : **Rendu Compositing à 2 Minutes** (*en temps que stagiaire puis en qualité d'employé*).

- Série animé **Alien Zoo** – Télévision

Compétences : Maya, Photoshop, Mental Ray

- Intégration au sein d'une petite équipe d'infographistes afin de déboguer ou de refaire des scènes 3D Maya produites en Chines et d'en effectuer le rendu avec Mental Ray.

➤ Octobre 2009 – Avril 2010 : en Master 2 à L'ENJMIN

- **Projet PaperPlane** – Jeu d'exploration avec un avion en papier (PC, Unity 3D) : <http://paper-plane-game.com>

Competences: 3dsmax 2010, Mudbox, Photoshop, After Effects, Processing (Java), maxscript

Prix **IGF Student Showcase 2011** en Janvier 2011(voyage à la GDC 2011).

Prix **Milthon 2010** Etudiant en septembre 2010.

- Conception d'une charte graphique originale en collaboration avec un second graphiste.
- Mise en place de tests avec les programmeurs afin d'effectuer des choix techniques concernant l'éclairage, les shaders, et l'animation.
- Création de la banque d'assets 3D en coopération avec un second graphiste.
- Programmation de plusieurs *maxscripts* destinés à faciliter le passage d'assets de 3DSmax au moteur du jeu (Unity 3D).
- Création d'un générateur de mesh d'arbre basé sur les L-Systems et codé avec *Processing* afin d'accélérer la production d'un environnement ouvert dans le jeu.
- Création de plusieurs effets visuels notamment d'un filtre vidéo donnant un aspect peint à la scène d'introduction du jeu.

➤ Mars 2009 – Juin 2010 : en Master 1 à L'ENJMIN

- **Projet Puddle** – Jeu de plateforme basé sur la physique des liquides (PC, XNA) : <http://puddle-game.com>

Competences: 3dsmax 2009, Photoshop, After Effects

Prix **IGF Student Showcase 2010** - (voyage à la GDC 2010).

Prix du Game Design obtenu aux **E-Magicien 2009**.

- Conception d'une charte graphique sobre et mettant en avant la simulation physique en collaboration avec un second graphiste.
- Habillage et conception des niveaux en collaboration avec le level designer.
- Réalisation d'un trailer afin d'assurer la communication autour du projet.

- **Projet GPVH** (*guerre propre à visage humain*) – Jeu politique de gestion (PC, Actionscript).

Competences: Photoshop, 3Dsmax, Flash, Actionscript 3 (Flash develop)

- Création d'une charte graphique épurée et clinique afin de souligner le propos politique du jeu.

- Création d'un filtre procédural afin de créer le décor du jeu. (*Processing*)
- Programmation de la partie visuelle du jeu en actionscript 3 sous la tutelle d'un programmeur.

Education :

- 2010 : Master Jeux et Médias interactifs numériques obtenu à l'ENJMIN avec Mention Bien
- 2008 : Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (équivalent Master) obtenu aux Beaux Arts de Lorient avec Mention Assez Bien
- 2007 : Semestre de formation en section animation au Maryland Institute College of Art à Baltimore.
- 2005 : Deux semaines de formation 3Dmax / Combustion à Autodesk Center en Belgique.

Hobbies :

Le VTT, la course à pied, le graphisme génératif et les voyages.
