

Jimmy Malachier
132, rue du point du jour
92100 Boulogne Billancourt (France)
Telephone personnel: +33(0)609406360
Misuuu.contact@gmail.com
<http://misuuu.free.fr>

Environment Artist 2D/3D

Objectif:

Mon expérience dans l'industrie du jeu vidéo, forte d'une collaboration de quatre années au sein d'équipes aux exigences pointues, ainsi que la communication avec les divers corps de métier me permettent de pouvoir vous apporter un regard aiguisé au service de vos projets. Ne reculant devant aucune difficulté, je possède des facilités d'apprentissage aux nouvelles technologies et softwares. Je suis toujours à la recherche de nouvelles expériences enrichissantes .

Logiciel:

-Bonne connaissance: 3D Studio Max, Zbrush, xNormal, Crazy Bump, Photoshop, Paint tool Sai, Unity Engine, Marmoset Viewer Engine.

-Connaissance basique: Virtools Engine, Topogun .

-Logiciel de base de données: Tortoise SVN, Asset Server on Unity.

Expériences Professionnelles:

-2009 – à maintenant : -Environment artiste chez Punchers Impact, Paris, France.
Modelisation, texturing, integration et level building sur
Unity Engine.

-2008 - 2009 : -Environment artiste chez Actiplay, Montpellier, France.
Recherche, modelisation, texturing, level building, integration sur Virtools
Engine.

-2007 - 2008 : -Environment artiste chez Cyanide Studio
Modelisation, texturing, managing d'une équipe de sous-traitance
-Freelance
Mission: Modelisation, texturing

Games:

-(WORK IN PROGRESS, action/survie) Xbox360, PS3
Game Developer: *Punchers Impact* (label *Birdies Road*)
Mission: Modelisation, texturing integration on Unity Engine.

-Crasher (MOBA) PC
Game Developer: *Punchers Impact*
Mission: Vehicule integration on Unity Engine.

-Horse Star (MMO) PC
Game Developer: *Punchers Impact*
Mission: Modelisation, texturing, integration on Unity Engine, level building

Cycling Manager 2008 PC

Game Developer: *Cyanide Studio*

Mission: Modelisation, texturing, managing d'une équipe de sous-traitance.

Advertising Games et Serious Games:

-Actisku V2 PC

Developer: *Actiplay*

Mission: Store architectural research, modelisation, texturing, level building pour des magasins virtuels, integration on Virtools 3DVIA Engine

-Differents Advert Game PC

Developer: *Actiplay*

Clients: Nestlé, Ferrero, Kellogg's, etc.

Mission: Modelisation, texturing, level building, integration on Virtools Engine.

Etudes:

2004-2007 :

-Diplome d'infographiste 2D/3D obtenu dans le centre de formation **CREAJEUX** (Nîmes, France)

1998-2004 :

-Élève au collège, puis Lycée en STI Électronique à St Jean Baptiste de Lasalle, Avignon, France.

-Niveau Bac STI Électronique

Langues:

-Français – Langue maternelle

-Anglais – niveau moyen + bon niveau technique