

Lead Artist - 2D/3D Senior Artist

Laurent DURY, 31 ans
10 rue Philibert Roussy
69004 LYON
Contact : dubomatix@free.fr
Website : <http://dubomatix.free.fr>
06.08.86.14.96



Expérience professionnelle

Depuis Sept. 2001 : Infographiste 2D-3D en CDI chez Etranges Libellules (Lyon)

[2009] How to Train Your Dragon (Activision/Dreamworks, Xbox360/Wii) : Lead 3D Characters

Gestion de l'équipe graphiste Characters, modélisation low et high def / textures des personnages du jeu.

[2008] Spyro : Dawn of the Dragon (Sierra, Xbox360/PS3/Wii/PS2) : Lead 3D Characters

Gestion de l'équipe graphiste Characters, modélisation low et high def / textures des personnages du jeu.

[2007] Asterix aux Jeux Olympiques (Atari, PS2/PC/Wii) : Lead Textures et Lead 3D Characters

Gestion des équipes graphistes Texture et Characters, roughs character design, modélisation/textures des personnages du jeu.

[2006] Arthur et les Minimoys (Atari, PS2/PC/XBox360) : Lead Textures et 3D Character Artist

Gestion de l'équipe graphiste Texture, création et retouche des textures du jeu.
Modélisation low et high def / textures des persos principaux + persos secondaires.

[2005] Asterix et Obelix XXL2 (Atari, PS2/PC) : Roughman Characters, 3D Character Artist

Character design intégral, Modélisation low def / textures de tous les persos du jeu.
Modélisation high def/ textures des persos principaux pour les cinématiques.

[2003] Asterix et Obelix XXL (Atari, PS2/PC) : Roughman Characters, 3D Character Artist

Character design, Modélisation low def / textures et animation d'une vingtaine de personnages.

[2002] Pink Panther (Wanadoo, PS1/PC) : 3D Environment Artist

Modélisation/ textures décors.

[2001] V-Rally3 (Infogrames, PS1/PC) : 3D Environment Artist

Modélisation/ textures de véhicules.

Roughs, modélisations et animations sur différents projets/démos internes non édités (Zeus, Ghostbusters, Scary Tales, Dragonball Z, Justice League, etc)

[2003-2005] Coloriste BD freelance pour les **Editions Bamboo** (Spiritus et Sancti, par Buendia-Chanoinat-Koriakine-Dury, 2 tomes disponibles)

Juillet-Août 2001 : Textureur chez **DokiDenki Studio** (Lyon)

Août-Septembre 2000 : Infographiste 2D stagiaire chez **Infogrames Interactive** (Villeurbanne) sur le jeu Ronaldo V-Football : textures, création de sprites et logos

Formation et Compétences

2000-2001 : Diplôme de Concepteur-Réalisateur 3D à l'**Ecole Emile Cohl** (Lyon)

1996-2000 : Diplôme spécialisation Infographie / Images Numériques à l'**Ecole Emile Cohl**

Prépa à 3ème année, section Infographie 2D-Animation

1995-1996 : Bac S

Maitrise de Maya, ZBrush, Photoshop, Painter

Connaissances sur 3DSMax, AfterEffects , Premiere, Dreamweaver, pack Office.

Langues : Anglais lu, écrit, parlé

Notions d'espagnol

En tant que Lead Artist :

- Encadrement et organisation des départements Textures et 3D characters (estimation du temps de travail/gestion du planning, répartition des tâches, validation...)
- Gestion de l'Outsourcing avec les graphistes freelance externes: préparation des ressources, direction artistique, validation des tâches
- Recrutement des nouveaux graphistes Textures et Characters (annonces, rédaction des tests à l'embauche, entretiens, etc...)
- Formation des nouveaux artistes, rédaction de méthodes de mapping et tutoriaux personnages
- Contrôle de la qualité graphique, recherche permanente d'optimisation et amélioration de la chaîne de production
- Prise en main des contraintes techniques inhérentes aux textures
- Gestion de la bibliothèque des textures et coordination avec les différents corps de métier
- Réunions hebdomadaires avec les responsables des autres départements (graphique/codage/technique) et le réalisateur

En tant que 3D Senior Artist :

- Modélisation / mapping / textures de personnages Low et High poly
- Sculpture numérique sur logiciel nextgen (Zbrush)
- Création de textures pour les objets 3D, décors, interface d'un jeu vidéo
- Maîtrise des contraintes techniques du jeu 3D temps réel
- Solide culture artistique (anatomie, perspective, volume, éclairage), bonnes capacités en dessin
- Sens de la pédagogie, capacité à transmettre son savoir
- Créatif, rigoureux et autonome
- Bon esprit d'équipe

Loisirs

Sculpture, donne cours de dessin académique et logiciels

Passionné de bande dessinée et artbooks, cinéma fantastique et d'animation

Badminton, snowboard et escalade