

GHIBAUDO Jean-Christophe
1423 Rue Sicard,
Montreal – Quebec, Canada H1V2X5

☎ : 514-975-3128
✉ : J_ghibaudo@hotmail.com
<http://jghibaudo.free.fr>

ARTISTE SENIOR VIDEO GAME

COMPETENCES ET PROFIL :

Passionné de jeux vidéo depuis plus de 20 ans, je travaille dans le domaine artistique depuis 10 ans. J'ai la capacité de m'adapter aux différents styles graphiques des projets sur lesquels j'ai travaillé. Je maîtrise le cheminement complet de la production graphique avec un certain tempérament créatif.

Je suis habile pour créer les modèles 3D Next Gen temps réel, les textures et l'intégration dans un Moteur 3D avec toutes les contraintes associées, tout en ayant sous ma supervision une petite équipe de 2 à 6 personnes.

J'ai travaillé sur des projets AAA challengeant et stimulant qui m'ont aidé à toujours progresser, et développer ma polyvalence pour relever les défis aussi bien artistiques que techniques. Ayant un bon esprit d'équipe, j'ai coaché des juniors, avec assignation de tâches et estimations du temps de travail. Ma capacité à anticiper les risques me permet de trouver rapidement des solutions aux problèmes en cours de production.

Dynamique, disponible et motivé, j'aimerais apporter à l'entreprise mes multiples compétences artistiques, techniques et d'expériences en infographies.

- **Logiciels utilisés actuellement :** 3DS Max 2011, Maya 9.0, Photoshop CS3, Moteur : Game UI (Deus Ex 3).
- **Logiciels déjà utilisés :** Zbrush 3, Lightwave 7, Première. Deluxe Paint (Pixel Art), After effect 6.0, Moteur Nomad (Far Cry 2). Moteur Jade (Prince of Percia 3) et moteur Unreal 3 (Rainbow six Vegas), Moteur Game UI (Deus Ex3),
- **Qualités interpersonnelles-relationnelles :** Persévérant, travailleur, calme, communicatif, artiste.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE :

2008-2010 : SENIOR LEVEL Artiste 2D 3D : Eidos Montréal : Montréal : Deus Ex 3 (AAA) : (.360, PS3, PC) :

Style du jeu : RPG-Shooter. Style graphique : stylisé et cyber-Renaissance

Verticale Slice (équivalent Fpp) et map E3 : Level Police station : Modeling, texturing intégration d'asset, à travailler étroitement avec la direction artistique et avec 3 modélisateurs 3D et 3 textureurs, le niveau fait à donner le benchmark qualité graphique du jeu, et à contribuer au green light meeting.

Alpha : Première level du jeu et level SeaPort sélectionné pour l'E3.

Beta : Fema Camp : 3ème map du jeu.

Test et amélioration des Tools de production sous 3DS Max et Maya pour la Direction technique pendant la production. Améliorations des Tools. Évolution de l'engin 3D Game UI pour le jeu vidéo Deus Ex 3.

2006-2008 : SENIOR LEVEL Artiste 2D 3D : UBI Soft : Ville de Montréal : FarCry 2 (AAA) : (360,Ps3,Pc) :

5 Levels à charge multiplayer et 2 single player : Recherche de documentation Artistique liée au niveau. Modeling Texturing d'assets 3D. Placement et créations des assets iconiques pour le premier layout, Painting terrain 2D, 3D. Montage des niveaux layout et graphique. Respect des contraintes liées aux mécaniques de game play pour single et Multi. Moteur Nomad (Dunia) .

2006 : [SENIOR LEVEL Artiste 2D 3D : UBI Soft](#) : Ville de Montréal : [Rainbow Six 5 Vegas \(AAA \)](#) : (.Xbox 360) : 1 Map **multiplayer** Universiter de Las Vegas, Modeling Next gen, texturing Next gen, Integration des assets, creation d asset. Integration et lighting sous Unreal 3. 2 Map Mission pack multiplayer : 2 Niveaux dont WarTown et presidio : Creation d asset, integration, Optimisation, polyshing et debugging des niveaux.
Travail avec Modeleur et shader artiste, est assignation des taches. Evaluation de la masse de travail choix de la direction artistique des niveaux fait.

2005 : [LEVEL Artiste 2D 3D : UBI Soft](#) : Ville de Montreal : [Prince Of Percia 3 \(AAA \)](#) : (PC.Ps2.Xbox) : Création d'un niveau de 150 000 Polygones (Broken Palace) 2D 3D en respectant le Mesh de collision . Export sous Jade, moteur interne.

2005 : [INFOGRAPHISTE 3D : Game consulting](#) : Ville de Paris : [Act Of war](#) : (PC) : Jeux stratégie temps réel : Modélisation des unités (véhicule de combat, base de combat pour l'Adon. Logiciel 3DStudioMax 7.0.

2004 : [INFOGRAPHISTE 3D : Game consulting \(Pam Developement \)](#) : Ville de Paris : [TopSpin](#) (Tennis PS2) *Conversion de décors et de personnages XBOX sur PS2. Optimisation de mesh graphique et skinning.*

2004 : [INFOGRAPHISTE 2D 3D : Game consulting](#) : Ville de Paris : [Arena](#) : Conception, Modeling 3D, Texturing, UV, Lightmap . Conception d'une arène de combat 3D sous 3D studio max 6.

2004 : [INFOGRAPHISTE 2D 3D : Explore Studio](#) : Ville de Paris : [Comédie musicale Gladiateur](#) : (Elie CHOURAQUI) *Création de décors 3D réaliste, Textures et Rendu sous 3D studio max 6.*

2003 : [INFOGRAPHISTE 3D : Game consulting](#) : Ville de Paris : [Act Of war](#) : (PC) : Jeux stratégie temps réel : Modélisation des unités (véhicule de combat, base de combat) et du mobilier urbain comprenant bâtiments, monuments avec les étapes de destructions. Logiciel 3DStudioMax 6.0.

[INFOGRAPHISTE 3D : Game consulting](#) : Ville de Paris : [Crystal Key](#) : Jeux d'aventure en pré calculer : Création d'objet en 3D High polygone modeling et texturing, skinning, et rendu.

[INFOGRAPHISTE 3D, MONTAGE VIDEO : Fédération internationale de Baby Foot](#) : Ville de Paris : Création du Logo animé de la fédération et montage de partie de vidéo international pour sa promotion.

2000-2003 : [INFOGRAPHISTE 2D et 3D : Delphine software international](#) : Ville de Paris : [Motoracer3](#) (Motocross course sur PC) : Pré production puis production. Création de circuit complet réaliste modeling et texturing avec reportage photo, intégration et camera replay. (Reygade, Paris, Suzuka, Stade de France) Logiciel Lightwave 7.0 et Photoshop 6.0.

[INFOGRAPHISTE 2D et 3D : Delphine software international](#) : Ville de Paris : [Motoracer4](#) : (Moto Course PS2) : Pré production puis production. Création de la ville de paris et New York : Façade de bâtiment, mobilier urbain, monuments et partie terrain, texture et mesh 3D en low polygone modeling. Logiciel 3D Studio Max 4 et Photoshop 7.0.

1995-2000 : [DEVELOPPEUR de module de formation : ONLINEFORMAPRO entreprise](#) : Ville de Vesoul : *module de formation en ligne*, Développeur de [module de formation](#) : en ligne sous flash 4.0, création de l'interface graphique de l'utilisateur, script sous flash, type de module : Word, 3DStudioMax 3, Excel....

[INFOGRAPHISTE 2D-animateur2d](#) : *Projet QUICK* : (jeux de plate forme Super Nes) : Ville de Dijon : **Super Nintendo**. Créations d'un niveau complet et de sprites animés avec le logiciel DPAIN (pixelisation) sur AMIGA.

[INFOGRAPHISTE 2D-animateur2d](#) : *Projet ZONE* : (Shoot them up PC) : Ville de Dijon : Créations de 2 niveaux avec une trentaine d'ennemis animés sous Dpaint (pixelisation) sur amiga .

[INFOGRAPHISTE 2D et 3D-integrateur : CATSTUDIO entreprise](#) : Ville de Dijon : *Projets DREAMCARS* sur PC, ma tâche étant la création de planches de texture et d'objets, l'application des textures et d'objets 3D, insertion des lumières dans le niveau.

FORMATION :

1994-1996 BEP d'action commercial et Comptabilité.

HOBBIES :

Cinéma, Foosball en compétitions, sortie entre amies, Jeux vidéo, immobiliers.