

MARINE MAUDUIT

ENVIRONNEMENT / LEVEL ARTIST



Paris, France
 +33 6 13 99 74 95
 Permis B
 marine.mauduit@hotmail.fr
 <http://marinemauduit.com>
 [in/marinemauduit](https://www.linkedin.com/in/marinemauduit)

COMPETENCES

3D Modélisation, sculpture, retopologie, texture (PBR), export et intégration.

LOGICIELS

3Ds Max, Zbrush, Topogun, Substance Painter & Designer, Marvelous Designer, Marmoset Toolbag.

2D Concept art, illustration, conception graphique.

LOGICIELS

Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Suite Office.

MOTEURS Intégration, lighting, shader, blueprint (UE4).

LOGICIELS

Unreal Engine 4, Unity.

LANGUES Anglais courant (930 points au TOEIC, juin 2015). Bases d'Espagnol.

LOISIRS

Dessin, lecture (SF, fantasy, historique), jeux vidéo (RPG), photographie, histoire de l'art & architecture.

SPORTS

Athlétisme, danses de salon, natation, ski, kayak, voile.

VOYAGES

Allemagne, Arabie Saoudite, Belgique, Espagne, Grande-Bretagne, Italie, Pays-Bas, Portugal.

EXPERIENCES

AMPLITUDE STUDIOS (Paris) Depuis septembre 2019

- **HUMANKIND** : Modélisations & textures.

BLACK SHEEP STUDIO (Paris) 2015 - 2019 (4 ans)

- (Jeu non-annoncé) : En charge de la DA. Modélisations, textures et level art sur Unity, durant la pré-production du jeu.
- **WEREWOLF** (Cyanide) : Level art, lighting & rendering sur Unreal 4.
- **SPIKE VOLLEYBALL** : Modélisations (architecture & props), textures PBR, level art, lighting & rendering sur Unreal 4.
- **MEGALO POLIS** : Modélisations, textures, level art sur Unity.

3DDUO (Tourcoing) 2014 (3 mois)

- **MON PETIT LION** : Modélisations, animations 3D, textures.

DORLÉANS (Theix) 2013 (1 mois)

- Modélisations 3D de mobiliers, bâtiments et structures en toile.

DOMINO STUDIOS (Ploërmel) 2012 (8 mois)

- **DESTINATION BROCELIANDE** : Recherches graphiques, modélisations 3D, texturing, illustrations pour une application de visite virtuelle de villes bretonnes au XIII^e et XVI^e siècle, pour le Pays d'Oust à Brocéliande.

DOMINO STUDIOS (Ploërmel) 2010 (2 mois)

- Pré-production graphique de personnages et décors pour une application en réalité augmentée, dans le domaine touristique pour le Pays d'Oust à Brocéliande.

MAIRIE DE LAVAL (Laval) 2010 (1 mois)

- Création d'affiches, mise en page de journaux et cartons d'invitations.

FORMATION

Juin 2015 / Master Management & Game Art - **SUPINFOGAME** (Valenciennes)

Juin 2012 / Licence professionnelle 3D Temps réel - **ESCIN** (Laval)

Juin 2011 / BTS Communication Visuelle opt. Multimédia - **ESCIN** (Laval)

Juin 2009 / BAC STI Arts Appliqués - **Lycée LE PARACLET** (Quimper)

Août 2011 / Brevet de Préparation Militaire Supérieure - 54^{ème} Régiment Transmissions, Haguenau.

Dec. 2009 / BAFA (Spécialisation « Animation et Technique photo ») - UFCV Bretagne.