



23 ans



Permis B



Anglais - Espagnol
lu et parlé



07 70 65 69 69



15 Rue Eugène Jumin 75019 PARIS



christophe.bonnard@orange.fr



christophe-bonnard.com

FORMATIONS

BACHELOR infographie 3D temps réel

2014-2017 **HETIC** Montreuil (93)

Le « Bachelor 3D Temps Réel » d'Hetic est une formation axée sur la maîtrise technique des processus de création de contenu 3D et le respect des contraintes méthodologiques propre au temps réel. La formation prépare particulièrement aux nouveaux usages de la 3D Temps Réel : Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, Simulation, Web3D

Certification CFD

2016-2017 **CFD-Support** Prague (CZ)

Formation aux techniques de meshing, simulation, et visualisation de données CFD.

BTS Audiovisuel Montage Post-Production

2012-2014 **Lycée Viette** Montbéliard (25)

Formation aux techniques de prise de vue, production et de postproduction audiovisuelles.

BAC S option cinéma-audiovisuel

2011-2012 **Lycée Lumière** Luxeuil (70)

EXPERIENCES

SEP 2017 : Dassault Systèmes (stage - 6 mois) Design d'expérience, développement 3D temps réel, déploiement Hololens, beta-test moteur 3D

JAN 2016 : Imuze Réalisation de prototype 3D avec le designer du projet et création de visuels en vue de la communication promotionnelle.

JUL 2015 : Brigade de Sapeurs-Pompiers de Paris (stage) Modélisation, texture et rendu Mental-Ray pour la communication web et le magazine *Allo 18*.

DEC 2014 : JLA Groupe-IDF1 (stage) Montage virtuel Avid, mise aux normes sonores, opérateur magnétoscope, gestion des flux de données.

JUN 2013 : Télé Lyon Métropole (stage) Montage virtuel Avid, maintenance informatique, mise au normes sonore, data-management, cadre.

APTITUDES

- Rigueur méthodologique de production
- Capacité d'adaptation aux outils et Workflows en entreprise
- Goût pour la veille technologique et l'innovation
- Capacité à interagir les équipes de tournage et de gestion de production
- Capacité à interagir les équipes de développement

SAVOIR-FAIRE

- Modélisation Low-Poly d'assets et d'avatars
- Sculpt, Retopologie
- Texturing, PBR
- Skinning, Rigging, Set-up
- Post-animation MoCap
- Lighting, Shader
- Intégration, scripting
- Layout
- Moteur 3D Temps Réel.
- Montage, Compositing
- Tracking, Etalonnage

OUTILS

- Blender, Maya, 3DsMax
- Cycles, Vray, Keyshot
- Unity 3D, Unreal Engine
- Motion Builder
- Avid MC, FCP, Première
- Adobe CC
- Python, C++, C#, Bash
- Mudbox, Zbrush
- OpenFoam, Paraview
- Substance Painter



**Sapeur-Pompier
Volontaire**

Formation aux
Premiers Secours