

JONATHAN VIENS

jonathanviens.weebly.com

514-265-8488

jon_viens@hotmail.com

5706 2^e avenue, Montréal, H1Y 2Y6

ARTISTE 3D : ENVIRONNEMENT

MODELING // TEXTURING // LEVEL ART

PROGRAMMES



3DS MAX



PHOTOSHOP



ZBRUSH



UNREAL 4



PERFORCE



SPEEDTREE



UDK



UNITY



XNORMAL



Vue
xStream 2014

CrazyBump

EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

Aide pédagogique (NAD) - Création 3D : approfondissement

Cours universitaire de 2^{ème} session de 3 crédits dans le cadre du BAC en animation 3D et design numérique du NAD (UQAC) qui a pour objectif d'amener l'étudiant à approfondir ses notions artistiques et techniques en création d'environnements 3D déjà acquises.

Automne
2014

Enseigné par Dave Hawey (Artiste 3D sénior, maîtrise en arts et doctorat en cours). Classe de 30 étudiants.

Aide aux étudiants tant au niveau technique qu'artistique dans leurs projets de session et devoirs hebdomadaires

- En modélisation d'objets dans 3ds Max, textures dans Photoshop (génériques (tillables) et spécifiques), créations de matériaux, éclairage, rendus dans Marmoset Toolbag 2 et 3ds Max, compositions d'images et mise en scène, etc.

- Les projets finaux étant la réalisation d'une scène de film noir et la création d'un véhicule sci-fi dont le design est basé sur un insecte.

Corrections et évaluations de tous les devoirs des étudiants

2014
2013
2012

Bénévolat au MIGS - Sommet international du jeu de Montréal

Assistance à la communication entre exposants, organisateurs et autres bénévoles pour résoudre les problèmes techniques.

Été
2012

Projet Méta 38 en collaboration avec la SAT

Méta 38 est un projet novateur d'expérience virtuelle, sociale et interactive présenté sur un immense écran hémisphérique (Satosphère).

En 1^{ère} session au NAD, aide sur un projet de fin de BAC de finissants avec de la modélisation, des textures et du level art.

2006 -
2011

Professeur de Guitare // Musicien

Fondation d'une école de guitare pour tous les niveaux, en collaboration avec le Service des Loisirs de la Ville de Cowansville.

Guitariste dans l'ensemble de guitares FORESTARE (Félix à l'ADISQ en 2007).

FORMATIONS UNIVERSITAIRES

2014
NAD - UQAC, Montréal
BACCALAURÉAT EN JEU VIDÉO
Programme d'Animation 3D et design numérique

2006
UQAM, Montréal
BACCALAURÉAT EN MUSIQUE - GUITARE CLASSIQUE, INTERPRÉTATION
Formation m'ayant amené à développer une excellente éthique de travail, une grande sensibilité artistique et une aisance avec le travail d'équipe

LANGUES

FRANÇAIS,
ANGLAIS,
ESPAGNOL

PROJETS RÉALISÉS

NAD Triled (14 semaines, Approche réaliste, Unreal 4)
Automne 2014
- Réalisation de la section de la Gare (D.A., concepts, tous les modèles, les textures, le level design et le level art)
- Réalisation d'une partie de la végétation pour l'ensemble du jeu

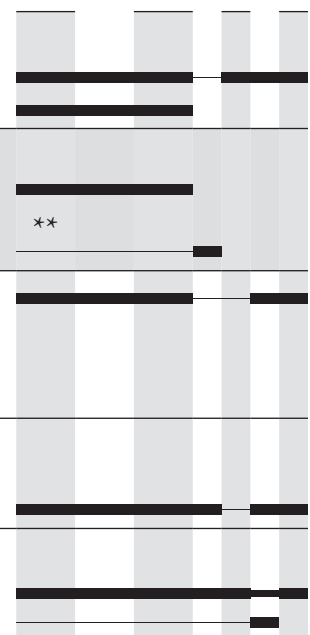
ACADÉMIA d'UBISOFT
Été 2014
Book Brawl (7.5 semaines, Approche cartoon, Unity)
Stagiaire à la production, Artiste d'environnement et d'éclairage
- ** Architectural (particulièrement dans le niveau du Trickster) et props
- Éclairage de l'intégralité du jeu

NAD The Deep Ones (7 semaines, Approche réaliste, UDK)
Hiver 2014
- Réalisation de la section de la ville avec mes collègues
- D.A., recherches historiques et concepts pour l'architecture
- Création de maisons, modules, props, textures et level art

NAD Gooms (7 semaines, Approche cartoon, *)
Hiver 2014
* Mode Poursuite (UDK) ; Mode Multijoueur (Unity)
- Réalisation de la Planète Primitive (D.A., concepts, modèles, textures, level art et éclairage)

NAD Darkness Within (14 semaines, Approche stylisée, UDK)
Automne 2013
- Responsable de l'équipe d'artistes 3D en environnement (Lead)
- Responsable de l'équipe du son & de la musique

MODELING
TEXTURING
LEVEL ART
ÉCLAIRAGE
LEVEL DESIGN
DIRECTION ARTISTIQUE
CONCEPTS



RÉFÉRENCES DISPONIBLES SUR DEMANDE