

REMY LE SCORNET

GRAPHISTE **Animateur 3D**

30 rue Vincent Van Gogh  
35150 Janzé

06 78 72 54 70

remy.le.scornet@free.fr  
<http://remy-le-scornet.net>



## Logiciels utilisés

---

### Autodesk 3DsMax

Généraliste (modélisation, texture, éclairage, rendu) avec maîtrise de Biped/CAT en rigging et animation keyframe/mocap.

### Autodesk Motionbuilder

Rigging complet (corps et facial). Animation keyframe et Mocap.

### Chaosgroup Vray

Maîtrise du moteur de rendu.

### The Foundy Modo

Généraliste (modélisation, retopologie, texture, éclairage, rendu et animation).

### Substance Designer et Painter

Maîtrise de la suite Substance et de l'utilisation des substances en production.

### Marmoset Toolbag

Maîtrise du logiciel en vue de visualisation promotionnelle

### Unity3D

Intégration modèles 3D, PBR et animation.

### GIMP

Maîtrise de l'édition d'image en vue de composition ou de texturing.

### Blender

Généraliste (modélisation, sculpture, retopologie, texture, éclairage, animation, rendu, montage et composition vidéo) avec maîtrise de Cycle (rendu)

## Expériences

---

### 2016

- Graphiste et animateur 3D temps réel pour [Morphiks Studio](#) (France) dans le cadre du développement de leur prochain jeu vidéo (Unity/Substances)
- Packshot 3D pour les nouveaux produits de [nettoyants optiques Zeiss](#)
- Graphiste 3D pour le spot publicitaire Quick Restaurant et le menu [Brice de Nice 3](#)
- Animateur 3D pour le spot publicitaire de [la nouvelle boulangerie Thierry Marx](#).
- Graphiste 3D pour le spot publicitaire [Natur Aqua emotion](#).
- Graphiste temps réel pour le mod [Wilson Chronicles](#). (Source Engine)
- Riggeur et animateur 3D temps réel pour V11 studio (Ile Maurice) dans le cadre du développement d'un jeu Wild Factions.
- Animation 3D pour un projet de rénovation d'un port (France) pour Colas.

### 2015

- Création et animation de personnages et intégration dans [Unity pour Canon CRF](#).
- Rig et posing d'un [corps anatomiquement parfait](#) en 3D pour Tailora
- Création, animation et rendu des décors du clip de Golden Moustache « [In Da Play](#) » pour Fanta/SMD
- Création, rig, animation et rendu d'un [avatar 3D et ses variantes](#) pour Apotamox et L'Oréal
- Création de [pièces de monnaie 3D « Astérix le gaulois »](#) pour La Monnaie de Paris / SMD
- Formateur Blender pour Formalisa
- Animation et rendu pour la [publicité « Surprisingly Cappy Pulpy »](#) pour Pulpy / SMD
- Modélisation/Retopologie et rendu photo-réaliste de jouets Happy Meal en 3D d'après scans pour Mc Donald's / SMD (pub TV et plaquette)

### 2014

- Animation labiale de deux personnages 3D pour Tapage Nocturne SA (Belgique)
- Création de visuels des jouets pour les publicités TV et imprimés Mc Donald's Happy Meal.
- Graphiste 3D pour [la société Axes Services Communication](#) (Y&B).
- Graphiste animateur pour la société Polymorph 3D à Rennes durant 6 mois
- Animation motion capture et rendu pour Mamemo3D en Belgique

### 2013

- Modélisation/Retopologie et rendu photo-réaliste de [jouets Happy Meal](#) en 3D d'après scans pour Mc Donald's (pub TV et plaquette).
- Animateur/riggeur sur Motionbuilder sur le projet [Luigi's interactive](#) pour Tombolo Interactive/Nintendo (Japan/USA)
- Animateur sur le projet Castle Snow White pour Tombolo Interactive/Disney.

### 2012-2013

- Animateur pour le projet [Big thunder mountain canarie](#) pour Tombolo Interactive/Disney Imagineering (USA)

### 2012

- Animateur/intégrateur Unity sur le [projet Scuttle's scavenger interactive queue](#) pour Tombolo Interactive/Disney imagineering (USA)

### 2011

- Consultant et formateur pour le studio de motion capture Le lac en Belgique. Définition des besoins en matériel/logiciel pour une [série TV Mamemo 3D](#). Enseignement de l'utilisation du matériel de mocap Optitrack de Natural Point, des logiciels Arena et Motionbuilder.

## 2008-2012

- Graphiste 3D généraliste temps réel avec spécialisation animation keyframe et motion capture chez Artefacto (Rennes) dont voici quelques productions réalisées au sein de cette entreprise:

*2012: Amélioration du workflow et animation du [serious game CSP – Perfectam](#)*

*2011: Animation du personnage féminin central et des coureurs de marathon pour [le film B-Com](#).*

*2010: Design du workflow de production et animation pour le [serious game CSP – Stabilis](#)*

*2010: Animation pour le [film Tritout VS Detritus](#)*

*2009: Rig, Animation mocap, rendu et VFX du film d'accueil de [l'exposition Numériquement Votre de l'Espace des science](#) à Rennes.*

*2009: Animation et rig du [film Durablus](#)*

*2009: Modélisation, Rig et Animation du [serious game Mission Plasttechnologie](#)*

*2008: Modélisation, Rig et Animation des personnages de la [plateforme Solipsis](#)*

## Compétences

---

Langue anglaise parlée et écrite  
Utilisations informatiques multi-plateforme.

## Formations

---

### 2009 – 2014

Formation sur les hautes technologies d'animation 3D.

### 2007 - 2008

Stage de formation intensive de 9 mois en animation 3D à Waide Somme à Amiens.

### 2002 - 2006

Études d'arts plastiques à la faculté des arts Jules Verne d'Amiens avec obtention de la licence d'arts plastiques

### 2000

Obtention du baccalauréat informatique de gestion.

## Intérêts

---

Les arts classiques et numériques, les sciences et la technologie.