



Je cherche un stage à partir du 5 juin

Modeling | Texturing | Lookdev | CFX

Je recherche un stage pour renforcer mes compétences. Désireux d'apprendre et engagé, j'ai le sens du collectif et je m'implique pleinement dans mes projets.

DEMO REEL : mathieujean.com

mathieu@mathieujean.com

Paris, mobile géographiquement

+33 6 75 40 34 52

Logiciels et Compétences clés

Houdini
Blender (~2500 heures)
Zbrush
Maya
Substance painter
Renderman, Cycles, Arnold
Marvelous Designer
Unreal Engine

mathieu@mathieujean.com
https://www.artstation.com/mathieu_jne

Atouts

Autonomie d'apprentissage
Esprit collaboratif
Capacité d'organisation

Langues

Anglais: B2
Italien: B2. Baccalauréat
ESABAC (binational Français-Italien)

Activités et centres d'intérêt

Escalade en club

Expériences professionnelles

○ **Stage 1 mois + contrat intermittent** 5 semaines juillet 2023

Studio FOST, Angoulême

- Teaser « Kiki et Aliene » sur Blender : modélisation d'assets, texturing et shading, pose library, Blendshapes et rendu

Projets scolaires

○ **2025-2026**

- Bumper film Festival Animation First NY Equipe de 9 personnes. Contribution : personnage principal, modélisation d'environnement et lookdev, établir la pipe Houdini-Renderman.
- Finaliste Pixar Renderman challenge. Travail individuel. Maya, Renderman, Nuke.

○ **2024-2025**

- Film d'animation de 1 minute "La secte du Criquet". Travail individuel. Rendu sur Cycles, Cfx houdini.
- Film d'animation de 30 secondes "Carte de voeux". Equipe 4 personnes. Rendu, lighting et pipe. Unreal engine.
- Super héros. Travail individuel. Rendu sur Cycles.

○ **2023-2024**

- Boucle d'animation de 10 secondes "Robots kiss". Travail individuel. Rendu Arnold.
- "Les espoirs de l'animation" Gulli. Réalisation de GAUCHE film de 1.15 minutes. Equipe de 4 personnes. Contribution : recherche et développement de la pipe, concept arts, modélisation d'assets et rig dans Maya. Rendu et lighting dans Unreal engine.

○ **2022-2023**

- Court métrage d'animation 2D en stop motion. Equipe de 5 personnes. Contribution : maquettes, animation, son, intégration 3D et compositing.

○ **2021-2022**

- Lycée international de Valbonne. Lauréat du concours "L'aéroport du futur". Fresque de 150m pour l'aéroport de Nice. Contribution : coordination de l'équipe, dessins, éléments 3D en cel shading.

Formation

○ **4^{ème} année de l'école du film d'animation, spécialisation image** Depuis 2022

MOPA, Arles

