

Simon Pichette

514 473-5946

3696, Rideau
St-Hubert (Québec) J3Y 5M8

 simon.pichette@me.com

Portfolio : <http://www.simonpichette.com>

 Simon Pichette

Profil

- **Artiste 3D** possédant de l'expérience en modélisation 3D
- **Baccalauréat complété** en **Création 3D**
- **Passionné de jeux vidéo**
- Excellent esprit d'équipe et **autodidacte**
- Capacité à gérer plusieurs tâches simultanément et méticuleux
- Grande **aisance** avec **Maya, 3ds Max, ZBrush, Photoshop** et **Substance Painter/Designer**
- Textures **PBR**

Compétences acquises & expériences liées

SCÉNARISATION ET CONCEPTION

- ⊕ Analyser le scénario et prendre connaissance du type de projet à réaliser
- ⊕ Modéliser les objets et environnements selon la conception du jeu

MODÉLISATION

- ⊕ Créer des éléments visuels de grande qualité
- ⊕ Maîtriser les outils nécessaires à la création de textures PBR
- ⊕ Utiliser les techniques de modélisation telles que Hard Surface Modeling, Environmental Modeling, Low Poly Modeling, UV Mapping, Texturing
- ⊕ Modéliser les objets et environnements selon la conception du jeu

Level Artist

Mars 2018 à aujourd'hui

Eidos Montréal

- ↳ **Undisclosed AAA Project**

3D Artist / Level Artist

Juillet 2015 à Mars 2018

Behaviour Interactive, Montréal

- ↳ **Gears 5** (Level Artist)
- ↳ **Cancelled AAA Project** (Level Artist)
- ↳ **Star Citizen** (3D Artist)

3D Artist

Octobre 2014 à Juillet 2015

Triotech Amusement Inc., Montréal

- ↳ Environment Artist pour « **Voyage to the Iron Reef** » à Los Angeles

3D Environment Artist

Janvier 2013 à Juin 2014

North Side, Montréal

- ↳ Environment Artist chez North Side inc. pour le jeu « **Bot Colony** »

➤ **Mérites & Distinctions**

Gagnant du prix Award for Best Game Demo, projet universitaire 2012
Jeu Debriefing, China Animation Institute of BFA

Récipiendaire de la bourse d'études d'Ubisoft 2008
Collège Édouard-Montpetit, Longueuil

➤ **Formations**

Baccalauréat avec Majeure en Création 3D 2010
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, Pavillon de Longueuil

Diplôme d'études collégiales en Intégration multimédia 2008
Cégep Édouard-Montpetit, Longueuil

Diplôme d'études collégiales en Arts plastiques 2005
Cégep de Saint-Laurent, Montréal

➤ **Logiciels maîtrisés**

- ⊕ Maya – 3Ds Max – Blender – Zbrush – Photoshop – Substance Painter/Designer – XNormal – Marvelous Designer
- ⊕ Unreal – Anvil – Dawn Engine – CryEngine – Havok Engine – Marmoset Toolbag