

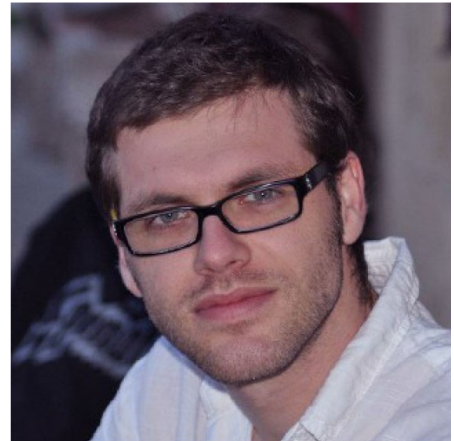
Sébastien Launay

CG Artist

contact@sebastienlaunay.com

+33 6 42 32 96 11

4 Route de Lassus
33750 Beychac et Caillau
France



Expérience professionnelle :

2014 Cours de rendu – Ecoles de Gobelins Paris

2014 Pub AXA – Prodigious

2014 Print Renault – Prodigious

2013 – 2014 Live Shaka Ponk – Editors

2012 – 2013 responsable R&D – Digitaline

2011 - 2012 Superviseur – Digitaline

Pub Tv : Bureau Vallée : R&D, Supervision, shading, simulation dynamique / Maya, Renderman, Nuke

Pub Tv : Oreo :Layout, Supervision, Renderman Td / Maya, Renderman, Nuke

Pub Tv : Bureau Vallée : Lion et papillon : Supervision, Fur, Lighting, Rendering / Maya, 3DS Max, Maxwell, Nuke

2011 Généraliste 3D - Digitaline

Print : Hermès : R&D, Développement, pipeline TD, rendering / Maya, Maxwell, Nuke

Pub Tv : Bureau Vallée : Perroquet : Modélisation, rig anim & skin, Lighting, rendu, compo / Maya, 3DS Max, Maxwell, Nuke

Pub Web : Peugeot : R&D, texturing, rendering, particles, rotoscoping / Maya, Maxwell, Aftereffect, Nuke

Pub : Siemens : layout, modelling, texturing, shading, animation, lighting, rendering, compositing / 3dsmax, Eon Vue, Final Render, After Effect, Nuke

Janvier 2010 Formation/Accompagnement d'artistes plasticiens – Conseil général de la Gironde (3DS Max / E-on Vue)

2010 Images architecturales – No Name Production (3DS Max / E-on Vue)

2009 – 2010 : Formateur Environnement 3d / Vue Niveau Master 2 -
ESTEI Bordeaux (3DS Max / E-on Vue / Softimage)

2007 - 2010 : Formateur intervenant Modélisation 3D / Animation Niveau Bac +2 /
Bac +3 - ESTEI Bordeaux (3DS Max)

2006 – 2010 : Design graphique / Développement / Gestion de Projets
web A2V Multimédia
Formation :

2006 – Stage 3 mois Cabinet d'architecture Air Architectes Bordeaux –
Modélisation / prévisualisation architecturale - Web design (3DS Max /Propriétaire)

2005 – Stage 3 mois UMR Ausonius – reconstitution archéologique 3D de
la Piazza Navona de Rome (3DS Max / Cry engine / propriétaire)

2002 – 2006 : Formation infographie Multimédia à l'ESTEI Bordeaux /
DEMIIM (Diplôme Européen de Maître Ingénieur en Infographie et
Multimédia) – Niveaux Bac +4

2002 – Bac S option Sciences de l'ingénieur – Lycée les Iris Lormont

3D Software :

Maya : Modeling – Rendering – Fx – Particles - Lighting – Scripting

3DS Max : Advanced user. Modeling – Rig – Animation – Particules –
Lighting – Rendering – Scripting - FumeFx

Side Fx Houdini : Simulation / rendering / Lighting – Fx oriented use

Softimage : Basic general knowledge

Z-brush : Modeling / Texturing

E-on Vue

Moteurs de rendu:

Renderman

Maxwell

Mental Ray

Compo / Divers :

Nuke : Compo 2D / 3D

Fusion : Basic knowledge

Adobe suite : Advanced user

Pf-Track : tracking 3D basique – Correction d'objectifs – export de camera

Langages :

Généraux :

C / C++ (bases) / Python / Dos

3D :
MaxScript
Mel
Autres :
Php / Jscript / MySQL

Autres :

Permis B

Anglais : lu, écrit et parlé
Espagnol : bases

Siggraph 2010 Los Angeles

centres d'intérêt : photographie / dessin / musique (guitare-chant) / voyages / histoire