

Français, Anglais (Lu & Parlé)
 Permis B
 24 ans

(+33) 6 79 32 18 21
contact@benoitdereau.com
<http://www.benoitdereau.com>

Expériences Professionnelles

CASINO PROTOTYPE | Juillet 2013 - Octobre 2013

<http://elseware-experience.com/casinoonline/>

Développement du premier jeu (prototype) de casino en ligne intégralement en 3D.

Rôle: Modélisation, Level-Design, Éclairage, Optimisation, Rendu.

Moteur de Rendu: Unity 3D – Beast

BOBBIES | February 2013 - July 2013

<http://www.bobbies.fr/>

Creation d'un film promotionnel pour la marque parisienne de chaussures & mocassins Bobbies. Travail en coopération avec la direction artistique de Bobbies.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Optimisation, Rendu

Moteur de Rendu: Mental ray

ARCHIVIDEO | Octobre 2012 – Mars 2013

<http://www.territoire3d.com/>

Modélisation de large zone urbaine low-poly pour le logiciel propriétaire de Dassault-Systems Urban 3D / Territoire 3D. Modélisation d'aménagement Urbains et immeubles pour des agences immobilières ou conseils généraux.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Optimisation, Rendu

Moteur de Rendu: Archivideo Engine / Mental Ray / Scanline

DISHONORED | Juillet 2011 - Avril 2012

<http://www.dishonored.com/>

Développement d'un jeu-vidéo de type AAA (blockbuster) au sein de l'équipe de la société Arkane-Studios à Lyon en coopération avec Arkane-Studios Austin.

Rôle: Level-Architect, Modélisation, Set-Dressing, Éclairage, Optimisation.

Moteur de Rendu: UDK – Unreal

Expériences Personnelles

UNREAL PARIS – VIRTUAL TOUR | 2014-2015

<http://www.benoitdereau.com/unrealparis.html>

Création d'une scène temps-réel interactive et navigable d'un appartement parisien.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, scripts, Post-Process

Moteur de rendu: Unreal Engine 4

INTERIOR STILLS #02 – READING TIME | 2014

<http://www.benoitdereau.com/readingtime.html>

Création de rendus d'architecture intérieur avec le pipeline professionnel Corona. Et Post-Production Photoshop.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, Post-production.

Moteur de rendu: Corona

UNITY APARTMENT – VIRTUAL TOUR | 2014

<http://www.benoitdereau.com/unityapartment.html>

Création d'une scène temps-réel interactive et navigable d'un appartement moderne compatible navigateur internet, tablette et bureau.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, scripts, Post-Process

Moteur de rendu: Unreal Engine 4

ARCHITECTURE STILLS #03 | 2014

<http://www.benoitdereau.com/architecturestills03.html>

Création de rendus d'architecture extérieur avec le pipeline professionnel Vray. Utilisation d'un workflow linéaire et d'assemblage de pass sur Photoshop.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, Post-production.

Moteur de rendu: VRay

INTERIOR STILLS #01 – HOTEL ROOM | MAY 2014

<http://www.benoitdereau.com/hotelroom.html>

Création de rendus d'architecture intérieur avec le pipeline professionnel Vray. Utilisation d'un workflow linéaire et d'assemblage de pass sur After Effects.

Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, Post-production.

Moteur de rendu: VRay

Parcours Scolaire

MJM GRAPHIC DESIGN | 2009 – 2011

<http://www.mjm-design.com/>

École d'arts appliqués
 Section 3D, Animation
 Rennes, Bretagne

ISM LA PROVIDENCE | 2005 – 2009

<http://www.ism-lapro.fr/>

Lycée général
 Baccalauréat Scientifique
 Saint-Malo, Bretagne

Centres d'intérêts

Musique, Voyage
 Cinéma, Photographie, Jeu-vidéo

Culture Informatique
 Rédaction de quelques cours d'informatique
 Rédaction de cours de Level-Design

Tennis, Tennis de table, Natation

Logiciels Utilisés

Autodesk 3DS Max

Modeling / Lighting / Shading / Texturing / Rendering
 Corona / Vray / Mental Ray / Scanline
 Linear Workflow / Standard Workflow
 Universal 1-100 Rendering / Optimized Vray Rendering

Marvelous Designer

Realistic pillows, blankets, cloth.

Adobe Photoshop, Gimp

Linear & Standard render passes Assembling
 Post-Production Standard & Linear
 Basic Texturing Skills / Seamless Texture

Maxon Cinema 4D

Modeling / Lighting / Shading / Texturing / Rendering

Valve Hammer Editor

Brushwork / Scripting / Lighting / Texturing / Optimize

Unity, Beast

Modeling / Scripting / Lighting / Texturing / Optimize

UDK, Unreal Engine 4

Modeling / Set-Dressing / Lighting / Shading / Optimize

Sony Vegas Pro, Adobe After Effect

Editing / Mixing / Encoding

The Foundry Nuke

Compositing / Basic Post-Production

ARCHITECTURE STILLS #02 | Janvier 2014

<http://www.benoitdereau.com/architecturestills02.html>

Création de rendus d'architecture avec le pipeline professionnel Vray.
Utilisation d'un workflow linéaire et d'assemblage de pass sur Photoshop.
Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, Post-production.
Moteur de rendu: V-Ray

DNIEPR | Septembre 2009 – Septembre 2013

<http://www.benoitdereau.com/dniepr.html>

Développement de contenus additionnels amateurs (Environnements, Niveaux, Scripts) de qualités professionnelles pour le jeu-vidéo Left 4 Dead 2 développée par Valve Seattle. 250 000 téléchargements en 6 mois.
Role: Lead, Level-Design, Modeling, Texturing.
Moteur de Rendu: Source Engine

ARCHITECTURE STILLS #01 | Avril 2011

<http://www.benoitdereau.com/architecturestills01.html>

Création de rendus d'architecture en respectant le pipeline professionnel standard.
Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, Post-production.
Moteur de rendu: Mental Ray

SOMEWHERE | Décembre 2010 – Février 2011

<http://www.benoitdereau.com/somewhere2.html>

Création d'un court-métrage d'animation en image de synthèse respectant le Pipeline de développement professionnel standard.
Rôle: Modélisation, Texturing, Éclairage, Rendu, Post-production.
Moteur de rendu: Mental Ray

LOGISTIQUE | Janvier 2007 – Novembre 2009

<http://www.benoitdereau.com/logistique.html>

Développement de divers contenus additionnels amateurs pour la licence de jeux-vidéo Half-Life 2. Projets permettant de s'approprier les outils de modélisation et de création.
Role: Level-Design, Modélisation, Texturing, Scripts.
Moteur de Rendu: Source Engine