

Thomas Debons

25/02/1988

06-87-47-66-76

thomasdebons.canada@gmail.com

thomasdebons.weebly.com

Artiste 3D / Artiste Technique

Formation :

DEC/BAC Majeure de Création 3D et Mineure en Design de Jeux Vidéo, 2012 – 2014

Université du Québec en Abitibi-Temiscamingue, Montréal

DEC (Diplôme d'Etudes Collégial) Animation 3D et Synthèse d'images, 2009 – 2012

CEGEP de Matane, Matane

DUT en Informatique, 2006 – 2009

IUT Paul Sabatier, Toulouse

BAC Sciences de l'Ingénieur Option Mathématiques, 2003 - 2006

Lycée Jean-François Champollion, Figeac

Compétences :

3D :

Modélisation 3D; Texturing; Retopology; Animation 3D; Compositing; Video Editing; Sound Editing; Scripting;

Logiciels utilisés:

- | | |
|--|---|
| - Unity Engine 3D | - UDK3 / UDK4 |
| - 3ds Max, Maya (connaissance de base) | - Zbrush |
| - 3D Coat, Topogun | - Crazybump/Xnormal |
| - Marmoset Toolbag 1&2 | - Adobe Photoshop, After Effect, Premiere |

Langages de programmation:

- | | |
|--------------|-------------------------|
| - C, C++ | - PHP, HTML |
| - Javascript | - SQL, Microsoft Access |

Langues:

- Français
 - Anglais
-

Expériences:

Artiste Technique sur « JACOB », Septembre 2013 – Décembre 2013

Université du Québec en Abitibi-Temiscamingue, Montréal

Projet de jeu réalisé sur le moteur de jeu Unity 3D. Mon travail était d'élaborer les scripts, integration des objets 3D ainsi l'optimisation et programmation de l'intelligence artificielle.



Artiste Technique sur « ProFeelGolf », Mars 2014 – Juin 2014

Behaviour Interactive Inc., Montréal



Artiste 3D Freelance, Juillet 2014

EDGE Dimensions, Montréal



Assistant Développeur, Octobre 2014 à aujourd'hui

Polymorph Software, Rennes

