



Antoine Heckmann

Graphiste 3D Freelance

HECKMANN Antoine

Auto - Entrepreneur

19, rue traversière
67310 Westhoffen

06.78.59.57.71
contact@heckmann.com

SIRET : 537489783 00028
NAF : 7410Z

<http://heckmann.com>

FORMATION

2008-2010 : Formation Professionnelle 3D/Jeux vidéo à l'école MJM Graphic Design, Strasbourg.

2007-2008 : Année préparatoire en arts appliqués à l'école MJM Graphic Design, Strasbourg.

COMPÉTENCES

Artistiques : Modélisation : Low et High Poly
Sculpture Digitale
Texturing et Shading
Skinning et Rigging

Animation
Lighting
Rendu : Réaliste et Cartoon
Compositing

Logiciels : 3DS Max + Vray Photoshop
Blender + Cycles After Effects
Unreal Engine Premiere
Unity 3D Autopano Video
Substance Painter

Langages : XHTML/CSS

Langues : Anglais : Lu, écrit, parlé.
Allemand : Lu, écrit, parlé.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2011 - présent : Graphiste 2D/3D | **Freelance** | Quelques réalisations :

- o **SERMES** : → Modélisation/Mapping/Rendu de plus de 200 modèles de câbles pour un catalogue
- o **PROTOZOAIRE** : → Lighting/Rendu des scènes de la série d'animation "Les Triplés"
- o **HANTSCH** : → Modélisation/Mapping/Rendu/Compositing pour des perspectives architecturales
- o **LBDC** : → Modélisation/Animation/Rendu de systèmes innovants pour réaliser chapes fluides
- o **École MJM** : → Interventions en section 3D sur le sujet des rendus Vray sur 3DS Max.
- o **AMOPIX** : → Modélisation / Rigging / Skinning de personnages sur le long métrage d'animation "Couleur de Peau : Miel".
→ Vérification des scènes 3D, calculs réseau et gestion des passes du film.

03/2016 - 03/2018 : Graphiste 3D spécialisé VR | **Blakmill**, Illkirch

- o **Luge des bergers VR** | Contenu en temps réel pour la première luge sur rail en réalité virtuelle
→ *Level Design / Intégration / Shading / Lighting / Optimisations*
- o **Le Cycle de l'eau 360** | Court métrage d'animation ludique à 360° retraçant le cycle de l'eau
→ *Chef de projet / Modélisation / Shading / Lighting / Rendu / Compositing*
- o **Time Machine VR** | Contenu en temps réel pour la première tyrolienne en réalité virtuelle
→ *Level Design / Modélisation / Intégration / Shading / Lighting / Optimisations*
- o **La Fibre Optique 360** | Film à 360° mixant prises de vue et 3D
→ *Stitching / Stabilisation / Shading / Lighting / Rendu / Compositing*

07/2010 - 02/2011 : Graphiste 3D | **KA-RA**, Schiltigheim.

- Modélisation et texturing destinés temps réel.
- Retouche d'images, montage vidéo et compositing

ACTIVITÉS EXTRA-PROFESSIONNELLES

Graphiques : La création d'univers et de personnages en 3D, le dessin.

Centres d'intérêt : Les nouvelles technologies, le cinéma, les jeux vidéos, la musique.