



Antoine Heckmann

Artiste 3D

HECKMANN Antoine

8A, rue principale
67310 Dahlenheim
FRANCE

06.78.59.57.71
contact@heckmann.com

www.heckmann.com

Permis B

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

Langages : XHTML + HTML5/CSS

Langue : Anglais : Courant

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

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

- SERMES : → Modélisation/Mapping/Rendu de plus de 200 références de câbles pour un catalogue
- PROTOZOIRE : → Lighting/Rendu des scènes de la série d'animation "Les Triplés"
- HANTSCH : → Modélisation/Mapping/Rendu/Compositing pour des perspectives architecturales
- BNM : → Modélisation/Animation/Rendu d'un court métrage sur une usine d'incinération
- 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

2015 – présent : Intervenant 3D | **MJM Graphic Design** | Strasbourg :

- Interventions en section 3D sur le sujet des rendus sur Blender (Cycles), 3DS Max (Vray) et le compositing.
- Suivi et appui technique des projets de fin d'année.

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

- Luge des bergers VR | Contenu temps réel pour une luge sur rail en réalité virtuelle
→ Level Design / Intégration / Shading / Lighting / Optimisations
- 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
- Time Machine VR | Contenu en temps réel pour une tyrolienne en réalité virtuelle
→ Level Design / Modélisation / Intégration / Shading / Lighting / Optimisations
- 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.

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.