

Cédric LECOMTE

340 avenue Roger Salengro - 92370 CHAVILLE

☎:06.81.80.75.23

✉:cedriclecomte@gmail.com

www.cedriclecomte.com



GRAPHISTE 3D

Freelance/Intermittent

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

PRECALC / VFX:

- 2015:** *BUF:* tracking, roto, restore pour une pub pour *Bebat*
BUF: roto, compositing pour une pub pour *Bulgari*
BUF: morphing 3d sur *Run All Night* de *Jaume Collet-Serra*
- 2014:** *BUF:* roto, compositing sur *Kingsman: Services Secrets* de *Matthew Vaughn*
BUF: roto, tracking, vfx, compositing sur *Black & White 2: the Next Episode* de *Tsai Yueh-Hsun*
BUF: roto, tracking, vfx, compositing sur *Cosmos, A Spacetime Odyssey*
- 2013:** *BUF:* modeling décor pour un film institutionnel pour *Boegli*
Illumination Mac Guff: modeling props sur court promo «Training Wheels» (*Moi, Moche et Méchant 2*)
- 2012:** *GamecoStudios:* modeling/mapping décor série *Foot2Rue Extreme* (Télé Images)
BUF: modeling/mapping décor props sur *Total Recall* de *Len Wiseman*
Illusio: modeling/rendering projet architecture
BUF: modeling/setup animaux sur *Life of Pi* de *Ang Lee*
- 2011:** *GamecoStudios:* modeling/mapping décor, pilote *Foot2Rue Extreme* (Télé Images)
BUF: graphic artist / VFX sur *The Grandmasters* de *Wong Kar Wai*
- 2010:** *Agence Simone:* visuels 3d pour intentions de packaging parfum *J-P Gaultier*
Gilles Porte: animations 2d de dessins (After Effects) pour le film *Dessine-toi...*
Auditoire: visuel 3d pour animation web *Very Good Trip*

TEMPS REEL:

- 2015:** modeling/mapping props/décor pour projet archi vers Unity chez *Emissive*
- 2013:** *Surround House 2: Monsters in the orchestra*, modeling/mapping instruments de musique pour AMD CES 2014
- 2011:** *WeRule, WeCity*, modeling/mapping objets, bâtiments (Web / NGMoco)
- 2010:** *Driver Renegade*, modeling/mapping objets du lobby/bâtiments (3DS / Ubisoft)
- 2008:** *Moto GP '08*, modeling/mapping décor (Xbox 360 / Milestone)
- 2007:** *Indoor Games*, modeling/mapping décor (Wii / Vicious Cycle)
Virtual Skipper 5, modeling/mapping décor/hors-bord (PC / Nadeo)
Ghost Recon, retouches mapping/blending vertex color décor (Ubisoft)
- 2006:** *Dead Head Fred*, modeling/mapping objets (PSP / Vicious Cycle)
- 2005:** *Harry Potter et la Coupe de Feu*, modeling/mapping/animation (GBA-NDS / EA Games)

CONNAISSANCES LOGICIELS

3DSMax : modeling, mapping, shading, lighting,
Maya : modeling, mapping, shading, lighting, **Mudbox, Zbrush**
MentalRay, Vray, Arnold **Autre :** After Effects, Suite Adobe

CURSUS SCOLAIRE

- 2001-2004:** ESRA Bretagne Sup'Infograph - Formation aux métiers du Film d'Animation 3D,
2000-2001: LISAA Rennes - Année Préparatoire en Graphisme/Illustration