



aurélien martineau

infographiste 3D généraliste

martineau.aurelien@gmail.com
www.aureliemartineau.fr
né le 03/05/1984 à Arras
tel : 06 16 85 91 36

Supinfocom Arles, 2008

Concepteur Réalisateur Numérique,
niveau ingénieur. Court Métrage «éole»,
chef de projet.



ESAAT Roubaix, 2006

BTS Communication Visuelle Option Multimédia.

Lycée Robespierre Arras 2002

Bac Scientifique option Arts-Plastiques, mention.

SquareGarden, Lille, 2014

Infographiste cinéma 4D, création de setups de personnages, modélisation, rendu et animation sur des projets publicitaires à forte valeur ajoutée artistique, seul ou en équipe en coordination avec le Directeur Artistique.

Lewis Escher, Limoges, 2010 à 2013

Infographiste 3D polyvalent, spécialisé en rendu et compositing. Mise au point de Pipelines de productions, R&D, Scene Management. Création de films 3D pour Legrand et ses filiales, de packshots 3D, de visuels pour catalogues ou configurateurs en lignes, de vues type architecture... Travail en équipe en coordination avec le Directeur Artistique. Responsabilités ponctuelles de gestion d'équipe + brief clients. Prise de vue photo en studio et keying vidéo.

Trimaran, Levallois-Perret, 2008 à 2010 (intermittence)

Réalisation des films d'ouverture du Tour de France 2009, 2010 et 2011. Rides en HD dévoilant le parcours lors de la présentation officielle à la Presse devant 4000 personnes. Travail en équipe avec délais serrés et non modifiables. Gestion tour à tour de l'animation de la caméra sur l'ensemble du parcours, du rendu, du compositing de base, de l'animation d'effets particuliers...

+ Réalisation en équipe des animations individuelles de présentation des étapes pour la diffusion TV.

Infographiste Indépendant, Angoulême 2009

Travaux Photos (exposition pour une Communauté de Communes) et de communication visuelle.

Cortex Productions, Angoulême 2009 (intermittence)

Création de plans entiers d'un film scientifique en HD relief. Travail d'animation, d'éclairage, de rendu et de compositing en 3D relief.

A3Plus, Paris 2008

Animations de caméras et layout de films promotionnels Sony Vaio.

Succubus Interactive, Nantes 2007 (Stage 2 mois)

Succubus est un studio de jeux vidéos et de communication multimédia. J'ai travaillé sur tous les aspects d'un projet d'animation 3D, j'y ai découvert MentalRay, et fait quelques travaux en Flash (dessin isométrique, refonte d'interfaces de jeux...)

Peoleo, Roubaix 2006 (Stage 6 mois)

Peoleo est un studio 3D multimédia. J'y ai assisté les graphistes pendant 6 mois sur des projets de webdesign



Outils : 3D Studio Max, Cinema 4D, Mental Ray, Vray, Mudbox, Zbrush, Sculptris, Maya, Catia, After Effects, Nuke, Premiere, Photoshop, Illustrator, Indesign, Lightroom...
Photographe amateur, vidéaste amateur avec matériel personnel.

Anglais : bonne compréhension écrite, conversations simples avec vocabulaire technique.
Permis voiture + véhicule, AFPS (premiers secours).