

Curriculum Vitae

Jérôme Viens Brie
10170 Place de Beaumarchais
Québec, Canada
G2B 4N4, (418) 843-0653
admin@jeromebrie.com

Scolarité

École Nationale du Divertissement Interactif (ENDI)

- Modeleur / Textureur (2010)

Université du Québec en Abitibi-Témiscaminque (Campus de Longueuil)

- Majeure en Création 3D (2008-2010)

Cégep de Sainte-Foy

- Technique de l'informatique DEC+BAC (2005-2008)
- Sciences de la nature (2004-2005)

Expériences de travail

EA Mobile (Montréal)

- Assurance qualité
- Contrôle de qualité de jeux-vidéos sur de multiples plateformes mobiles
- 2009-2010

CORHOFI (Lyon)

- Programmeur Web
- Création d'un outil de gestion de prospection commerciale
- 2008

Alfred Cloutier enr. (Québec)

- Programmeur Web
- Gestion de base de données et système CRM, programmation Web
- 2007 et 2008

Savoir-faire

Modeling/Textures

- Modélisation low-poly avec respect des normes (quads, optimisation, références visuelles, ...)
- Unwrap (maximisation de la surface, distorsion minimale, ...)
- Réalisation de Textures selon les contraintes techniques (pixel ratio, connaissances des maps courantes
Diffuse, Specular, Normal, Lightmap, Opacity, ...)

Engin de jeux

- Level Design et Level Art
- Mécanique de jeu (création d'événements interactifs, gestion de scénario, ...)
- Shaders (création de Matériaux complexes et dynamiques)
- Particules (conception de systèmes de particules 3D)
- Éclairage avec respect des contraintes (Vertex-lighting, Lightmaps, Dynamic, ...)

Compétences

Langues

- Français (très bonne maîtrise)
- Anglais (bonne maîtrise)

Connaissances

- Création visuelle : 3DS Max, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe AfterEffect)
- Engin 3D : Unreal Engine (3 et 3.5), Unity 3D
- Programmation : MaxScript, VB.NET, C, C++, C#, HTML, CSS, ASP.NET
- Systèmes d'exploitation : Windows et Linux
- Autres : méthodologie Agile/SCRUM, bases en programmation DirectX

Réalisations et loisirs

Réalisations

- Participation à la réalisation de d'un jeu vidéo sur iPhone (dans le cadre de l'ENDI).
- Réalisation d'un *mod* de jeu basé sur l'engin Unreal3 (Débriefing)
- Stage en informatique de 3 mois, effectué à Lyon en France
- Organisation de nombreuses activités de plein-air (40 participants et plus)
- Nombreuses expériences de voyages (Canada, Europe, États-Unis)

Loisirs

- Jeux vidéo
- Voyages
- Films
- Jeux de rôles
- Airsoft
- Snowblade

Portfolio

www.jeromebrie.com