

Marc MAZERIN Graphiste / Technical Artist

Portfolio & galerie 3D - www.lookcloser.fr

Détails personnels

Adresse // 31 rue des Rocs 30290 Laudun - France

Tel // 07 83 39 42 91 // +33 7 83 39 42 91

Mail // marc.mazerin@hotmail.com ou contact@lookcloser.fr

Age // 27

Consultez mes derniers travaux : www.lookcloser.fr

Profil

Passionné d'informatique, d'infographie et de programmation, Diplômé en licence Technical Artist M.I.N.D, ainsi qu'en I.U.T Services et Réseaux de Communication, je suis un professionnel efficace, tant sur l'infographie que le web ou la modélisation et animation 2D/3D.

Ayant suivi un cursus artistique et pratiquant le dessin depuis ma plus tendre enfance, ma palette de compétence s'étend également à la création d'artworks, et à toute dimension créative et artistique.

Compétences

Graphisme et animation 2D et 3D. Motion Design. Modelage lowpoly et high poly. Communication graphique. Anglais courant. Programmation logicielle et web, programmation 3D temps réel.

Logiciels : Unreal Engine 4 - Unity - 3DsMax - Zbrush - Cinema 4D - Realflow - 3DCoat

Adobe : Photoshop, Premiere, After Effects, Indesign

Langages de programmation : C# - JavaScript - WebGL - Python - HTML5 - CSS3 - PHP - SQL - JQuery

Expérience professionnelle

Janvier 2017-Mai 2017 : Graphisme et UI, jeu mobile Crunchy Jump.

Entreprise : Lunatek Studio

Juin 2015-Décembre 2016 : Graphisme, Motion design (vidéos d'animation), programmation logicielle, webdesign et programmation web. Création de vidéos et identités visuelles, communication graphique (flyers, tryptiques, affiches, logos).

Entreprise : CEA : www.cea.fr

Août 2014 - Mai 2015 : Graphiste 2D 3D et webdesigner Freelance - Londres.

Mai - Juillet 2014 : Technical artist. Animation 2D et 3D, programmation. Jeu vidéo publié : «Les fantastiques aventures de Max 2», IOS, Android et Windows phone. Webdesign.

Ainsi qu'un grand nombre de modelages 3D et de programmation utilisant WebGL et Unity.

Entreprise : Maskott : www.maskott.com

Mai - Juillet 2013 : Graphisme 3D, UI, animation et programmation appliquée à la réalité virtuelle (environnement C.A.V.E).

Entreprise : Laboratoire d'optométrie de Montréal. À des fins de recherches gouvernementales

Septembre 2013 : Artiste 3D et animation.

Entreprise : Asco&Emerson

Février - Septembre 2012 : Artiste 3D junior. Texture et programmation.

Entreprise : Elip6

Formation

2013 - 2014 : Licence professionnelle M.I.N.D. Métiers de l'Imagerie Numérique et Digitale option Technical Artist - Puy en Velay

2011 - 2014 D.U.T. Services Réseaux Communication - Puy en Velay

2010 : 1ère année de D.U.T. Informatique - I.U.T. 2 de Grenoble