**Manuel PIRES**

8, Allée de Dublin

77144 MONTEVRAIN

GSM : **06 52 55 22 85**

Email : [Manuel.PIRES@OeilClair.Net](mailto:Manuel.PIRES@OeilClair.Net)

WebSite : [**www.OeilClair.Net**](http://www.oeilclair.net/)

**3D Artist *[Environment/Asset]***

Spécialisé dans les « Environnements 3D » (modeling, texturing, shaders et lighting).

Connaissance de toutes les techniques et les contraintes liées à la production.

Très bonne faculté d’adaptation suivant les différents projets/plateformes.

**Experiences Professionnelles**

2014-Aujourd’hui **DONTNOD :**

*VampYr (Focus)* : 3D Environment Artist Senior.

*Life Is Strange (Square Enix)* : 3D Environment Artist Senior.

2014 Mars Développement de mes connaissances ZBrush et Maya par le biais de 140 heures de formation.

2012-2013 **LeKIOSK.com :**

*Kiosques\_3D* (iOS/Android) : Lead 3D Artist, Designer et Technical Artist (Design et création des environnements et intégrations JSON).

1999-2011 **DARKWORKS :**  
*DUST to DUST* : 3D Environment Artist Senior (décors urbains chaotiques et tremblement de terre).

*STATE of CRISIS* : Lead 3D Environment Artist (prototype "Search & Sanction", univers SF anticipation).

*The DEEP* : 3D Environment Artist Senior et Asset Artist (prototype d'ambiance sous-marine).

*I AM ALIVE* : 3D Environment Artist Senior/Lead integration (environments détruits suite à tremblement de terre).

*COLD FEAR* : 3D Environment Artist Senior.

*Prototypes Internes* : Environment Artist, Asset Artist et Character Artist 3D RealTime pour les projets suivants : USS Antartica/CMC/Lost Mantis/Time Crisis Adventure.

*ALONE in the DARK 4* : Background Artist (décors pré-calculés).

1995-1998 **VIRTUAL Studio :**  
*VALERIAN* (Mézières) prototype : Création des décors et personnages (3D RealTime).

*RUSH DOWN* : Réalisation de l’interface et personnages du jeu (3D RealTime).

*COMMANDO* prototype : Création de la partie graphique (3D RealTime) du jeu (décors, personnages, animations). Responsable de l’ambiance et cohérence des éléments graphiques.

*ANGEL QUEST* : Création des décors et personnages « temps réel ». Traitement des données « motion capture ».

*S.T.O.R.M.* : Création des décors et une grande partie des « spirites » sous 3D Studio. Animations et quelques scènes cinématiques.

**[Free-lance]**

1993-1994 Décorateur Peintre (Salle des Fêtes, Ecoles…).

Décorations extérieures (jardins…).

1992 NISHIRAN (Atari ST, Amiga, PC), jeu distribué par le magazine JOYSTICK sur le serveur minitel suite à la cessation d’activité de la société LEGEND Software. Création et responsable de la charte graphique et réalisation de toute la partie graphisme bitmap (Deluxe Paint).

1985-1991 Création de cartes postales illustrées, affiches…

Diverses illustrations pour des magazines régionaux (Auvergne).

Free-lance LEGEND SOFTWARE (Atari ST, Amiga).

**COMPETENCES**

Informatiques Autodesk 3DSmax, Adobe Photoshop, Autodesk Maya, ZBrush, CrazyBump, XNormal, UnrealEditor

Notions Adobe Premiere Pro

Langues Anglais (niveau technique), Portugais

**FORMATIONS**

Autodidacte Illustrations et Images 3D

2014 (mars) Formations « complémentaires » MAYA et ZBRUSH

1992 Formation Photographie

1990 BAC A3 (Arts Plastiques/Clermont-Ferrand)

**CENTRES D’INTERETS**

Dessin, Cinéma, Théâtre, Bandes Dessinées, Jeux vidéo

Passionné SF et Fantastique

Grand Fan de la Génération « METAL HURLANT » (CAZA/Druillet/Moebius)