

29 ans (**9 ans d'expérience**)

Français (langue maternelle)

Anglais (lu, écrit, parlé)

Célibataire, Permis B

Les Bruyères

03130 Loddès (FRANCE)

Tél. : 06 84 66 29 22

Site internet : <http://www.atl3d.com>

E-mail : [nicolas.dalavouras@atl3d.com](mailto:nicolas.dalavouras@atl3d.com)

# Nicolas DALAVOURAS

## - Senior Technical Artist -



2006	2007	2008	2009	2010	2011	2013	2014	2015		
<b>Creative Patterns</b>			<b>Freelance</b>		<b>Playsoft Vietnam</b>		<b>Blitz Games Studios</b>		<b>Exient</b>	
<b>Technical Artist</b>			<b>Artiste 3D</b>	<b>Technical Artist</b>	<b>Technical Artist</b>		<b>Technical Artist</b>		<b>Technical Artist</b>	
<b>Formateur</b>			<i>Projets d'architecture</i>	<i>Jeux Unity 3D</i>	<i>Divers projets de jeux</i>		LiveSpace		Angry Birds Go !	
<i>Softimage XSI</i>					<b>Formateur</b>		Looney Toons: Galactic Games		Angry Birds Transformers	
<b>R&amp;D</b>			<b>Artiste 3D</b>		<i>Softimage, Zbrush &amp; UDK</i>		RaceLine CC		<b>R&amp;D</b>	
<i>Nintendo DS SDK</i>	Gourmet Chef		Hotel Giant DS		<b>Artiste 3D</b>		BlitzTech		XGS Engine	
	Fashion Designer : Style Icon				PES 2011		<b>R&amp;D</b>		Développement de shaders	
					Moonlight Sword		Développement de shaders		Développement d'outils	
					<b>R&amp;D</b>		Développement d'outils			
					Stars of Gaïa					
					Sonic 4:Episode 1					
					Emilie					

### Compétences

Développement d'outils et de shaders.

Formateur non agréé sur Softimage, Zbrush, UDK et la 3D généraliste.

Rédaction de tutoriels et de documentations techniques à destination d'étudiants ou de professionnels.

#### Infographie :

3D Studio Max, Softimage, Maya, Zbrush, Mudbox, Photoshop, Flash, Illustrator, InDesign, Scribus, Inkscape, Krita, MyPaint, Eyeon Fusion.

#### Développement :

C#, Python, MEL, MaxScript, Java, HLSL, GLSL, Javascript, AJAX, Actionscript 2 et 3, XML, HTML, CSS, PHP, MySQL.

#### Moteurs de jeu/Frameworks :

XGS, BlitzTech, Valve Hammer, Unity, Unreal Engine 2 et 3, Nitro System, DirectX, OpenGL.

### Formation

Diplôme en Animation 3D/Jeux Vidéo obtenu en 2006 à la MJM de Strasbourg, mention bien.

Baccalauréat Scientifique spécialité Mathématiques obtenu en 2004 à Dumont d'Urville, Toulon.

### Hobbies

Le jeu vidéo, le game design, l'animation, le cinéma, la photographie, le dessin, la lecture, la musique, les voyages et la randonnée.

### Objectif

Continuer d'appliquer mes connaissances techniques sur des projets de grande envergure tout en améliorant mes compétences purement artistiques.



ROVIO



### Technical Artist

- Création d'un jeu de course basé sur la licence "Angry Birds" pour notre client, Rovio
- Développement de shaders et d'outils
- Intégration et débogage d'assets graphiques
- Support de l'équipe artistique



ROVIO Hasbro



### Technical Artist

- Création d'un jeu d'action crossover basé sur les licences "Angry Birds" et "Transformers" pour nos clients, Rovio et Hasbro
- Analyse et design du pipeline de production
- Développement de shaders et d'outils
- Intégration et débogage d'assets graphiques
- Support de l'équipe artistique
- Conseiller technique pendant les premières phases du game design

### Technical Artist

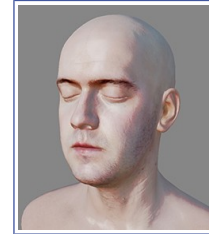
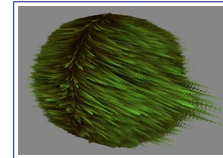
- Création d'un projet non-annoncé pour un célèbre fournisseur en téléphonie mobile Américain
- Développement de shaders et d'outils
- Intégration et débogage d'assets graphiques
- Support de l'équipe artistique
- R&D sur des techniques de rendu avancées telles que les réflexions en temps réel, l'illumination globale, les ombres et l'optimisation du rendu

*Projet non-annoncé en cours de développement*



### Technical Artist / R&D

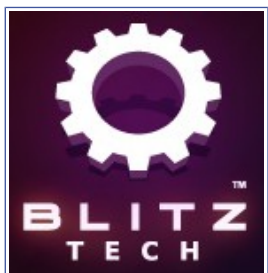
- Recherche et développement sur notre moteur interne, XGS
- Analyse et améliorations de nos outils internes – en coopération avec l'équipe moteur
- Analyse du pipeline
- Design et maquettes pour de nouveaux outils et fonctionnalités – telles qu'un système d'animation, un éditeur de particules et des fonctions avancées pour notre éditeur de shaders



### Technical Artist / R&D

- Développement de shaders pour divers projets ou à des fins de R&D
- Divers projets de recherche:
  - Physically-Based Rendering pour des appareils mobiles
  - Rendu d'eau
  - Rendu de peau humaine
  - Rendu de fourrure
  - Partial derivative normal mapping
  - Réflexions avancées et parallax mapping





### Technical Artist / R&D

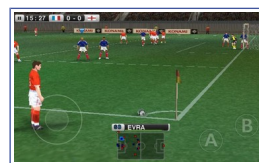
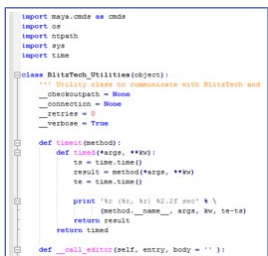
- Recherche et développement sur notre moteur interne, BlitzTech
- Analyse et améliorations de nos outils internes – en coopération avec l'équipe design
- Analyse du pipeline
- Intégration dans Maya – en créant de nouveaux outils basé sur des scripts Python ou des plugins C++/C#

### Technical Artist / R&D

- Développement de shaders pour divers projets ou à des fins de R&D
- Recherches sur des fonctionnalités DirectX 11 – telles que la subdivision dynamique ou les compute shaders
- Recherche sur le Physically-Based Rendering
- Recherches sur le rendu de l'eau en temps réel – correspondant à différents climats et zone géographiques et en utilisant des techniques telles que la subdivision dynamique et les flow maps
- Recherches sur le rendu de la peau humaine

### Technical Artist

- Création de scripts et d'outils pour aider les équipes de développement
- Développement du plugin BlitzTech Shader pour Maya – en utilisant C++ et DirectX 11
- Améliorations sur l'API Python de BlitzTech et création de scripts Python pour Maya – afin d'automatiser l'export de matériaux entre Maya et BlitzTech



### Technical Artist

- Portage de la licence « Pro Evolution Soccer » du client, Konami, vers la plateforme Windows Phone 7
- Analyse du projet, des outils, de la documentation et des assets fournis par le client
- Définition du pipeline de production
- Création de plugins sous Maya – pour automatiser certaines tâches telles que la symétrisation des animations, le nettoyage des scènes 3D et l'export vers un format intermédiaire
- Éclairage de certains stades
- Retouche d'une partie des assets graphiques



### Technical Artist / VFX

- Création du jeu de combat 3D « Moonlight Sword » sur iPhone
- Utilisation d'un moteur de pointe – UDK
- Création des VFX – sous l'éditeur Cascade
- Création des shaders
- Création et éclairage des niveaux - Lightmass
- Export, import et intégration de tout les assets graphiques
- Responsable de la formation des équipes à UDK et Zbrush



### Lead Artist / Technical Artist

- Portage de la licence « Sonic 4 : Episode 1 » du client, Sega, vers la plateforme Android
- Analyse du projet, des outils, de la documentation et des assets fournis par le client
- Définition du pipeline de production
- Modification, export et intégration des assets durant la phase de pré-production



## Technical Artist / Artiste 3D

- Création de 2 mini-jeux 3D sous le moteur Unity 3D, « Rocket Island » et « Pirate Island », réalisé dans le cadre d'une campagne promotionnelle pour Intermarché
- Modélisation, textures, rigging et animation des personnages
- Modélisation et textures de différents éléments de décor
- Export et intégration des assets dans le moteur



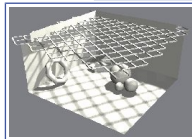
## Artiste 3D / Rendu / Post-production

- Modélisation selon plan, textures, éclairage, animation et rendu d'une visite 3D pour un projet architectural sur la côte d'azur
- Utilisation de Mental Ray et de shaders et systèmes d'éclairage physique pour obtenir un rendu le plus réaliste possible tout en restant dans les contraintes de temps et de budget



## Auto-formation / R&D

- Auto-formation sur les techniques « next-gen » tel que le normal mapping, le displacement mapping, le Spherical Harmonic Lighting, le Deferred Rendering, etc...
- Apprentissage du langage HLSL et création de shaders sous l'outil « FX Composer » de Nvidia
- Création d'assets « next-gen » et intégration dans XNA
- Création d'un plugin de Lightmapping sous Softimage|XSI



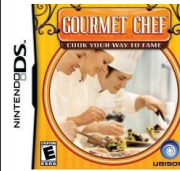
## Technical Artist / Artiste 3D

- Création d'un nouvel épisode de la licence « Hotel Giant » de Nobilis pour la Nintendo DS
- Définition du pipeline de production
- Modélisation et textures des environnements du jeu
- Rigging des personnages du jeu
- Export et intégration des assets graphiques dans le moteur de jeu (Nitro System)
- Création de scripts et plugins sous Softimage|XSI pour la gestion des animations in-game et l'export des données



## Technical Artist / Artiste 3D

- Création de deux nouveaux titres « Léa passion Chef 3 étoiles » et « Zoé Créatrice de mode », respectivement pour Ubisoft et 505 Games/Digital Bros
- Définition des pipelines de production
- Modélisation, textures, éclairage et rendu de décors 3D
- Export et intégration des assets graphiques dans le moteur de jeu (Nitro System)
- Création de scripts et plugins sous Photoshop pour automatiser l'export des données



## Développeur Web / Flash

- Développement du jeu Flash « Babbelflade » pour France 3 Alsace basé sur une des émissions de la chaîne
- Développement du jeu Flash « Yellow Jacket » basé sur une série de court métrages
- Développement du site internet de « Creative Patterns » sur la base d'un SPIP et d'ajout en PHP/HTML/CSS

