

- Olivier BODO -

Graphiste 3D

1, résidence Marceau – 91120 PALAISEAU
06.89.86.35.40 - olivier@olivierbodo.com
www.olivierbodo.com

29 ans, Français
Marié, deux enfants

Objectifs : participer à des productions originales,
notamment pour le jeune public.

Formations et diplômes

2002 - Autoformation sur **MAYA**

1998 - 2000 - Bac + 2 à **SUP'INFOGRAPH**, section de l'ESRA (PARIS XVe). Apprentissage de **3D Studio Max** et **Softimage 3D / XSI**

1996 - 1998 - DUT Informatique Génie Logiciel

1995 - Première année d'IUT Génie Civil

1994 - Baccalauréat C

Compétences

Graphisme 3D - 3dsmax, Maya : Création de personnages, d'objets, de décor. **Modélisation** polygonale, NURBs, subdivision de surfaces. **Mapping**, édition d'UVs, récupération du patron pour création de la texture. **Animation d'objets** ou de caméras, notions d'animation de personnages. **Eclairage, Rendu**, Moteurs standards et externes (Mental Ray, VRay). Très bonne connaissance des contraintes du jeu vidéo liées à la création 3D.

Graphisme 2D - Photoshop, Flash : Création de textures tous formats, bonne connaissance des **contraintes du jeu vidéo** liées à la création de texture. Notions sous **Flash MX**.

Scripting, Organisation : Maitrise du langage MaxScript intégré à 3dsMax, pour la création d'automatismes et un gain de temps de production. **Montage, Effets spéciaux - After Effects, Premiere** : Bonne connaissance des outils vidéo d'ADOBE, des formats d'image et de séquences vidéos, de plugins divers.

Jeu vidéo – Intégration : Très bonne connaissance des outils de **CRITERION, Renderware graphics** pour l'export 3D et **Renderware Studio** pour l'intégration et la création de niveaux complets de jeu.

Travail en réseau - AlienBrain, SourceSafe : Très bonne connaissance des outils de partage de fichiers, d'historique et de travail en réseau.

Expérience professionnelle

A partir de Juin 2005 : Prestations ponctuelles en auteur pour JANO JEUX : création de JACKPOTS en full 3D pour des jeux implantés en supermarchés.

Février 2005 – Août 2006: Modeleur Mid-Poly pour LACOUR CONCEPT– animateur de pièces mécaniques, de carrosserie et d'extérieur de véhicules actuels. Développement d'outils de production 3D, de gestion et de communication avec une base de données en MaxScript. Gestion de l'équipe (humain / technique), développement d'outils de production, de documentations, et de processus de production / validation.

Novembre 2004 – juillet 2005 : **Formateur** 3dsMax à l'EMC (Malakoff - 30 jours). Enseignement pour 11 étudiants en 2e année de formation, approfondissement de 3dsMax dans le but de créer un court-métrage. Suivi de projet 3D tout au long de l'année.

Mission de formation 3dsmax pour POROS Formation (Paris – 2 jours). Initiation d'un créatif à 3dsMax dans le domaine de la cosmétique.

Mission de formation 3dsViz pour ABC Formation (Paris – 2 jours). Mise à jour et approfondissement des connaissances d'une salariée dans le domaine des cosmétiques.

Mars 2002 – Juillet 2004 : CDDs dans la société **Vivendi Universal**. Création 3D temps réel de tous les personnages animateurs du produit **ADIBOU Sciences**. Création - Gestion du module supplémentaire de conduite tout en 3D.

Lead Graphiste 3D sur le produit **English Fever** - **Gestion** des animateurs 3D, des medias 3D, export vers le moteur 3D propriétaire et retouche d'animation.

Prestations Freelance au Studio COKTEL- Création 3D et montage des Teasers des produits « Adiboo and The Energy thieves » et « Kookabonga ».

Création d'images pour la promotion Internet du jeu « Tribes ».

Participation à la création et à l'export sous Renderware Graphics de personnages, de décors et d'éléments divers 3D pour les produits « Adiboo and The Energy Thieves » et « Kookabonga ».

Participation importante à l'intégration des ces éléments sous Renderware Studio, constitution de niveau de jeux complets. Création des décors, rendu en réseau, effets spéciaux et montage des cinématiques précalculées de début et de fin.

Années 2002 – 2003 : Création des génériques 3D de début et de fin des deux courts métrages "[Fragile](#)" et "[Before...](#)" de [Nicolas BARY](#), en collaboration avec Gilles POINTEAU. Création d'une salle de classe très simple en 3D pour positionner les caméras, leur mouvement, et déterminer si le décor fabriqué pour le film convient. Ces films ont été primés dans différents festivals de courts-métrage.

Décembre 2001 - Février 2002 : CDD dans la société [T-Bot Interactive](#). Participation à la création de décors Full 3D pour le produit "[Le Secret du Nautilus](#)", pour CRYO.

Été - Automne 2001 : Pige d'une semaine dans la société [CLARA Effects](#). Création d'un film publicitaire interne à la société [LA ROCHE POSAY](#) Modeling - Mapping - Animation d'objets Full 3D sous 3D Studio Max.

Décembre 2000 - Juin 2001 : CDD en graphisme 3D dans la société [HAVAS Interactive](#), Modeling - Mapping - Animation de personnages et d'éléments divers du produit [ADIBOU](#).

Septembre - Octobre 2000 : Missions courtes dans la société [SYMAH VISION](#). Création et modification d'[incrustations 3D](#) dans des retransmissions sportives. Création d'animation incrustée en prise de Vue réelle

Divers

Notions de [mise en scène](#).

Anglais parlé, lu, écrit, notions d'allemand.

Véhicule, Permis B.

Loisirs : Sport (Volleyball, sports de glisse), Musique (gros intérêt pour les compositions originales de films), Cinéma, DVDs, gros intérêt pour les dessins animés.