

PROFIL

Technical Artist chez 3DCREATION à Lyon, je crée et optimise des idées pour les transformer en éléments virtuels et interactifs.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Technical Artist, 3DCREATION

Mars 2024 - En cours

Stage, CDI | Lyon (69)

- Développement complet d'applications en réalité virtuelle et réalité mixte (éléments 3D, scripts, shaders, VFX, SFX...).
- Création d'environnements 3D optimisés et interactifs.
- Développement d'outils facilitant l'intégration et l'optimisation d'éléments 3D et d'interactions pour des Meta Quest 3.
- Rédaction de cahiers des charges et de scénarios.

Technical Artist / Développeur, 6thSense VR

Juin 2023 - Septembre 2023

Stage | Rennes (35)

- Développement d'applications VR standalone, intégration d'assets et de fonctionnalités.
- Optimisation de production en développant des outils procéduraux pour l'intégration d'objets 3D.
- Création de shaders et de VFX facilement personnalisables pour le développement.

Généraliste 3D / Développeur, YZAR

Mai 2022 - Août 2022

Stage | Bordeaux (33)

- Modélisation d'avatars et d'environnements 3D, intégration sur Unity pour des applications en réalité augmentée.
- Développement de fonctionnalités optimisées pour la production en C# et Python.

FORMATION

Master Management des Technologies Interactives 3D

Septembre 2022 - Septembre 2024

Arts et Métiers | Laval (53)

- Formation à la création d'applications virtuelles sur de multiples supports (ordinateur, smartphone, réalité virtuelle).
- Apprentissage par projets : Création de jeux vidéos 3D, d'applications dédiées à l'industrie, d'expériences dédiées à l'étude et à la recherche.
- Présentation d'un jeu immersif en réalité virtuelle créé en 2 semaines au salon Tokyo IVRC après avoir remporté le prix du meilleur projet étudiant en France.

Licence professionnelle 3D temps réel

Septembre 2021 - Septembre 2022

UCO | Laval (53)

- Formation à la création d'assets 3D optimisés pour l'industrie du jeu vidéo.
- Apprentissage des différents workflows pour la création 3D (modeling, sculpting, texturing...).

COMPÉTENCES

Création 3D (Blender) ●●●○○

Développement (C#/C++) ●●●●○

Shading, VFX ●●●●○

Optimisation (Général) ●●●●●

3D procédurale (Houdini) ●●○○○

Lighting ●●●○○

LANGUES

Français ●●●●●

Anglais ●●●●○

Espagnol ●●○○○

RÉSEAUX

LinkedIn : linkedin.com/in/maël-sellier-412650199/

Portfolio : mael sellier.fr