

Web : www.f-oeni-x.com Mail : alexandre_aillet@hotmail.com Port. : (514) 291-1574

Alexandre AILLET

Adresse : #2 1767 Amherst / Montréal, Québec / H2L 3L7 / CANADA

OBJECTIF

- Un poste en tant qu'**infographiste / TD FX** sur des projets vfx. Dans un milieu créatif et innovant qui me permettrait de mettre à contribution mon intuition et mon adaptabilité afin de créer des effets visuels en accordant une attention particulière à la technique et à l'artistique.

EMPLOIS

Mokko Studio / Montréal, Canada / Août 2010 – Mai 2014 :

- Compositeur sur "Kidnapping Freddy Heineken" (film).
- Compositeur sur "Serena" (film).
- Compositeur sur "Jupiter Ascending" (film).
- Compositeur sur "X-Men : Days of Future Past" (film).
- Infographiste FX sur "La belle et la bête" (film).
- Infographiste FX sur "Cosmos : A Space-Time Odyssey" (série télévisée).
- Infographiste FX sur "Aliens : The Definitive Guide" (mini série télévisée).
- Infographiste FX sur "Dragons : Real Myths and Unreal Creatures" (moyen métrage).
- Infographiste FX sur "Riddick" (film).
- TD Pipeline sur "Riddick" (film).
- Infographiste FX sur "Underworld : Nouvelle ère" (film).
- TD généraliste sur "Podcats" saison 2 (série animée).
- Infographiste FX sur "Coeur migratoire" (clip vidéo).
- Infographiste FX sur "Dinosaur Revolution" (série télévisée).

Antéfilms Studio / Angoulême, France / Décembre 2004 – Août 2009 :

- Généraliste 3D sur "La Terre perd le nord" (documentaire scientifique).
- Infographiste Lighting / FX / compositing sur "Bunny Maloney" (série animée).
- Infographiste Lighting / FX / compositing sur "Code Lyoko" (vidéo clip auto-stéréoscopique).
- Scripteur sur "Bunny Maloney" (série animée).
- Généraliste 3D sur "Les 4 Fantastiques" (série animée).
- Infographiste FX / compositing sur "Code Lyoko" saison 4 (série animée).
- Infographiste FX / compositing sur "Code Lyoko" saison 3 (série animée).
- Modeleur 3D sur "Pet Alien" saison 2 (série animée).
- Infographiste FX / compositing sur "Code Lyoko" saison 2 (série animée).

COMPETENCES

- **3D** :Houdini, Maya, Softimage (ICE), Naiad.
- **2D** : Nuke, Fusion, Combustion, Photoshop.
- **Moteurs de rendu** : Mantra, Mental Ray, Renderman.
- **Langages de script** : Python, HScript, MEL Script, JavaScript et VBScript (orienté Softimage), EyeonScript.

FORMATIONS ET DIPLOMES

Stage conventionné AFDAS Zbrush / CIFOP / Angoulême, FRANCE / 23 – 27 Juillet 2007 :

- Stage d'une semaine sur l'utilisation et les atouts de Zbrush en production.

Diplôme de fin de cursus / ESRA Bretagne / Rennes, FRANCE / Octobre 2001 – Juin 2004 :

- Ecole de Cinéma, option cinéma d'animation. L'accent étant mis sur le scénario et les spécificités du cinéma d'animation, du storyboard au compositing, par le biais de la réalisation d'un film de fin d'année tout les ans.

D.E.U.G MIAS / UFR Sciences et Techniques / Nantes, FRANCE / Septembre 1999 – Juin 2001 :

- Mathématiques, Informatique et Applications aux Sciences.

Baccalauréat scientifique / Saint Joseph du Loquidy / Nantes, FRANCE / Juin 1999 :

- Options Physique, chimie.

Langues :

- Français : langue maternelle.
- Anglais : lu, écrit, parlé.

PARUTIONS ET RECOMPENSES

3D Creative :

- Parution dans le "3D Creative" des mois de novembre et décembre 2007, pour respectivement la première place au concours mensuel "stylised animal contest" ayant pour thème "la hyène", et le making-of de cette illustration.

Pixel :

- Création d'un script d'automatisation de création et d'animation de setups humains, à l'aide de MELscript pour Maya. Intitulé "Foenix Skeleton", paru dans le pixel n°88 du mois de février 2004.

DIVERS

- Découvrir et comprendre.