

Dossier de Compétences

Sébastien LARDILLET
Designer Infographiste 2D / 3D
11 ans d'expérience

Domaines de Compétences

Compétences techniques

Lead Designer 2D/3D:

3D

- Direction d'équipe Artistique.
- Modélisation/animation 3D/ Texturing.
- 3D Temps réel sous environnement Torque Game Engine. Intégration et level design.
- 3D précalculée.
- Création 3D sous Cinema 4D, 3DsMax et Zbrush. Modélisation, animation, éclairage, texture. Moteur de Rendu (Mental Ray, V Ray, Cine Man)
- Montage Vidéo/post effect sous After Effects
- Technique 3D de rigging avancé

2D/web

- Création et réalisation de chartes graphiques.
- Création et réalisation de design graphique d'interface utilisateurs.
- Réalisation d'outils de communication (PLV, packaging, publicités...)
- Maîtrise des 3 logiciels de la chaîne graphique: Photoshop, Illustrator, Xpress/ InDesign;
- Bonnes connaissances en Webdesign, Flash/dreamweaver, Html et ActionScript

Compétences linguistiques

Anglais : Technique lu, écrit, parlé.

Réalisations :

Blog 3D : <http://seblardillet.blogspot.fr/>

Page Facebook : sébastienlardillet

Projets

Depuis le 1^{er} Avril 2013 : Auto-entrepreneur – Activités Design 3D

D'Octobre 2005 à Octobre 2012 : IPSIS : 7 ans

Du 08 Février 2010 au 30 avril 2012 : 2 ans et 3 mois

Designer 3D pour le GNFA

- Illustration de concepts et de contenu pédagogique et de démonstration pour l'industrie automobile.

- Création de contenu vidéo en image de synthèse (Schéma, démonstration technique, etc)

Environnement technique : 3DsMax, Cinema 4D, Flash, AfterEffect, Vray

Du 17 juillet 2009 au 31 août 2009 : 2 mois

Lead Designer 3D chez ORANGE Labs sur « Orange Cinema Séries sur Iphone »

- Illustration de concepts de service (contenus audiovisuels de formats longs sur mobile) pour 2010 et 2012

- Prototypage des évolutions du service sur iPhone sur d'autres terminaux et sur un nouveau concept d'offre (en 2012)

- Définir la forme de la maquette et sa ligne esthétique

- Contribuer aux spécifications (storyboard filaire)

- Produire les éléments multimédias

- Intégrer et tester

Environnement technique : Photoshop

De Novembre 2006 à Avril 2009 : 2 ans et 6 mois

Lead Designer 3D chez ORANGE Labs sur « Come in my World »

[Application web/3d](#)

<http://www.comeinmyworld.com>

- Création de contenus 3DS Max (avatars, décors et environnement) et de leur intégration sous Torque Game Engine (moteur de jeux: <http://www.garagegames.com/>).
- Validation du processus d'export de contenus 3DS max vers Torque Game Engine.
- Gestion de l'équipe design
- Gestion de l'interface entre les équipes développement et design.

Environnement technique : Cinema4D, 3DS Max, Zbrush, Constructor, Torque Engine.

D'Août 2006 à Septembre 2006: 1 mois

Designer infographiste chez Wiz4Com (Téléphonie Mobile)

- Création du design de l'interface graphique du premier mobile entièrement développé par Wiz4com: (interface de navigation, icônes, thèmes graphiques etc.).

Environnement technique : Cinema4D (modélisation et animation 3d), Photoshop.

De Mai 2006 à Septembre 2006: 5 mois

Designer infographiste chez Valeo

- Création de modèles 2D de véhicules pour la mise en place de schémas électriques (Suzuki Swift, Citroën C.Crosser, Ford Cmax, Kia Ceed, Ford Mondeo, etc).

Environnement technique : Photoshop/Illustrator.

D'Avril 2006 à Mai 2006: 2 mois

Designer infographiste chez Magneti Marelli

- Réalisation de tests qualitatifs
- Publication du rapport d'expertise sur les possibilités d'amélioration de l'affichage (AntiAliasing) sur Ecran GPS.

Environnement technique : Photoshop/Illustrator/ 3ds Max.

D'Avril 2006 à Juin 2006: 3 mois

Conception et réalisation du site internet d'It link

<http://www.itlink.fr/>

- Réalisation de l'interface.
- Création de la charte graphique et de l'identité visuelle du site.
- Réalisation de P.L.V correspondante (Totems, plaquettes de présentation...)

Environnement technique : Photoshop/ Dreamweaver

D'Octobre 2005 à Février 2006: 5 mois

Designer infographiste chez Motorola (Téléphonie Mobile)

- En charge du design de l'interface graphique des mobiles « Silver »
Navigation, application, icônes, thèmes, sprites2D, etc.
- Implémentation de la base de données graphique « standard » Motorola, aux produits Imode.

Environnement technique : Cinema4D/ Photoshop/ Paint-shop Pro.

De Juillet 2002 à Avril 2005 : Mitsubishi Electric Europe : 2 ans et 9 mois

Designer infographiste chez Mitsubishi Electric Europe (Téléphonie Mobile)

- En charge du design de l'interface graphique des mobiles:
Interface de navigation, application, icônes, wallpapers, etc.
- Réalisation de packaging produit et de manuels d'utilisateurs.
- Design graphique sur les produits M320; M21i; M341i; M342i; M430i; M420i; M720 et M900.
- Customisation pour différents opérateurs (iMode, KPN, telefonica, cosmote, etc)

Environnement technique : Cinema4D, Photoshop, Illustrator

2000-2001:

Infographiste chez Mediadidac

Agence de communication spécialisée dans la conception de CDrom de formations professionnelles.

- conception graphique pour CDroms et manuels utilisateurs.

Environnement technique : Photoshop, Illustrator, inDesign

Juin 1999:

Vacataire à la Bibliothèque Universitaire de Rennes II.

Service documentation.

1997-1998:

Professeur de tutorat à l'université Rennes II.

UFR Arts Lettres Communication

FORMATION

2001: Stage de formation web en Flash, ActionScript/javascript, dreamweaver.

1999: Préparation à l'Agrégation d'arts plastiques

1998: DEA d'arts plastiques, UHB Rennes II, Mention bien.

1997: Maîtrise d'arts plastiques, UHB Rennes II, Mention très bien.