



Jeff Sebrechts

Gérant associé de Numix
06 72 18 75 43
j.sebrechts@numix.fr



Expérience professionnelle :

Gérant associé et Directeur Technique - Société Numix, Agence de création digitale, 2013-2015.

- Développement d'applications mobiles 3D Temps Réel sur iOS et Android utilisant des procédés innovants tels que la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée.
- Développement de modules e-learning, serious games, sites web dynamiques et sites web e-commerce multiplateformes.
- Animation de formations pour le compte de diverses sociétés dans les domaines du Jeu Vidéo : Direction Technique, Animation 3D, Unity3D, Shaders, Réalité Virtuelle - et du web : Newsletters, Formulaires web.

Directeur Technique Artistique - Société Dancing Dots, Paris, 2010-2012.

Développement de jeux vidéos sur mobile, Pc, Nintendo DS & 3DS, Xbox et Playstation. Responsable de la chaîne de production graphique et des animations 2D et 3D. Développement d'outils et plugins, contraintes et budgets, setups des personnages 3D, Effets spéciaux.

Lead Artiste Technique - Société Dancing Dots, Paris, 2008-2010.

Supervision technique et artistique d'une équipe de graphistes et animateurs 3D pour le jeu vidéo. Setup et animations de personnages 3D. Développement de shaders et éclairages pour le rendu temps réel.

Animateur 3D - Sociétés Dancing Dots, GameConsulting, Paris, 2006-2008.

Setup et animation de personnages 3D pour des jeux vidéos et des films publicitaires.

Infographiste 3D - Société Master Image, Le Lokal, Toulouse, 2005.

Réalisation de films institutionnels. Modélisation et optimisation de modèles 3D dans le domaine aérospatial. Animation, éclairage, rendu fixe et temps réel en stéréoscopie.

Assistant professeur sur Maya - ETPA Toulouse, 2004.

Formation d'une classe de 30 élèves sur le logiciel de création 3D Maya.

Compétences et logiciels maîtrisés

Logiciels d'infographie 2D/3D

- 3DS Max (Formateur)
- Photoshop, Illustrator
- After Effect
- Flash, Edge Animate

Moteurs de jeu vidéo

- Unity 3D (Formateur)
- NintendoWare DS, 3DS
- Blitz Tech

Infographie 3D

- Animation 3D, Rigging, skinning
- Shaders, Matériaux, Rendu & tps réel
- Effets spéciaux
- Modélisation 3D, Textures, UVs

Divers

- SVN, GIT
- Scrum, méthode agile
- Microsoft Office

Langages de programmation

- HTML5, CSS, Javascript, JQuery
- PHP, Base de données SQL
- C#, Xml, Maxscript

Langues pratiquées

- Français
- Anglais : Lu, écrit, parlé
- Néerlandais : Notions

Formation :

Concepteur en Ingénierie 3D et Compositing

(Bac+4) - ETPA Toulouse - Promotion 2004. Grand prix du jury pour le court métrage 3D «Orana».

Concepteur en Multimédia et Infographie

(Bac+2) - ETPA Toulouse - Promotion 2002. Prix spécial du jury pour le projet multimédia «Orbital».