

Eric Houde // Character Artist

<http://www.erichoude.com>

Montréal (Québec) // 2440 Av de la Salle // H1V 2L1

Téléphone : (514) 602-3472 // Email : reach@erichoude.com

Compétence

Zbrush 4 :

- Parfaite Maîtrise du logiciel
- Veille technologique sur les plugins et outils afin d'optimiser les pipelines de production
- Utilisations principales : Réalisation de modèles haute résolution et création de Normal Map

Maya 2011 :

- Maîtrise du logiciel, 4 ans d'utilisation quotidienne.
- Utilisation principal : création de « Base Mesh » et de modèles basses résolutions.

Adobe Photoshop :

- Grande maîtrise du logiciel, 8 ans d'utilisation
- Utilisations principales : Création de texture photo réalistes et stylisées, contenu Web

3D Studio Max :

- Grande connaissance du logiciel, 10 d'utilisation
- Utilisation principales : Modélisation

Autre logiciel :

- **Softimage** : Connaissance sommaire
- **Unity** : Bonne connaissances
- **CryEngine** : Excellente connaissances
- **Unreal Engine**: Connaissances approfondis
- **Engins internes** : Gaia, Gaia2, Halogene
- **Outils de production** : Perforce, Jira

Expériences Professionnelles

Behaviour Interactive, Montréal

(2007 - Présent)

- **Character Artist/Environment Artist sur WET 2 (PS3 & Xbox360)**
 - Modélisation des personnages principaux basés sur des concepts 2D dans Zbrush et Maya
 - Pont entre les demandes artistiques est les contraintes au niveau de l'animation
 - Support au niveau de l'outsourcing avec la compagnie **Lady Luck** aux Philippines avec la création de document définissant notre pipeline de production. Suivi sur la production avec l'évaluation des milestones.
 - Modélisation d'environnement riche et stylisée
 - Recherche et développement de nouvelles technologies en lien avec l'engin de jeu utilisé
- **Level Artist sur Monkey Quest MMO (PC)**
 - Adaptation des concepts 2D en 3D et définition du look et du style des environnements conjointement avec le directeur artistique
 - Modélisation d'environnement dans maya et création de texture
 - Assemblage des niveaux du jeu a l'aide de l'engin Unity
- **Character Artist sur Brave (PS3,Xbox360 & Wii)**
 - Modélisation de personnages dans Zbrush et Maya

Expériences Professionnelles (suite)

Behaviour Interactive, Montréal

(2007 - Présent)

- **Level Artist sur Naughty Bear (PS3 & Xbox360)**
 - Modélisation d'environnements architecturaux et organiques
 - Définition du style au niveau des textures avec le directeur artistique
 - Création du niveau à l'aide de l'engin Gaia

- **Level Artist / Character Artist sur Indiana Jones (Wii)**
 - Modélisation des personnages principaux et des ennemis
 - Modélisation d'environnement et de quelques niveaux multi-joueurs
 - Polish de l'ensemble des niveaux et debug

Ubisoft, Montréal

(2004-2005)

- **Contrat de Testeur**
 - Splinter Cell Chaos Theory
 - Compréhension de la phase debug d'un jeu
 - Compréhension des défis liés au Level Design et Programmation

CCDMD et Synapse Multimédia, Montréal

(2004 - 2005)

- **Contrat de création d'un CD-ROM interactif**
 - Conception graphique à l'aide du logiciel photoshop et intégration dans Flash.
 - Programmation de l'interface et des menus en ActionScript et Javascript
 - Idée original soumis par l'École national d'Aéronautique de St-Hubert.

Formation Académique

Digital Figure Sculpture

(2012)

By Scott Eaton

<http://www.scott-eaton.com/digital-figure-sculpture>

Human Anatomy for Artists

(2011)

By Scott Eaton

<http://www.scott-eaton.com/anatomy-for-artists-online-course>

Campus Ubisoft, Montréal

(2005 - 2006)

Attestation d'études collégiales

Modélisation 3D

Collège Édouard-Montpetit, Longueuil

(2001 - 2004)

Diplôme d'études collégiales

Technique Intégration Multimédia

Caractéristiques Personnelles

- **Apprend très rapidement** : Appris Maya en 2 semaines, multitude d'engin en peu de temps tel que Unity, Unreal UDK, Gaia et Halogene.
- **Persévèrent** : Ne lâche jamais prise tant que les « dealines » ne sont pas respecté et que son matériel est fonctionnel
- **Dynamique et social** : Facilité à s'intégrer dans une équipe et se faire apprécier de ses paires.
- **Passionné** : Constamment au fait des nouvelles technologiques et informations concernant le domaine du jeu.

Ma vision

Avec l'expérience, je sais maintenant dire ce que je recherche avant tout dans une entreprise. Une de mes priorités est d'avoir une bonne direction, tant artistique, professionnelle que technique. Une bonne complicité avec le directeur artistique facilite la compréhension de sa vision et aide grandement à l'atteinte des objectifs du projet.

La qualité des outils est aussi un enjeu important dans mon idéal d'une bonne production. Avec des outils qui facilitent l'intégration des « Assets » dans l'engin de jeu, le travail est beaucoup plus efficace et l'équipe est en mesure de voir, de tester et de livrer un produit de qualité sans perte de temps inutile. Rien n'est plus satisfaisant pour moi, que de pouvoir livrer mon travail dans les temps donnés, atteignant les objectifs de qualité artistique demandés.

Finalement, être entouré d'une équipe ouverte d'esprit et compétente est l'élément clef qui fera la différence dans mon choix d'un studio. De nature, je suis quelqu'un de très sociable, qui aime plaisanter et partager avec ces collègues. Travailler avec des gens qui possèdent ces qualités, tout en aillant un respect pour tous et chacun, restera pour moi un atout majeur.

J'ai encore de belles années devant moi dans ce domaine, et tant de choses à apprendre et à offrir. Joindre votre équipe serait un pas en avant qui répondrait à mon besoin d'épanouissement professionnel et du même coup, un apport bénéfique au sein de vos productions.

Intérêts

Je pratique l'art traditionnel, soit le dessin de modèle vivant, nature morte ou encore la sculpture à l'argile, renouant avec les fondements de mon métier.

J'aime me ressourcer en voyageant et faire de l'exercice physique tel que du Karaté. J'ai atteint le niveau de ceinture noire en Goju Ryu.

J'ai évidemment un grand intérêt pour tout ce qui touche au jeu vidéo, autant l'art que le jeu lui-même. Je me qualifierai comme un « hardcore gamer » et plus vu que j'en fais mon métier !