

BAUDUIN  
Alexandre

MATON  
Quentin

PROIETTO  
Anthony

FERREIRA  
David

# HER MAJESTY'S

## Visit of the HMS Victory

PROMOTEURS :

Demasy Carole  
Saint-Moulin Benoît  
Grigorakis Michel  
Kech Ferdinand

Promotion 2016-2017

# SOMMAIRE

Présentation du projet

Déroulement du projet

Pipeline

Répartition des tâches

Difficultés et solutions apportées

Quelques illustrations

Ressentis personnels

Sources

Curriculum Vitae

# PRESENTATION DU PROJET

Ce projet fait l'objet d'une visite en temps réel, par l'intermédiaire de Unity, du HMS Victory, célèbre navire emblématique de la flotte britannique durant la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle.

Vous me direz : "Mais pourquoi l'HMS Victory ?"

Et bien tout simplement car nous voulions quelque chose d'impressionnant, de majestueux mais aussi que nous voulions nous lancer un défi en prenant un navire de cette envergure de part sa complexité au niveau de la taille et de la structure, mais aussi de part sa richesse et sa diversité d'éléments présents à bord. À travers ce projet, vous aurez l'occasion de revivre l'époque où ce navire était sous le commandement de l'amiral Nelson durant la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle.

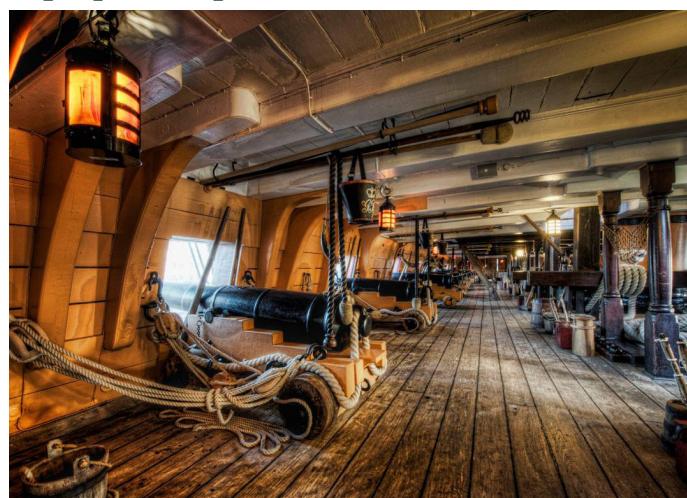
Évoluant sur le vaisseau dans un espace temps figé, vous serez amené à rencontrer différents points d'information lors de la visite. Ces points d'information vous expliqueront précisément le fonctionnement



ainsi que l'utilité de certains éléments principaux du bateau, notamment la cuisine par exemple, ou encore le mat principal. Ces annotations seront corroborées par la présence d'une bande sonore en lien avec l'élément présenté, pour ainsi vous offrir la possibilité de revivre la scène de manière plus immersive.

Grâce au système de navigation "Click-to-Move" ayant été mis au point, il vous sera donc possible de visiter le bateau du pont supérieur jusqu'au pont inférieur, tout en ayant l'opportunité de voir les cabines des amiraux ainsi que celle des sous-officiers présents à l'époque.

Ce projet vous offrira donc la chance de contempler l'HMS Victory dans un environnement réaliste, immersif mais aussi instructif à travers une visite fluide et dynamique.



# DEROULEMENT DU PROJET

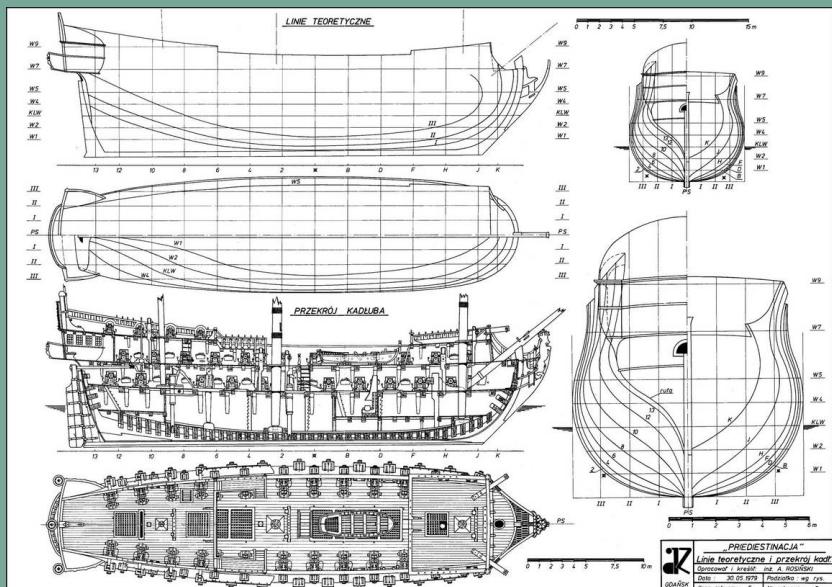
Dans un premier temps, un brainstorming avait été fait afin de déterminer quel serait l'objet de notre projet, sachant à l'avance que nous allions partir sur un travail réalisé en temps réel. Nous voulions quelque chose d'assez impressionnant, majestueux et après plusieurs recherches nous avons donc décidé de nous pencher sur la réalisation de l'HMS Victory.

S'en est suivie une recherche abondante de références en tout genre (plans, articles et surtout des photos) afin de démarrer une base de modélisation propre et la plus ressemblante possible à la réalité. Une fois la base du navire modélisée et mise en commun, nous nous sommes répartis les tâches afin d'avancer progressivement sur l'ensemble du bateau en même temps.

Puis, nous avons assemblé les différents éléments principaux de la coque tels que les mats, les voiles, le pont, les différents étages ainsi que les pieces distinctes du bâtiment.

Une fois tout assemblé, nous avons commencé les tests sur Unity en important le Mesh afin de se rendre compte des proportions, de l'éclairage mais aussi du système de navigation que nous allions utiliser durant la visite. Parallèlement, nous complétons alors la modélisations des assets et props nécessaires à un environnement cohérent et réaliste par rapport aux références.

Une fois les 90% de la modélisation terminés,



nous avons procédé au texturing via la suite Substance d'Allegorithmic ainsi qu'à la disposition de tous les assets dans le navire à leurs places respectives, toujours en essayant de rendre compte d'un naturel et d'un réalisme optimal.

Cette partie terminée, s'en est suivi l'export vers unity et la préparation globale de la scène. A savoir la mise en place des différents éléments du navire ainsi que l'attribution des textures à tous les objets. Nous avons ensuite créé un menu, un traîneur et un système de navigation de type "Click-toMove" afin de faciliter le déplacement et permettre à l'utilisateur de bénéficier d'une visite fluide et immersive.

Pour finir, une fois que la scène fût finalisée, nous avons donc “buildé” l’entièreté de celle-ci dans le but d’obtenir notre application finale à portant une qualité et un éclairage optimal pour la visite.

# PIPELINE

Durant la totalité de ce projet, nous nous étions fixé un pipeline strict afin de pouvoir travailler et avancer dans les meilleures conditions et d'éviter tout problème d'incompatibilité et de manipulations supplémentaires. Nous avons donc utilisé plusieurs logiciels tels que :

- Cinema4D pour la modélisations ainsi que le dépliage UV
- Substance Designer pour la création de textures génériques
- Substance Painter pour la création de textures plus détaillées
- Unity pour le rendu de l'ensemble de la scène en temps réel

Nous nous sommes également mis d'accord sur une organisation précise tout au long du projet, nous permettant ainsi d'optimiser au maximum le temps de production et limiter les délais d'attentes entre deux étapes. Tout était fait pour que les étapes puissent se chevaucher correctement et ainsi nous pouvions bénéficier d'un gain de temps conséquent qui nous a permis par la suite de nous concentrer sur des plus petits détails ou des modifications plus ou moins importantes à la fin du projet.

L'organisation a donc été restituée sous forme de frise en fonction du temps, où l'on peut voir que chaque partie du projet se chevauchent plus ou moins mais disposent toutes d'une deadline fixe.

Chacun des membres du groupe avait une tâche bien précise, répertoriée sur la frise, qu'il devait réaliser pour que le groupe puisse avancer de manière homogène sans accuser de retard.



# REPARTITION DES TACHES

Voici le rapport des tâches exécutées par les différents membres du groupe :

**DAVID** : "Durant ce projet, je me suis occupé des petits objets de décos tels que le matériel de navigation, les assiettes, les couverts et les ustensiles de cuisine. Le plus difficile dans la modélisation était de devoir modéliser en low poly tout en conservant un maximum de détail.

De plus, je me suis occupé du générique du projet. Pour ce faire, j'ai commencé par des recherches de cadrages et de mouvements de caméra pour ensuite essayer de retranscrire un story board sur papier qui m'a permis de demander l'avis du groupe sur celui-ci.

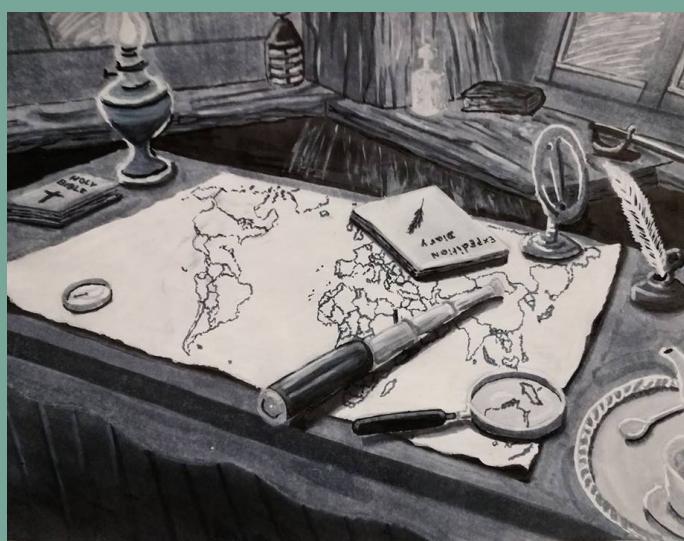
Une fois le story board validé par le groupe, je me suis lancé dans le séquencer de Unity, pour créer les différents plans afin d'obtenir une idée un peu plus concrète du rendu escompté. Pour cela, Anthony m'a donc

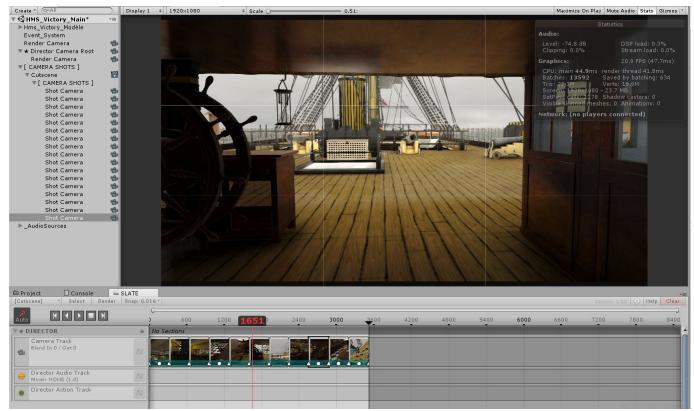
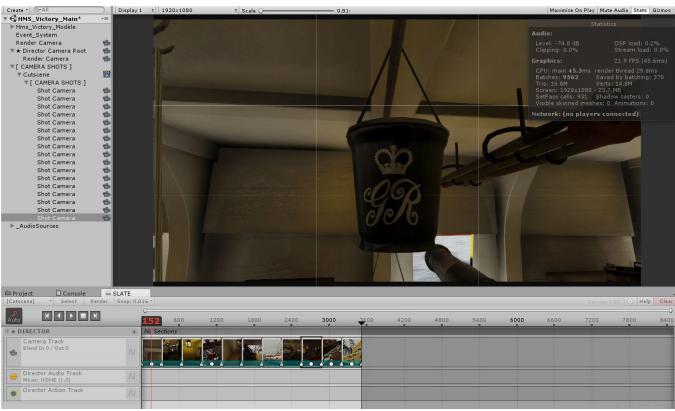
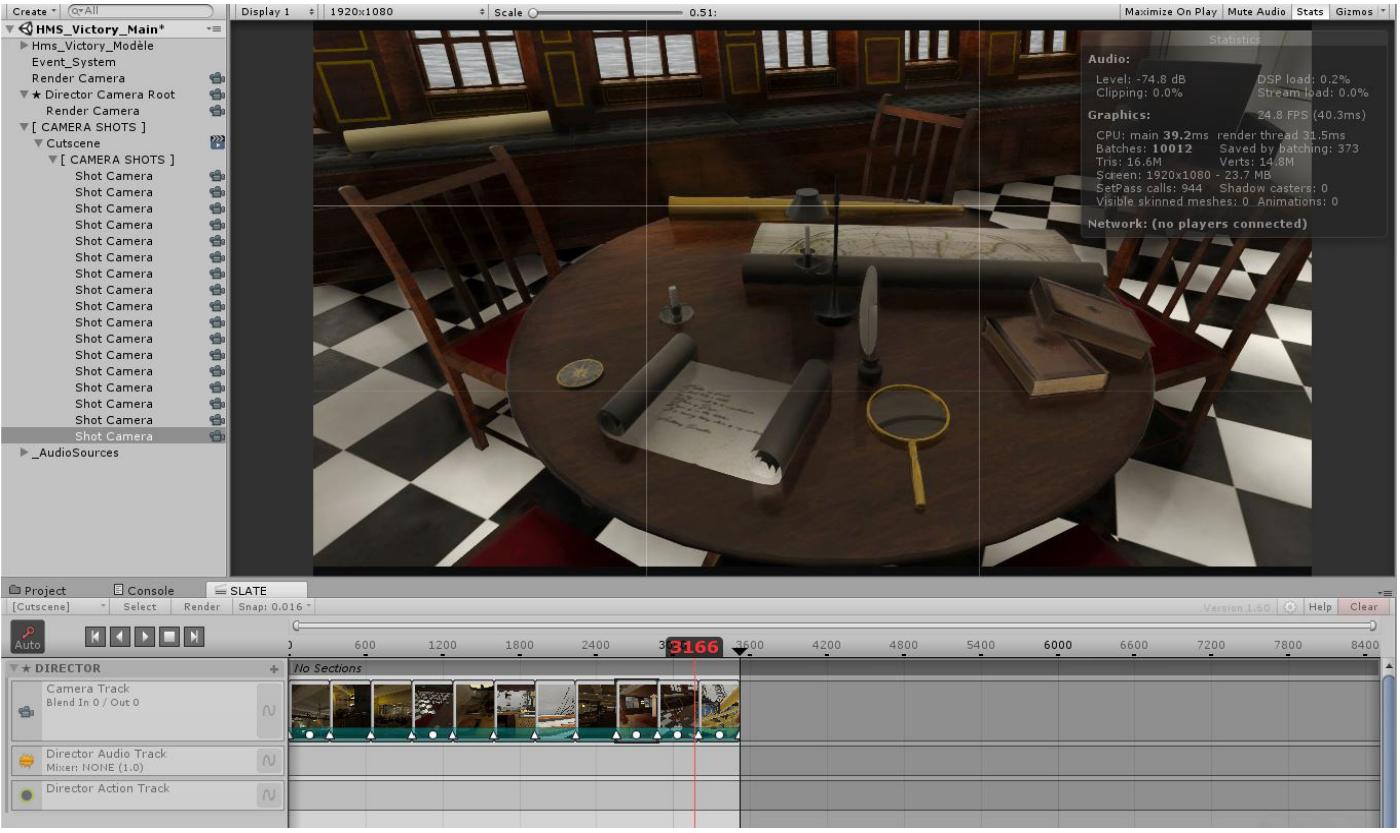


fourni l'entièreté de la scène sur Unity afin de procéder aux rendus.

Dans un premier temps, j'ai réalisé différentes vues en vrac pour ensuite les soumettre au groupe et faire un choix pour un assemblage final cohérent.

Pour ce qui est de la bande sonore nous avons choisi une musique restant dans le thème principale de notre projet tout en étant libre de droits. La difficulté pour moi était de faire de bons cadrages qui ne divulgait ni trop, ni trop peu. S'ajoute à cela la difficulté d'associer les plans à un rythme cohérent tout en restant dynamique.»

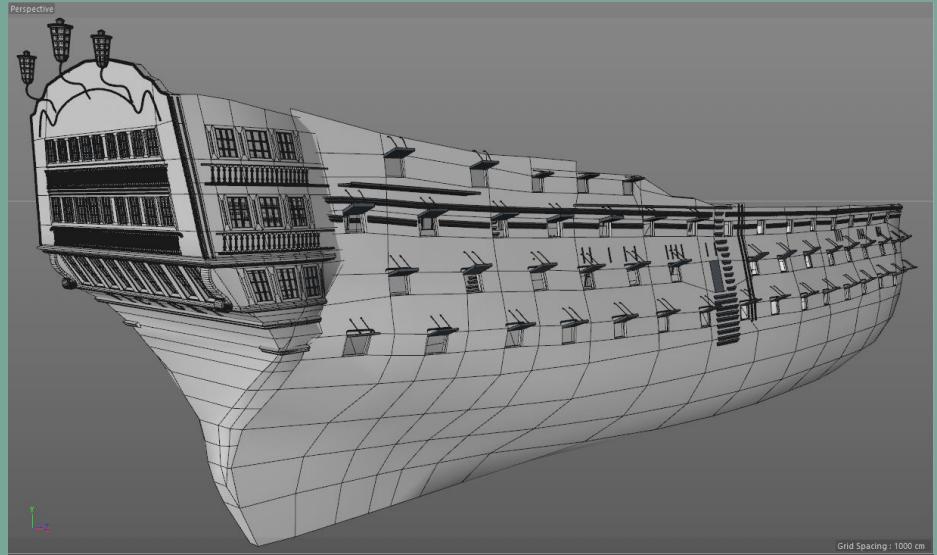




**Anthony :** Pour commencer, suite aux nombreuses recherches de références, j'ai entamé la modélisation de tout ce qui concernait les cabines (table ronde, chaise, armoire, tenture, chandelier...). Ensuite, j'ai utilisé la base de modélisation de la coque d'Alexandre afin de la retravailler dans le détail, et ainsi ajouter tous les éléments fixés à celle-ci.

Je me suis également occupé de la modélisation de la poupe ainsi que des dorures d'ornements et tous les percements pour les fenêtres, portes menant vers l'extérieur et les trous pour les canons. Dans un second temps, j'ai, grâce à de nombreux plans de structure, modélisé les différentes pièces et cabines des ponts inférieurs tout en plaçant les sols en suivant les proportions ainsi que les escaliers, les poutres et certains éléments centraux.

Puis, j'ai créé la scène dans Unity avec dans un premier temps uniquement la base de la modélisation sous une texture blanche unie pour nous permettre d'avoir un aperçu du rendu de l'éclairage. S'en est suivi l'import des nombreuses textures



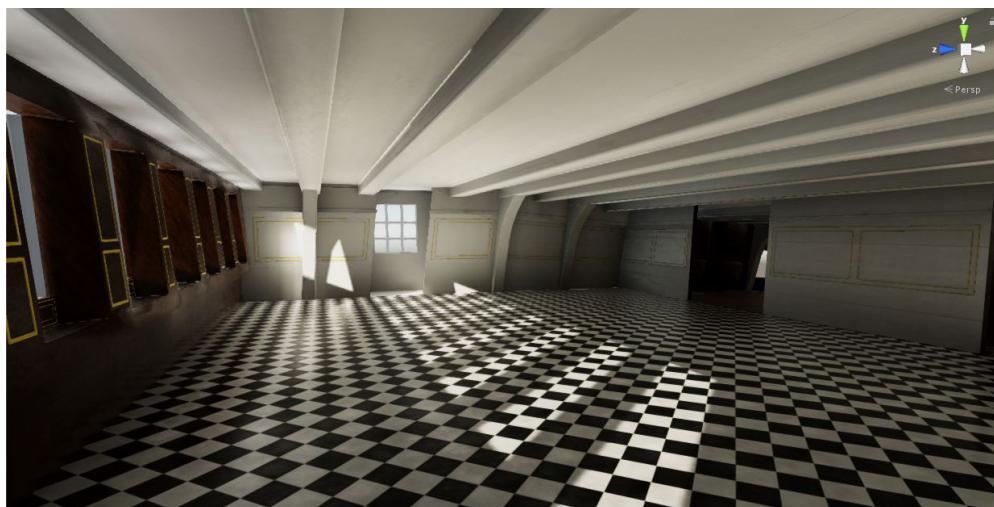
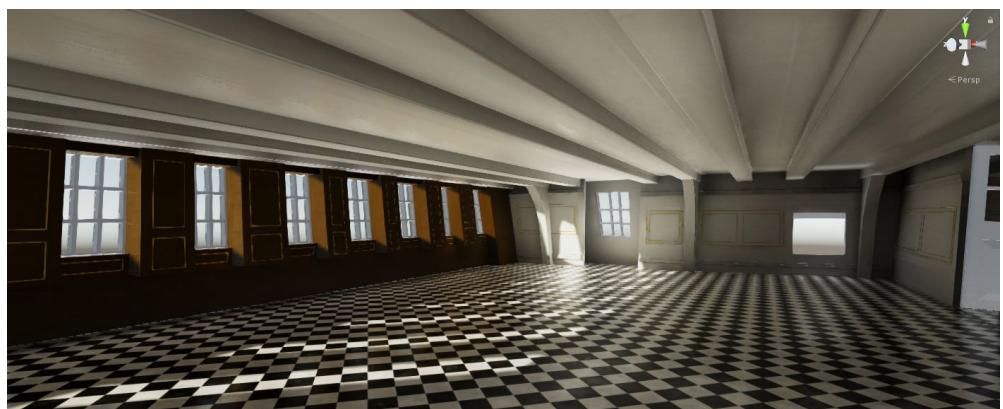
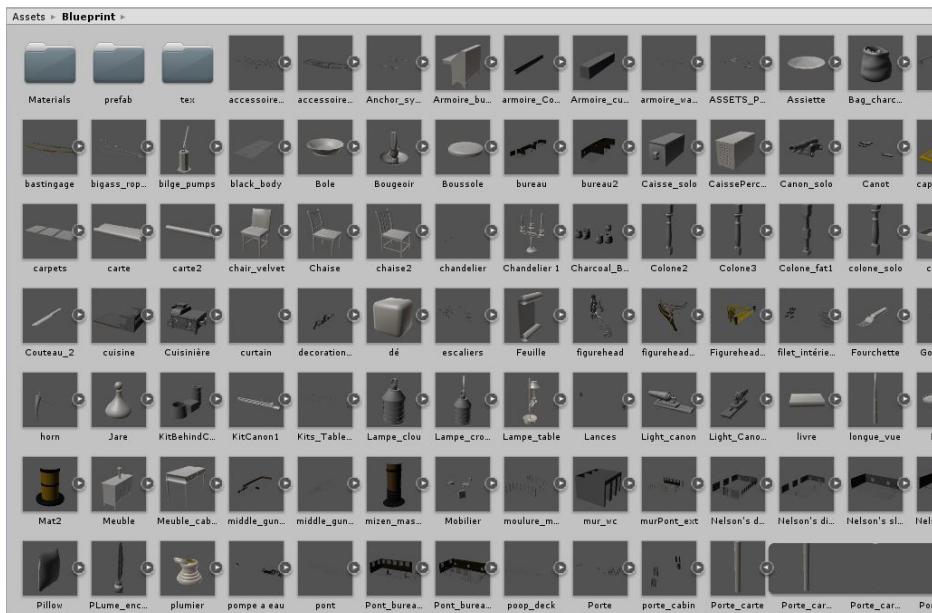
réalisées par Quentin et Alexandre, ainsi que le placement des "Reflections Probes".

Une fois l'éclairage devenu satisfaisant, j'ai pu importer les objets placés par Alexandre directement dans Unity avec leurs textures respectives en créant des "préfabs" pour augmenter et optimiser les performances.

Pour finir, je me suis principalement occupé des différents "builds" de la scène afin de tester la navigation, les textures, et l'éclairage "Baké".

Les difficultés selon moi pour ce projet étaient principalement lors de la partie Unity, j'avais des taches blanches ou noires sur les objets lors du baking. J'ai pu d'ailleurs résoudre ce problème grâce aux différents conseils de M.Sheen qui nous a aussi permis de réduire le temps de rendu. De plus, le challenge de ce projet était de faire tourner l'application au-delà de 60fps considérant la lourdeur de la scène. C'est pourquoi j'ai utilisé le système de préfabs de Unity ainsi que le baking des substances, ce qui nous a permis d'obtenir une application fluide même en paramètre "Ultra".

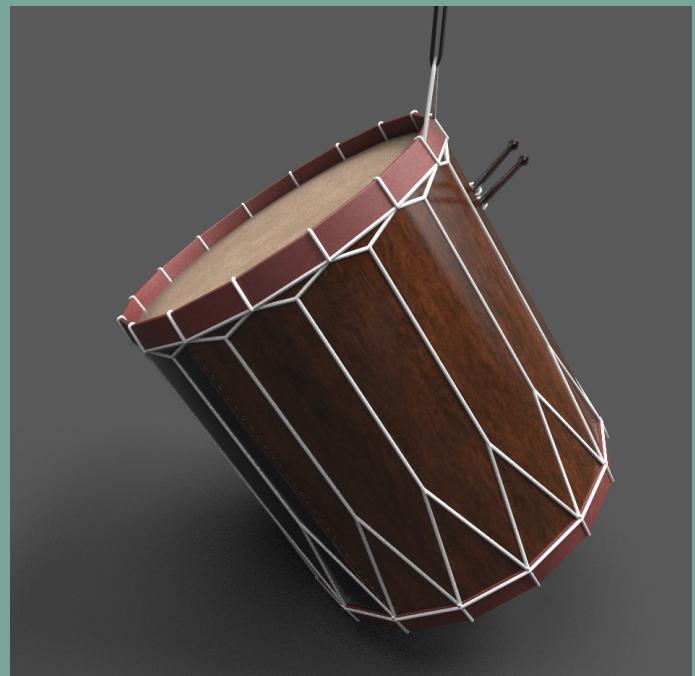




**Alexandre :** « J'ai tout d'abord réalisé, sur base de plans, la forme ainsi que la structure principale de la coque pour ensuite l'envoyer à Anthony qui l'a retravaillée et a ajouté tous les détails supplémentaires. Une fois la coque et les murs principaux complètement modélisés, j'ai pu entamer la modélisation de toutes les assets du pont supérieur (canons, sceau, canot, caisse, gouvernail, meuble, garde corps... ainsi que l'entièreté du bastingage en m'appuyant sur des photos de référence. Je me suis également occupé de la modélisation des éléments présents sur les ponts inférieurs tel que la cuisinière ou encore les tables et les props.

Des que nous avions assemblé la globalité de la modélisation principale, à savoir, la coque, les mats, les différents pont et les murs, j'ai pu me concentré sur l'aménagement du bateau en fonction des références accumulées et à la disposition de tous les éléments.

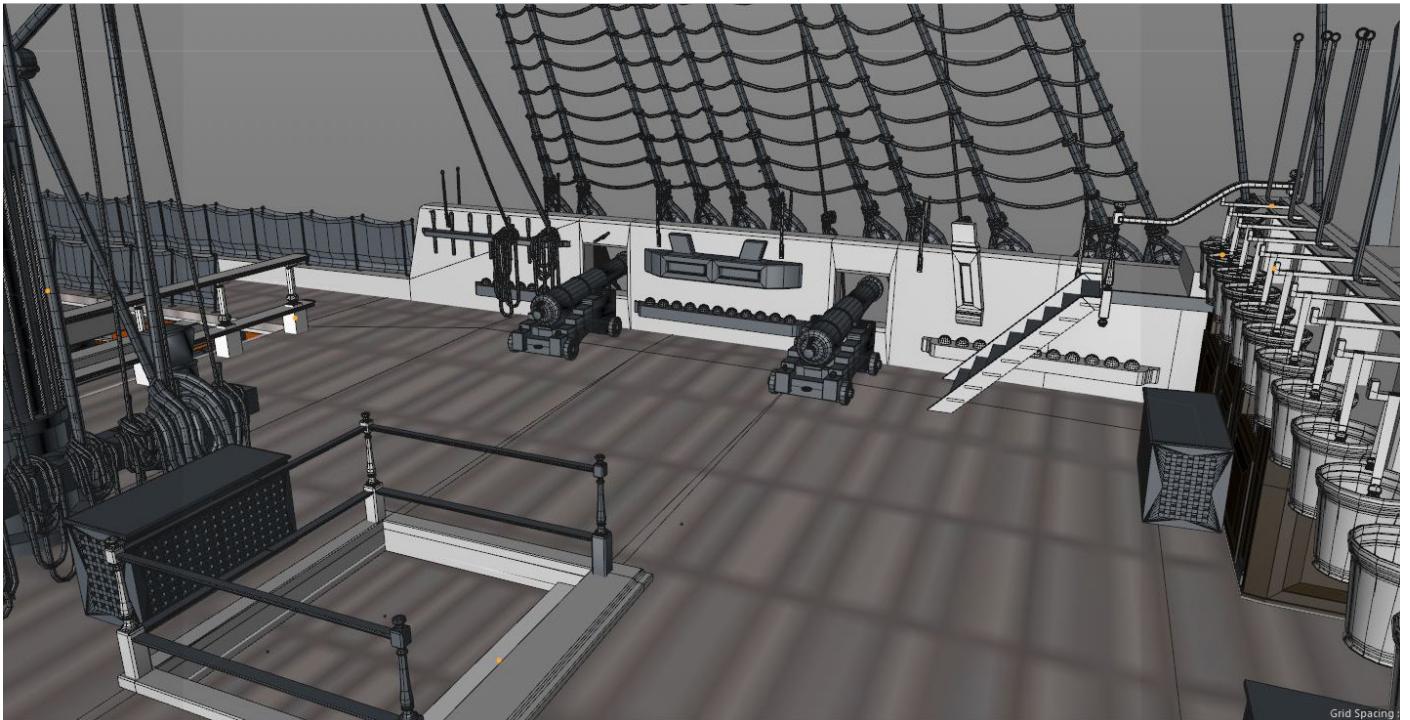
De plus, afin d'obtenir un rendu plus naturel durant la visite, j'ai créer plusieurs "kits" d'assets pour les sets de tables, mais aussi les outils relatifs à l'utilisation des canons. J'étais également en charge du texturing des assets et des props. J'ai donc texturé l'ensemble des éléments en utilisant la suite Allegorythmic. J'ai du réaliser quelques substances dans Substance Designer afin



de les appliquer sur les modèles 3D pour ensuite ajouter la plupart des détails par l'intermédiaire de Substance Painter comme l'usure, les salissures mais aussi les heights maps et les normals maps permettant d'ajouter du détails sur les canons par exemple. Je me suis également occupé de la rédaction du dossier pour le TFE.

Durant l'ensemble de la réalisation du projet, j'ai du faire face à plusieurs difficultés comme par exemple l'obligation de modéliser les props en minimisant le nombre de polygones tout en maximisant les détails mais aussi de respecter la résolutions des textures en fonction de la taille des objet dans la scène. Le dépliage UV était également très important afin de bénéficier de lightmaps propres. »





**Quentin :** «Je me suis chargé de la modélisation des mats, des voiles et des cordages. Je me suis servi de nombreuses références photos, de tableaux et de plans de maquette. Ces derniers ont du être photographiés puis retouchés sur photoshop afin d'être utilisable sur le logiciel de modélisation. La quantité astronomique de cordages aurait rendu le résultat très confus si elles avaient toutes été modélisée, j'ai donc dû sélectionner les plus importantes pour la lisibilité du modèle. L'utilisation de splines, associées à des splines wrap, m'a été très utile lorsque j'ai dû changer l'orientation des voiles suite aux conseils avisés de Monsieur Marbehant. Cela m'a aussi été utile lors de la jonction avec la coque, modélisée par Anthony et Alexandre. J'ai également modélisé la proue et quelques objets pour détailler encore le navire.

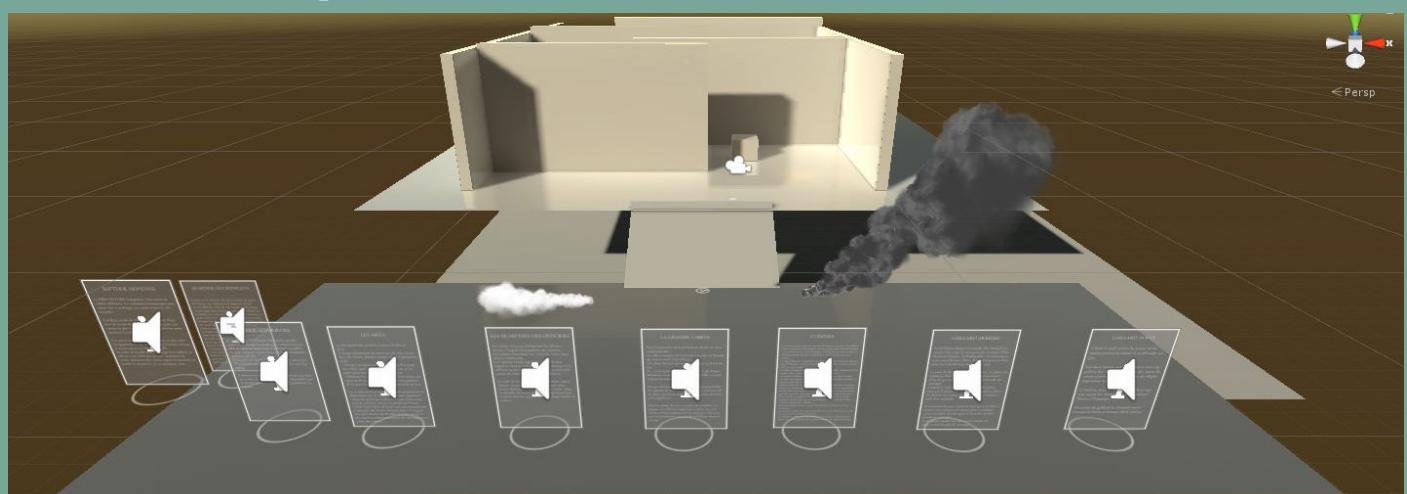
Je me suis ensuite chargé de l'écriture des scripts qui allaient faire fonctionner notre application. Le principal était le script de navigation, qui remplacerait les déplacements par clavier-souris difficiles à prendre en main par le grand public. J'ai donc réalisé un système de "click-to-move", qui contourne automatiquement les obstacles.

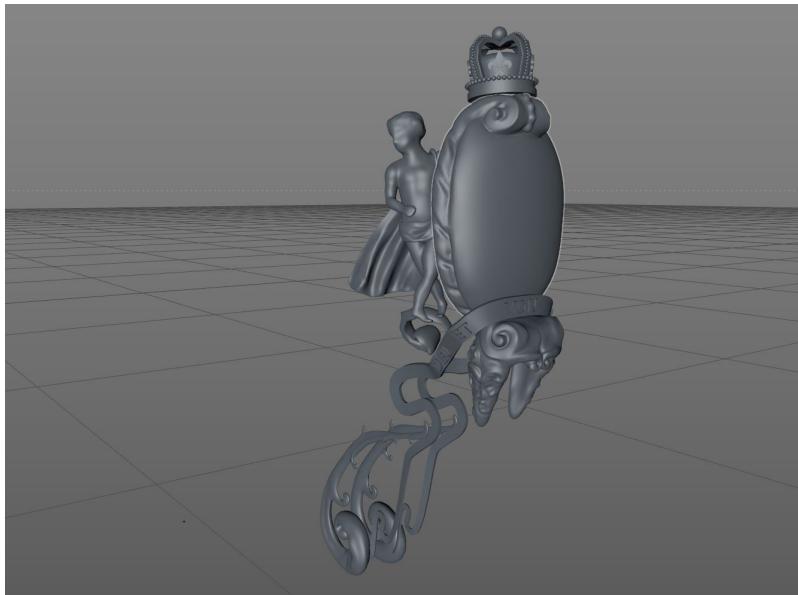


Les autres scripts créés permettent aussi l'affichage des points d'informations, le passage d'un étage à l'autre, les fumées "volumétriques",... J'ai donc du faire face à quelques difficultés notamment à l'apprentissage de C# ainsi que les contraintes liées à ce langage.

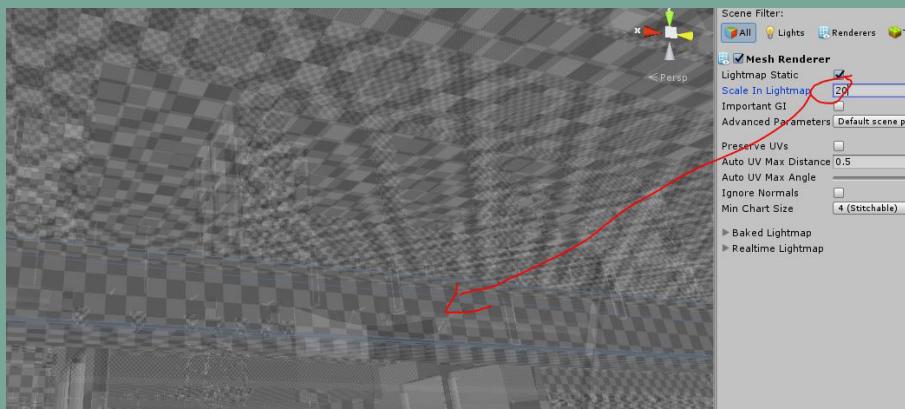
J'ai aussi réalisé des substances "génériques" qui permettraient ensuite de texturer les parties ne nécessitant pas de texture individuelle. Grâce à l'exposition de paramètres, ces substances pouvaient être variées sur de nombreux aspects et ajustée en fonction des endroits.

J'ai aussi agrémenté chaque point d'information d'une ambiance sonore créée de toute pièce pour coller au maximum à l'ambiance qui régnait à cette époque sur le navire.»





# DIFFICULTES ET SOLUTIONS APPORTEES



Lors de ce projet nous avons dû faire face à plusieurs difficultés.

La première difficulté a été de devoir modéliser par rapport à des références plus ou moins variées suivant les éléments. Nous avions des plans du vaisseau sans pour autant qu'ils ne concordent tous ensemble.

De plus, pour ce qui est des photos du navire, il y avait deux versions : une version avec des photos mettant en valeur la structure de l'époque et une autre version de photos montrant le bateau dans sa structure rénovée (repeint, consolidé et aménagé en tant que musée). Or notre projet est une reconstitution de l'époque c'est pourquoi nous avons du être pointilleux au niveau des références afin de ne pas se tromper. D'autant plus que le HMS Victory n'avait pas une structure unique à proprement parlé, deux autres bateaux du même type et de la même époque lui ressemblait ce qui ne nous facilitait pas la tâche.

La seconde a été au niveaux de la forme du projet. Nous voulions quelque chose de réaliste et immersif, sans pour autant devoir

ajouter des figurants. C'est pourquoi, suite à de nombreuses discussions avec nos professeurs, notamment Mme Demasy en début d'année, nous avons opté pour le fait que le projet soit réalisé dans un espace temps figé. Cela nous a donc permis d'offrir une mise en scène cohérente, sans pour autant devoir animer les éléments ni ajouter de personnages. De plus, l'idée de l'espace temps figé vient parfaitement corroborer l'aspect contemplatif du projet car cela permet à l'utilisateur de fixer son attention sur le bateau en lui-même et non sur les animations.

Cependant, nous devions encore résoudre un problème majeur : le son. Etant donné que le temps était figé, il nous était donc impossible d'introduire un son d'ambiance de type vague, mouette, vent, océan... C'est pourquoi nous avons intégré les sons uniquement aux niveaux des annotations afin de tout de même garder l'aspect immersif et instructif lors de la visite.

Il y a également un bruit de fond présent tout au long de la visite, permettant ainsi d'éviter le vide sonore.

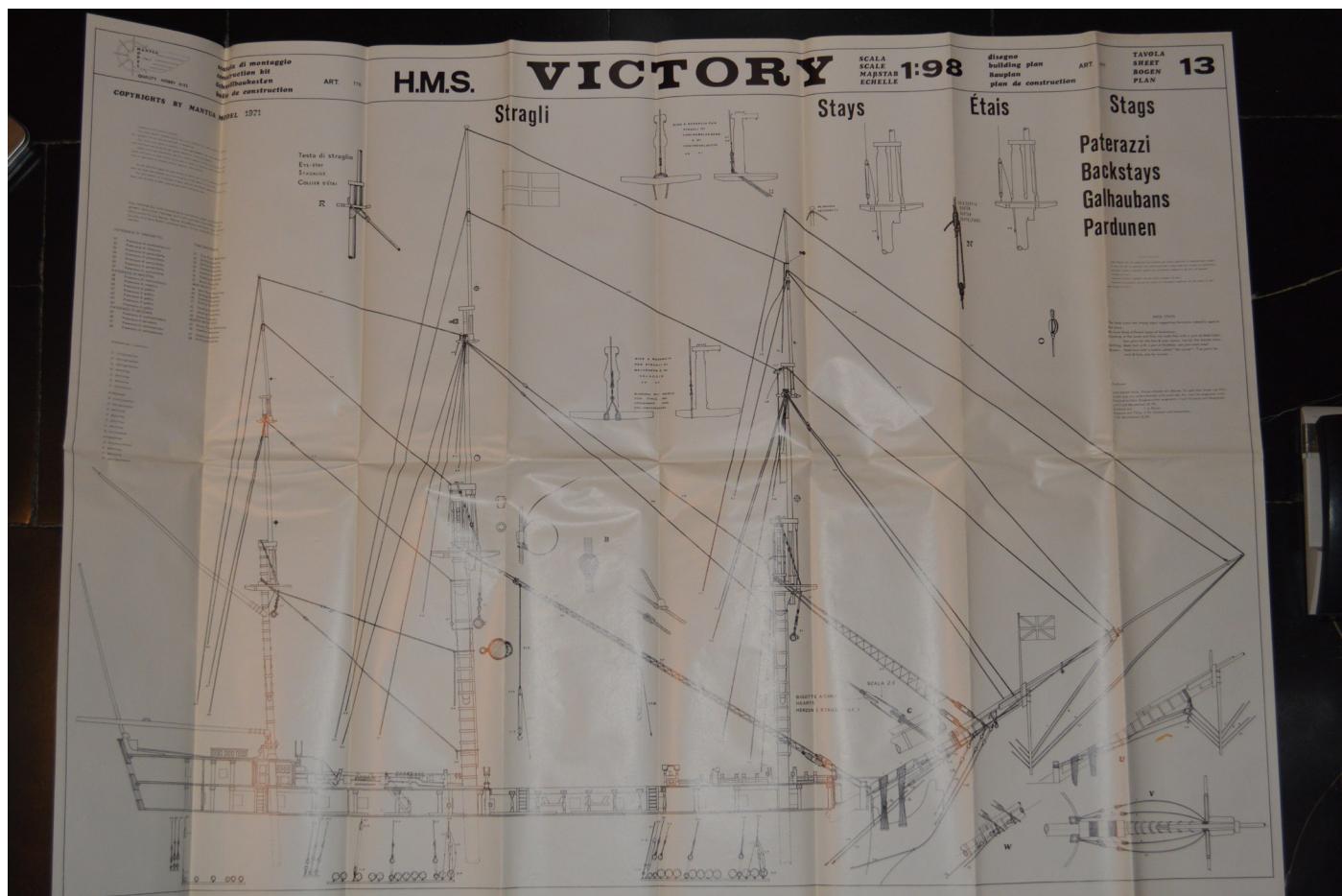
Voilà pour le point de vue créatif et fonctionnel, pour ce qui est du point de vue technique, la grosse difficulté de ce projet était d'éviter le lag dû à la lourdeur de la scène. Pour cela, nous avons mis en place plusieurs critères à respecter mais aussi plusieurs solutions techniques.

Dans un premier temps, la modélisation devait être au maximum optimisée pour le temps réel, c'est à dire, un minimum de poly pour un maximum de détails. Ce qui suggère que les textures devaient donc apporter un maximum de détails sur les objets importants comme par exemple le tambour, les

canons, le gouvernail...

Quant à Unity, nous avons choisi d'utiliser le système de prefab et la technique du baking des substances et des lights afin d'augmenter un maximum les performances de rendu., .

La dernière principale réflexion durant ce projet était au niveaux du système de navigation pour la visite. Nous voulions à la fois quelque chose de simple d'utilisation, d'efficace et de cohérent par rapport à la visite. De plus, nous souhaitions un système pouvant être utilisable facilement sur tablette, c'est pourquoi nous avons choisi une navigation de type "ClickToMove".



# APERÇUS DE L'APPLICATION





# AUTO-EVALUATION INDIVIDUELLE

**David** : Je suis globalement content du travail que j'ai fourni. J'ai apprécié le projet car ça change de ce que l'on fait d'habitude (architecture , robots)

J'ai approfondi mes connaissances sur l'optimisation de la modélisation, sur l'organisation de travail, sur Unity et sur les prises de vues.

**Anthony** : Je suis satisfait de mon travail dans l'ensemble, je me suis vu évolué au fil du temps. J'aurais pu améliorer la qualité de certains meshes des murs et de la coque mais le manque de références ne m'a pas aidé. Le groupe a bien fonctionné, on a réussi à se dire les choses sans avoir de conflits, on était disciplinés et en parfaite symbiose. Le projet m'a motivé dès le début de par le fait de son histoire et du défi auquel nous allions être confronté.

**Alexandre** : J'ai vraiment apprécié faire partie de ce projet, nous disposions d'une bonne ambiance de groupe et c'était avant tout un concept dans lequel nous étions épanouis. Concernant mon travail, je pense avoir su apporter de nombreux éléments sur le point de vue créatif mais aussi au niveau de la modélisation et des textures.

Du point de vue technique, je pense que j'aurai pu faire des textures plus fidèles à la réalité en apportant davantage de détails mais le manque de références n'était pas évident à gérer. Néanmoins je pense avoir apporté un bon travail au sein du groupe.

**Quentin** : Je suis très satisfait de notre travail, nous avons réussi à le mener à bien sans subir de gros pépin. Nous avons atteint les objectifs que nous nous sommes fixés. J'ai beaucoup évolué sur de nombreux domaines, et j'ai appris beaucoup de nouvelles choses, tant sur le domaine de l'infographie que pour ma culture générale. Il persiste encore ça et là quelques détails que j'aurais aimé améliorer mais dans l'ensemble je pense que nous pouvons être fiers de ce projet.

# SOURCES

Site officiel du HMS Victory: <http://www.hms-victory.com/>

HMS Victory - Site de Heinrich Siemers avec beaucoup de détails techniques et historiques:[http://www.hmsvictory.de/web/index.phtml/Homepage-id\\_986.html?PHPSESSID=3be4a7f36912a187baa97f03b131c8e6](http://www.hmsvictory.de/web/index.phtml/Homepage-id_986.html?PHPSESSID=3be4a7f36912a187baa97f03b131c8e6)

Musée de la Royal Navy à Portsmouth : <http://www.nmrn-portsmouth.org.uk/>

Site de la Royal Navy: <http://www.royalnavy.mod.uk/page-not-found?item=%2four-organisation%2fwhere-we-are%2fmuseums%2fhms-victory&user=extranet%5cAnonymous&site=website>

Article illustré du HMS Victory: <http://militaryhistory.x10.mx/shippictures/hms%20victory.htm>

“HMS Victory”, Admiral Horatio Nelsons Flagship, “Portsmouth Historic Dockyard.” England: <https://www.youtube.com/watch?v=kTUz6nUgvIk&t=473s>

A Tour of HMS Victory From VHS tape 1993: [https://www.youtube.com/watch?v=8y-WH\\_CxIMaQ](https://www.youtube.com/watch?v=8y-WH_CxIMaQ)

<http://www.historicdockyard.co.uk/index.php>

<https://freesound.org/browse/>

<http://www.freesfx.co.uk/sfx/city?p=2>

<http://www.universal-soundbank.com/>

Musique : Epic and Dramatic Trailer Music ♪ - Olympus (Copyright and Royalty Free)  
<https://www.youtube.com/watch?v=BnmglWHoVrk>



# ALEXANDRE BAUDUIN

## Infographiste 3D



### A PROPOS DE MOI

Actuellement étudiant en infographie 3D au sein de la Haute Ecole Albert Jacquard de Namur. Passionné par le monde de l'audiovisuel. Créatif, dynamique et motivé. Je m'adapte facilement aux situations qui me sont imposées. Je reste quelqu'un de très curieux, ce qui me permet d'apprendre rapidement de manière autonome. Etant très sociable, je saurais m'intégrer dans une équipe afin de travailler en collaboration de manière efficace.



### CONTACTEZ MOI

- Alexandr.bauduin.59@outlook.fr
- +336 37 76 92 51
- behance.net/Xperion



### CARACTERE

- INNOVATEUR
- DYNAMIQUE
- TRAVAIL D'EQUIPE
- AUTONOME



### HOBBIES

- BASKET BALL
- DESSIN TRADITIONNEL / DIGITAL
- PASSION POUR LES VFX
- JEUX VIDEOS



### INFORMATIONS

- Naissance : le 05 avril 1995
- Adresse : 14 rue Jean Monnet  
59269 Quérénaing  
France



### EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

- 2016 : Stage de 3 mois en immersion professionnelle chez AREA DESIGN (<http://www.areadesign.fr>)
- Eté 2014 : Emploi saisonnier au sein d'un restaurant hospitalier
- 2012 : Stage d'un mois en immersion professionnelle chez Guillaume Garbuio, maître d'oeuvre en bâtiment



### COMPETENCES

- Modelisation
- Dessin
- Texturing
- Animation
- Sculpting
- Post-production



### FORMATION

- 2014 - 2017 : Bachelor en infographie 3D en cours à l'HEAJ de Namur
- 2013 : Obtention d'un Bac Scientifique avec mention



### LANGUES

- Francais
- Anglais
- Espagnol



### LOGICIELS

- Cinema4D
- ZBrush
- Substance Designer
- Suite ADOBE
- Substance Painter
- 3DS Max
- Unity
- Unreal



**PROIETTO Anthony**  
INFOGRAPHISTE 3D

## A propos de moi

J'étudie actuellement la 3D à la Haute Ecole Albert Jacquard à Namur. Je suis Dynamique, curieux et j'ai soif d'apprendre. Je sais travaillé en totale autonomie tout en ayant un excellent relationnel, je sais m'adapter à tout type de situation et maîtrise totalement les contraintes de temps.

03 Avril 1994

Rue Villette 429, 5300 Andenne

Permis B



## FORMATION

2011-2014

Etude au College Saint Servais Namur  
CESS en Transition technique informatique.



## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2016-2017

Stage en immersion professionnelle de 3 mois chez Immeractive (<https://www.immeractive.com/fr/>)

2014-2017

Etude a l'HEAJ Namur  
Bachelier en infographie  
Motion design et 3D Architecture.



## LANGUES

Français



Anglais



Neerlandais



## INTERETS ET HOBBIES

- Vélo

- Litterature

- Football

- Voyages

- Cinema

- Musique



## SOFTWARE



## COMPETENCES PROFESSIONNELLES

Modeling



Sculpting



Lightning



Texturing



Compositing



Real time



## CAPACITES

Travail d'équipe

Détermination

Passion

Envie d'apprendre



## CONTACTS



[anthony.proietto@hotmail.be](mailto:anthony.proietto@hotmail.be)



0494 / 86 68 56



<http://gimkil1235.wixsite.com/proiettoa-portfolio>

# Quentin Maton

<http://matonquentin.wixsite.com/portfolio>  
matonquentin@gmail.com  
0470 58 31 21  
rue principale 154  
4000 Rocourt  
BELGIQUE

## Informations

Je suis pour le moment étudiant à L'Ecole Supérieure d'Infographie Albert Jacquard de Namur. Je suis quelqu'un d'indépendant, polyvalent, ouvert aux critiques, curieux et très intéressé par tout ce qui touche de près ou le loin à l'art et au graphisme. Je suis capable d'apprendre n'importe quoi de manière rapide et efficace, ce qui m'a permis d'engranger de l'expérience et/ou des connaissances dans des domaines très variés. Je suis également ponctuel et parfaitement capable de respecter une deadline.

### Etudes

- 2008 - 2014 : Etudes secondaires générales en options sciences, math, langues au collège saint-Barthélémy de Liège.
- 2014 - ? : Bachelier en Infographie en option 3D Vizualisation & Motion Design à l'Ecole Supérieur d'Infographie Albert Jacquard.

### Expérience Professionnelle

Stage en immersion professionnelle de 3 mois chez Immeractive (<https://www.immeractive.com/fr/>)

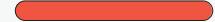
### Domaines de compétences

**3D :** Modélisation (Hard surface et Organique), sculpting, remeshing, texturing, création de substances et de shaders, gestion d'éclairage et de rendu en pré-calculé et en temps réel

**Autres :** Design sonore, dessin anatomique, mise en couleurs, peinture murales

**2D :** Design Vectoriel, montage et compositing vidéo, photographie, painting, dessin

**Langues :** Français



Anglais



Néerlandais



Allemand



### Hobbies et passe-temps

Improvisation musicale, photographie, livres, films, jeux, fitness, ...



# David Ferreira

Infographiste / Graphiste 3D

+32 4 77 65 93 18

fariaferreiradavid@gmail.com  
88 Ch. de Waterloo, 1060 Bruxelles

## Qui suis-je ?

J'aime tout ce qui touche à l'image ou à la vidéo c'est à dire : la photographie (et les retouches photos), les photomontages, la publicité, les génériques de films, les films etc.

Je suis surtout passionné d'image 3D, effets spéciaux et de compositing. J'aime créer et intégrer l'image de synthèse de façon à ce que cela puisse paraître réel.

## Hobbies

Karate : Ceinture Noire

Kung-Fu : Ceinture Brune

Cinéma / Photographie

New Tech / Jeux Vidéos

## Expérience Professionnelle

### Technicien de Conférences

Parlement Européen

2016 - 2017

Préparation des salles de conférence pour les différents partis politiques , surveillance du bon déroulement de la réunion et savoir agir efficacement en cas de problèmes

### Livreur

Fréderix

2015

Livraison de matériel scolaire dans les écoles.

### Barman / Serveur

Apéros de Saint-Gilles

2013 - 2014

Barman ; serveur aux Apéros à la maison communale de Saint-Gilles

### Haute École Albert Jacquard

Namur , Belgique

2017

Bachelor en visualisation 3D,  
Motion Design et VFX.

## Formation

### LX Pro

Lisbonne , Portugal

2016

Certificat de Technicien en Son.

### Institut Saint-Luc

Bruxelles , Belgique

2013

Certificat de Technicien en Infographie.

## Compétences

### Français

Natif

### Portugais

Natif

### Espagnol

Moyen

### Anglais

Moyen

### Cinema4D

Expérimenté

### Suite Adobe

Expérimenté

### Vegas Pro

Bon

### ZBrush

Moyen