



# MAXIME VAILLANT

Infographiste 3D

Auto-entrepreneur

[www.SYMB.fr](http://www.SYMB.fr)



## CONTACT

2 rue Achille Empereur (13090)

06 81 53 88 40

[mx.vaillant@gmail.com](mailto:mx.vaillant@gmail.com)

[linkedin.com/in/maximevaillant](https://www.linkedin.com/in/maximevaillant)

## LOGICIELS

3DS Max

Substance Painter

Unreal Engine 4

Quixel Mixer

Cinema 4D

ZBrush

Photoshop

After Effects

## LANGUE

Anglais

Intermédiaire (B1)

## HOBBIES



Jeu vidéo



Lecture



Réalité Virtuelle



## EXPERIENCES

### FORMATEUR UNREAL

YNOV - Aix-en-Provence (13)

2023

Formations avancées sur Unreal Engine 5.  
Cours à destination de classes de niveau Licence et Master.

### INFOGRAPHISTE 3D / Chef de projet

ArchiReality - Aix-en-Provence (13)

2021-2023 (2 ans)

Création d'expériences immersives au sens large.  
Réalité virtuelle / Serious Game / Virtual Production / Film d'animation

### INFOGRAPHISTE 3D

LD3D - Lille (59)

2016-2019 (3 ans)

Création d'images de synthèse fixes ou animées dans les domaines de l'architecture, de l'immobilier et de l'urbanisme.

### INFOGRAPHISTE 3D

Protozoaire - Strasbourg (67)

2014-2015 (10 mois)

Gestion de l'éclairage et du rendu pour la série 3D "Les Triplés" diffusé sur France 5 / Netflix.

### MODELEUR TEMPS REEL

Method In The Madness - Strasbourg (67)

2013-2014 (6 mois)

Réalisation d'assets pour l'application DecoCloud tournant sous Unity 3D.  
Participation à un serious game d'apprentissage des gestes de sécurités.



## FORMATIONS

### Artwork VFX - Formation Unreal Engine 4

Formation en ligne

2019

### LEARN V-RAY - 5SRW

Formation en ligne

2016

### Master Multimédia

UFR des Arts - Strasbourg (67)

2011-2013

### Licence Pro. Image et Son Numériques

IUT de Saint-Dié-des-Vosges (88)

2010-2011



## COMPETENCES

### Graphisme 3D

- Modélisation d'objets ou bâtiments
- Travail d'éclairage / mise en scène
- Création de matériaux / shaders
- Rendu

### Graphisme 2D

- Création de textures
- Post-production de rendu

### Temps réel

- Création de scènes sous l'UE4
- Programmation simple
- Connaissance des contraintes liées au temps réels

### Réalité Virtuelle

- Développement d'interactions
- Bonne connaissance du marché
- Analyse des spécificités liées à la VR

