



Cyril Richon

+33 (0)6 43 69 58 90
cyrichon@gmail.com
cyril-richon.com
linkedin.com/in/cyril-richon-cg

32b rue du Cotentin
75015 Paris
France

28 ans

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Compositing Artist

Mikros Image (Liège)

Fritzi: A Revolutionary Tale

03/19 - 06/19

Compositing de plans.

Mise en place d'un script automatisant la conversion des livraisons du studio d'animation en template rigguées et ergonomiques.

(Nuke / Python)

Compositing Artist / Compositing TD

Mikros Animation (Paris)

Astérix - Le Secret de la Potion Magique

02/18 - 10/18

Préproduction : Mise en place des templates et des méthodes de fabrications et des gizmos de la production en partenariat avec la superviseure compositing.

Production : Compositing de plans.

Maintenance des templates et création de scripts d'automatisation.

(Nuke / Python)

Lighting / Compositing / Matte Painting TD

Mikros Animation (Paris)

Sherlock Gnomes

05/17 - 01/18

Création de macros Katana simplifiant, automatisant et allégeant les processus d'éclairage.

Création de gizmos Nuke automatisant l'affichage des matte painting sphérique et planaire.

Maintenance des templates de lighting de shots et de séquences.

Responsable du bien être technique des équipes artistiques et interlocuteur privilégié entre les équipes, leads et superviseurs et les développeurs associés à leur département.

(Katana / Nuke / Python / Lua / Shotgun)

Lighting & Compositing TD / Lead Lighting & Compositing Artist

TeamTO (Paris)

Skylanders

12/15 - 08/16

Mise en place et automatisation des logiques de lighting et des paramètres de rendus, en partenariat avec le superviseur lighting.

Création de gizmos Nuke et conseils sur la mise en place du pipeline compositing avec la superviseure compositing.

Eclairage des environnements de la série et compositing de shots.

Évolution vers un partage de la supervision de tous les aspects backend.

(Maya / Renderman - REYES / Nuke / Python)

Backend TD / Lead Backend & Compositing Artist

TeamTO (Paris)

PJMasks

03/15 - 11/15

Investigation et résolution de bugs dans les scènes de rendu.

Retakes et créations d'assets à toutes les étapes de la production.

Contournements, modification et recherche de solutions au sein du pipeline pour répondre à des problèmes et besoins initialement non pris en compte.

Évolution vers le lead et le conseil d'une petite équipe de render-checkers et debuggers tout en travaillant au compositing de plans et au retakes compositing d'autres artistes.

(Maya / Mental Ray / Nuke / Python)

Generalist TD (Stagiaire)

Nightshift (Paris)

03/14 - 09/14

Création d'outils divers facilitant et automatisant les tâches quotidiennes.

(Maya / 3ds Max / V-Ray / Nuke / Python / MAXScript)

COMPÉTENCES

Logiciels

Nuke
Katana
Maya

Moteurs de rendu

Arnold
Redshift
Renderman REYES

Programmation

Python
Lua
TCL

Langues

Français
Anglais (toeic 980pts)

FORMATION

Master 3D, ESTEI, Bordeaux, France
09/12 - 09/14

DEESIM (licence), ESTEI, Bordeaux
09/10 - 09/12

DUT SRC, IUT A Université Paul
Sabatier, Toulouse
09/08 - 07/10

Bac S, Lycée Pierre d'Aragon, Muret
09/05 - 07/08

CENTRES D'INTÉRÊT

Photographie
Films / Séries
Yoga
Bricolage