

# ENZO DURET

candidature spontanée

## Junior 3D & Vfx Technical



07 77 75 43 58



enzo.duret@yahoo.fr

mon artstation :

<https://www.artstation.com/our0>



## expériences

2023

Laval Virtual

Projet étudiant - Festival des technologies immersives

Dans le cadre de la licence MIAMI, nous avons dû créer un jeu de réalité virtuelle en 5 semaines. Nous avons mis l'accent sur les décors, le game feel, l'accessibilité et la rejouabilité. Encouragés par nos enseignants, nous avons postulé au Laval Virtual, qui est un festival sur les technologies immersives qui rassemble depuis 1999 toute la communauté XR en Europe.

2022-2023

Lerne Agency

Stage & Alternance

J'ai rejoint Lerne Agency, une agence de création de sites web & de SEO, par un stage de fin d'année pour valider mon D.U.T. J'ai eu la proposition d'être pris en tant qu'alternant et j'ai accepté. Je m'occupe principalement de la programmation front-end, du design UI & UX, et de la gestion de CMS comme WordPress. Je suis souvent en autonomie et communique directement avec nos clients.

2021

CyberNeTic

Stage - Serious game

J'ai développé avec une équipe une V1 d'un serious game pour la Gendarmerie Nationale française. En 1 mois, nous avons créé le jeu de zéro, avec un scénario à choix multiples, un gameplay accessible à tous, et l'avons rendu aussi immersif que possible. Le projet est toujours en cours et n'est pas encore public.

2021

Which Game For Us

Workshop - Association

Dans le cadre d'un workshop, nous avons développé un site web et constitué une base de données qui répertorie, évalue et classe les jeux accessibles aux personnes en situation de handicap. Le but est d'instaurer des directives d'accessibilité dans le monde des jeux vidéo. Le projet a été repris et est maintenant une association qui promeut l'accessibilité.

## formations

Licence Pro |

2022 - 2023

Médias Interactifs et Applications Mixtes Immersives  
IUT Tarbes

D.U.T |

2020 - 2022

Métiers du Multimédia et de l'Internet  
IUT Bordeaux Montaigne

Bac STI2D |

2017 - 2020

Specialité système d'information et numérique  
Lycée Léonce Vieljeux

## intérêts



Jeu de rôle



Magic  
Yu gi oh



Soulsborne,  
Tunic,  
Outer Wilds



Shining,  
Arcane, Akira



Cosplay,  
Théâtre



La Maison des  
feuilles,  
Tower of god

## software



autres

Maya - 3ds Max - Cinema 4D - ZBrush

## compétences

Langues

Français natif  
Anglais B2

Compétences 3D  
& techniques

- Maîtrise de Niagara et d'autres particle systems
- Création de shader procedural
- Implémentation dynamique des VFX
- Modélisation 3D
- Texture et mapping
- Rendu 3D
- Maîtrise de Blender pour la création 3D

Game Development

- Maîtrise de Unity
- Compréhension des moteurs de jeu (Unreal Engine, Godot)
- Programmation C#
- Utilisation des geometry nodes pour des tâches avancées dans Blender
- Optimisation des assets pour la performance du jeu (low poly, channel packing ARM)

Gestion de projet

- Méthodologie agile
- Collaboration au sein de l'équipe
- Utilisation de Trello, Notion
- Établissement de priorités pour assurer la progression du projet
- Respect des délais, même sous pression (game jams, courte deadline)