

## Détails personnels



Matthieu AUBERT



aubert.matthieu76@gmail.com



06 95 92 24 34



Rennes, Bretagne



2 Avril 2001



Permis B



@matthieu\_aubert

## Formations

2023 École de Game Design, **ETPA** (Rennes)

2020 1ère Année de Prépa PTSI (Physique, Technologie et Sciences de l'Ingénieur), **Lycée Blaise Pascal** (Rouen)

2019 Baccalauréat Scientifique Option Sciences de l'Ingénieur, **Lycée Blaise Pascal** (Rouen)

## Informations complémentaires

• **Anglais** (B2), **Allemand** (A1), **Japonais** (A1)

• **Loisirs :**

**Jeux vidéos RPG** tels que *Nier: Automata*, *The Legend Of Zelda* ou encore *Bravely Default*

**Mangas** ainsi que **romans policiers** ou **fantastiques**

• **Sport :**

12 ans de pratique de **Handball** jusqu'à 16 ans.

2 ans de **Judo** ainsi que 2 ans de **Badminton**

Fan de **sports automobiles** (Formule 1, Karting)

## Stage de 6 mois VFX Art / Tech Art Intern

# Matthieu AUBERT

"Mes atouts : Une soif de connaissances, de la rigueur et un bon relationnel"

## Compétences

- Bonne maîtrise des moteurs de jeux tel que **Unreal Engine** et **Unity**. Capable de comprendre rapidement le fonctionnement d'un nouveau moteur.
- Maîtrise de **PopCornFX** ainsi que de plugins tels que **VFX Graph**, **Shader Graph** et **Niagara**. Connaissances de bases de **Houdini** et **Cascade**.
- Compétent en modélisation 3D sur **3DS Max** ainsi que **Blender**, ainsi qu'en production de textures sur **Photoshop**. Quelques connaissances de bases quant à la production de flipbooks.
- Compétent en programmation pour les langages : C#, C++, JS, HTML ainsi que le travail avec des blueprints/nodes.
- Très bon relationnel, sociable et aime apprendre avec d'autres personnes.

## Projets réalisés

HTLM 5 / Phaser / JS	Réalisation complète d'un jeu de type <b>Platformer 2D</b> à l'aide du moteur <i>Phaser</i> (Projet individuel, 3 mois).
Unity	Réalisation d'un jeu libre à but éducatif pour le Parlement de Bretagne, jeu <b>d'énigmes</b> et <b>Visual Novel</b> , en tant que <b>Tech Artist</b> / <b>Programmer</b> (3 personnes par projet, 3 mois).
Unreal	Réalisation d'un jeu <b>Thriller-Horreur</b> de type <b>Action-Aventure</b> en tant que <b>Narrative Designer</b> et <b>Tech Artist</b> (5 personnes par projet, 3 mois).
Unreal	(En cours) Réalisation d'un jeu libre, projet de type <b>Tower-Defense</b> et <b>Infiltration</b> à la 3ème Personne, en tant que <b>VFX Artist</b> et <b>Tech Artist</b> (6 personnes par projet, projet sur l'ensemble de la dernière année de la formation)

## Expériences professionnelles

JUILLET-AOUT 2022

**Bapeaume-lès-Rouen, Emploi saisonnier**

- Employé commercial

2016

**Stage d'observation d'une semaine en École d'Ingénieur**

- Métiers de l'éducation (professeurs, intervenants)
- Métiers de l'ingénierie (Informatique, Électrique, ...)
- Métiers de l'administration (Ressources humaines)