

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** et **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

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 Platformer 2D 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 d'énigmes et Visual Novel , en tant que Tech Artist / Programmer (3 personnes par projet, 3 mois).
Unreal	Réalisation d'un jeu Thriller-Horreur de type Action-Aventure en tant que Narrative Designer et Tech Artist (5 personnes par projet, 3 mois).
Unreal	(En cours) Réalisation d'un jeu libre, projet de type Tower-Defense et Infiltration à la 3ème Personne, en tant que VFX Artist et Tech Artist (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)