

Miguel Gonzalez

 514-264-1091

 miguel_gonzalez@outlook.fr

 Portfolio:

<file:///C:/Users/Migue/Desktop/MiguelAboytes.github.io/new%201.html#about>

Profil Professionnel

Étudiant en *Level Design* au Collège LaSalle (2024–2026) avec de l'expérience en modélisation 3D et *level art*. Passionné par la création d'environnements et d'assets pour les jeux vidéo, avec des compétences en *set dressing*, *texturing* et *sound design*. Je cherche des opportunités en tant que **3D Modeler** ou **Level Artist** pour apporter créativité et souci du détail aux projets de jeux.

Expérience

Game Jam – Collège LaSalle (2024)

- Responsable du *set dressing* et du *sound design* du projet
 - Création d'environnements et d'assets 3D optimisés pour le jeu
 - Collaboration avec une équipe multidisciplinaire pour atteindre les objectifs du projet
-

Formation

Collège LaSalle – Level Design

2024 – 2026 (*en cours*)

Compétences Techniques

- **Logiciels 3D** : Maya, ZBrush, 3ds Max, Blender, Substance Painter, Unreal Engine
- **Graphisme** : Adobe Photoshop
- **Autres** : Set dressing, optimisation des assets, création de niveaux, sound design

Compétences Douces

- Créativité et attention aux détails
- Travail en équipe et collaboration
- Résolution de problèmes