

170, rue de Paris
92100 Boulogne
France
Tel: (+33) 6 74 58 47 98

Guillaume FRADIN

e-mail : guillaumefradin@gmail.com
<http://www.guillaumefradin.com>

EXPERIENCE

- May 2010 - Aug 2010**
Realise Studio - Senior Technical Director (12/13 Poland Street London W1F 8QB)
Creation du personnage central sur la publicite Lining. <http://www.youtube.com/watch?v=LmCWaVKhHM0> and <http://www.youtube.com/watch?v=suJYFZmlRSc>
- May 2009 - Nov 2009**
Framestore-CFC - Lead FX on Avatar (19-23 Wells Street London W1T 3PQ)
Gestion et formation de l'equipe FX pour le film Avatar de James Cameron.
- Jan 2009 - August 2010**
VFXToolbox - Creation d'une marketplace pour le logiciel Houdini (abandonnee)
Design et implementation d'une marketplace d'outils pour le logiciel Houdini. Le projet a ete abandonne, faute de temps suffisant.
- Jan 2008 - Dec 2008**
Eclair VFX - Houdini FX Technical Director
Effets speciaux sur 3 longs-metrages, design et implementation du pipeline Houdini et formation de 2 infographistes.
- Aout 2007**
La Maison - Technical Director sur la publicite Peugeot 308
Animation de particules et supervision du rendu.
- Mai 2005 - juillet 2007**
Projet personnel - court metrage « PANTIN » tourné en HD-
Production et réalisation d'un court metrage de 35 minutes, tourne en HD avec une équipe de 30 personnes. Adresse officielle: www.guillaumefradin.com/pantin
- Fev 2006 - juin 2007**
Framestore-CFC - Technical Director Commercials Dep. (19-23 Wells Street London W1T 3PQ)
Conception et réalisation des effets spéciaux sur des publicités comme British Airways, Canon, Rexona, Lux et Smirnoff.
- Dec 2005 - Jan 2006**
Realise Studio - Technical Director (12/13 Poland Street London W1F 8QB)
Conception des effets spéciaux d'un clip vidéo et d'une publicité avec le logiciel Houdini.
- Dec 2004 - mai 2005**
Jim Henson Creature Shop - Department Production (30 oval road London)
Participation a la conception et a la création d'effets spéciaux du film Water Giant à l'aide des logiciels Houdini et Realflow. Ces effets recréaient principalement l'interaction d'un monstre marin avec l'eau l'environnant.
- Oct 2003 - dec 2004**
Framestore-CFC - R&D Department (19-23 Wells Street London W1T 3PQ)
Conception et implémentation d'une application permettant aux utilisateurs de créer visuellement les dépendances entre les programmes à exécuter. Ce logiciel étant utilisé par tous les 'technical directors' de la société, sur des projets tels que Troy et Harry Potter 3, il était important de développer un code robuste, facile a maintenir, afin de supporter les constantes requêtes de nouvelles fonctionnalités. Il devait également être facile à aborder pour les juniors et fournir un langage de script pour des utilisateurs plus expérimentés.
- 2003
fevrier -avril**
SYNTHETIQUE - stage - département R&D
Conception et développement d'un logiciel permettant d'automatiser des taches et de gérer implicitement le transfert de fichiers entre logiciels.
- 2002- janvier 2003**
Projet personnel
Réalisation (développement de l'histoire, storyboard, tournage, post-production) d'un court-métrage intitulé "Double Dose", de 8 minutes mêlant acteur réels et personnages et objets de synthèse.
- 2002
janvier - juin**
ATTITUDE STUDIO - stage - département R&D
Conception et implémentation en C++ et TCL de manipulateurs 3D dans un logiciel propriétaire. Participation a la mise en place de l'architecture. Développement de nombreuses méthodes mathématiques permettant la création de primitives, ainsi que la gestion des intersections entre elles.
- 2001
4 mois**
ATTITUDE STUDIO - stage - département R&D
Conception et implémentation d'une application en C basée sur l'analyse d'images morphologique afin de tracker la pupille sur une vidéo de l'œil d'un acteur. Les courbes de tracking sont alors transformées en courbes de rotation et transposées sur les yeux d'un personnage virtuel.
- 2001**
Projet personnel
écriture et réalisation d'un court-métrage en image de synthèse avec les logiciel Maya, Rhino et Photoshop, afin de m'améliorer dans ce domaine et de comprendre le processus de création d'un tel film.

FORMATION

1996 - 2001

ESIEE Paris (École Supérieure d'Ingénieurs en Électrotechnique et Électronique), Noisy-le-Grand, France, en Majeure Informatique.

Obtention du diplôme avec une moyenne de 16,19/20.

Juillet 2000

Licence d'informatique, option traitement du signal, obtenue en cumulatif avec l'**Université de Marne La Vallée**.

Juillet 1996

Baccalauréat S avec mention

Spécialité mathématiques au Lycée Kléber à Strasbourg.

COMPETENCES

Informatique

logiciel 3D

Houdini, Mantra, RenderMan, Realflow, Maya

Langages de développement:

Ruby, Coffeescript, C/C++, python, hscript, vex, Houdini HDK, perl, shake API, Maya API, html, OpenGL

logiciel 2D
analyse morphologique
d'images

Shake, Illustrator, AfterEffects, Photoshop, The Gimp
Cantata(interface graphique de Khoros)

langues

Environnements

Linux, windows XP

Français

Langue maternelle

Anglais

TOEFL score : 570 en 2002 - Cambridge First Certificate of English 1994

Espagnol

Niveau débutant

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Sports

Roller, roller hockey, squash, natation, cyclisme

Voyages

Angleterre (4 ans), Espagne (voyages fréquents), U.S.A. (9 semaines)

divers

intérêt croissant pour l'écriture, les effets spéciaux et la réalisation