

LIDZON



KEVIN

# A MON SUJET

Actuellement étudiant en deuxième année de dut mmi à l'ut de béziers.

Mes compétences couvrent les domaines relatifs au web-design comme la programmation, le réseau et la conception de bases de données.

L'art comme l'infographie et la vidéo mais aussi la communication à travers le management et le marketing.

Après mon diplôme je souhaiterais soit poursuivre dans une école d'ingénieur comme l'IMAC, qui est le prolongement de ma formation actuelle soit faire une Licence professionnelle "Métiers de l'édition spécialité Coordination et conception d'univers vidéoludiques" avant de poursuivre à l'école nationale du jeu-video ENJMIN.

L'objectif de ces formations étant, dans mon cas, l'accès au monde professionnel du vidéoludique afin d'accéder au poste de Level-Designer voire de Game-Designer à terme.

Les raisons motivant ce choix sont avant tout ma passion pour le jeu vidéo que je vis notamment à travers le "modding", qui me permet de concevoir mes propres univers et "niveaux" à travers des éditeurs de jeu tels que le Creation Kit, l'Aurora Toolset ou même le CryEngine.

Mes inspirations sont en général reliées aux grandes périodes historiques, au Steampunk, à l'orientalisme, aux littératures antiques, classiques et métaphysiques. Mais aussi à des univers comme les Elder Scrolls, Shin Megami Tensei ou encore Neon Genesis Evangelion.



**Liozon Kévin**



06 29 85 71 45 - kevinliozon@sfr.fr

27 rue de Lorraine - Résidence Palo Alto B301 - 34500 Béziers



## Diplômes



## Compétences



Programmation & Développement

Vidéo



Graphisme

Langues



## Expérience

Employé traiteur  
La Grande Motte

Agent administratif  
hôpital de Toulon

Assistant technicien software  
(Médasys) CHU de Montpellier

Assistant Temporaire  
de Police Municipale  
La Grande Motte

1 mois

2 mois

1 mois

5 mois



## Centres d'intérêt



Histoire, géographie, géopolitique,  
littérature (antique et classique),  
musique classique, bande dessinée.



Plongée sous-marine (Niveau 3), natation  
hockey sur glace, windsurf, roller.



Animation (Studio Ghibli, Khara et Gainax),  
Tarantino, Scorsese,  
série des "James Bond".



Game modding, Retro Studios, Bethesda, Altus  
Arkane, Ankama, Ubisoft, Rareware, Nintendo,  
Bioware, Game Freak, Creative Assembly.



# SITE WEB

LIOZON

KEVIN



## Abilities



PROJECTS

## Contacts

Name

E-mail

Subject

Message

Send it

La version web de mon portfolio est un site "one page" faisant intervenir, outre du HTML5 et du CSS3 (certaines animations en dépendent), plusieurs scripts javascript gérant les mécaniques de scrolling et de responsive et un en php. Il comprend 4 pages défilantes avec un header et un footer statique.

Le background et la page "abilities" sont réalisées en flash et font intervenir de l'ActionScript 3.0. Les autres animations sont en CSS3.

Ressources: Dreamweaver, Illustrator, Flash, Hosinger (hébergeur).

# INFOGRAPHIE

## Notre engagement en direction des entreprises pour l'insertion professionnelle

- ◆ Faire de l'IUT un **atout pour l'entreprise**
- ◆ Associer l'**entreprise** à notre pédagogie
- ◆ Garantir un équipement pédagogique toujours **plus performant**
- ◆ Développer des formations répondant aux **besoins des entreprises**
- ◆ Assurer la **représentation de professionnels** dans les différents conseils et jurys.

Recrutez vos futurs  
**collaborateurs**

Deux **rendez-vous**  
essentiels par an!

- ◆ Business Speed-dating de l'IUT
- ◆ Forum de l'alternance

Nous avons eu pour projet de réaliser des plaquettes promouvant la taxe d'apprentissage pour l'IUT. Le choix des couleurs est justifié par le fait que je le trouvais adapté à notre IUT (les éclairages sur sa façade la nuit) et le fait que le bleu était une couleur inspirant la confiance et pouvant potentiellement influencer les lecteurs.

Ressources: **Illustrator**

Concernant ma carte de visite  
(visible recto-verso sur le mockup  
ci-contre).

J'ai décidé de mettre en avant mon affinité pour l'univers du jeu vidéo à travers la représentation d'une manette de NES. Cette dernière étant incontournable auprès des connaisseurs dans le domaine.

Ressources: **Illustrator, Photoshop**  
(pour le mockup)



La grande majorité de mes travaux en Web-Design et en vidéo font intervenir Flash, **Illustrator** (le plus souvent) et Photoshop dans la conception de mes éléments graphiques.

**Illustrator** m'offre une flexibilité quand à l'agencement et la résolution de ces derniers qui me permet d'intégrer de nombreux composants vectoriels.

Je peux alors concevoir des interfaces riches, des animations faciles à réaliser (grâce aux nombreux calques) et des vidéos faisant intervenir des effets spéciaux tels que des jingles, des génériques et des bandeaux de présentation (comme dans les reportages).

Mon portfolio par exemple utilise la combinaison **illustrator+flash/css3** pour ses animations.



Un nouveau projet pour l'IUT, Celui d'un jingle de trente secondes censé servir d'introduction aux vidéos promotionnelles de l'IUT. Tout les logos ont été créés sur Illustrator et agencés sur un fond 1920x1080 avant d'exporter le tout sur After Effect sur lequel j'ai réalisé les effets de lumières et les mouvements de caméra.

Ressources: Illustrator, After Effect, Première

Ci-contre il s'agit d'un projet de matte-painting. Pour la mise en scène j'ai choisi comme lieu d'origine une grotte que j'ai eu l'occasion de visiter lors d'un voyage en famille d'accueil en Ecosse et que j'ai décidé de transformer en véritable ville troglodyte. Bien sûr elle est plus petite dans la réalité et ça a été d'intensifier l'effet de profondeur qui a été le plus difficile.

Ressources: Photoshop, After Effect, Première



Durant mes deux années en MMI, j'ai été affecté à un projet "vidéos comiques" dans lequel nous avons eu à réaliser 5 vidéos à 2. La première visait à tourner en dérision l'insalubrité à Béziers, les 3 suivantes à se moquer des différentes sections au sein de l'IUT et la dernière, le pessimisme français (ci-contre) dans laquelle nous mettions en scène un scénario futuriste exagérément pessimiste pour la France pour souligner l'absurdité de certaines théories.

Ressources: Illustrator, After Effect, Première





# MODDING



Major Races Overhaul est très certainement mon module le plus abouti à ce jour. Il s'agit d'un équilibrage des caractéristiques des personnages disponibles en jeu et d'une redéfinition de leurs gameplays respectifs. Il m'aura fallu effectuer de vastes changements dans leurs attributs respectifs à travers les bases de données du jeu grâce à l'éditeur "Creation Kit". Sans compter les différents scripts intervenant en fonction du personnage choisi et de son niveau.





## SAXHLEEL

**Skills**  
 Restoration +10  
 Sneak, Illusion, light armor, alteration, alchemy +5

**Reptilian blood and Waterbreathing**  
 Resistance to diseases 25%  
 Resistance to poison 25%  
 (Unarmed damages +6)

**Waterbreathing**  
 Worse Prices +20%

**Hist Connection**  
 Even if a long distance separate you from your homeland, The ancestral Hists give you a part of their powers.

	Level 20	Level 40	Level 60	Level 80
Health Regen	+10%	+20%	+30%	+40%
Magicka Regen	+10%	+20%	+30%	+40%
Stamina Regen	+10%	+20%	+30%	+40%
Poison Resist	+10%	+20%	+30%	+40%
Disease Resist	+10%	+20%	+30%	+40%



Je pratique le modding depuis le collège car il me permet de vivre ma passion de Level-Designer et de Gameplay-Designer autodidacte.

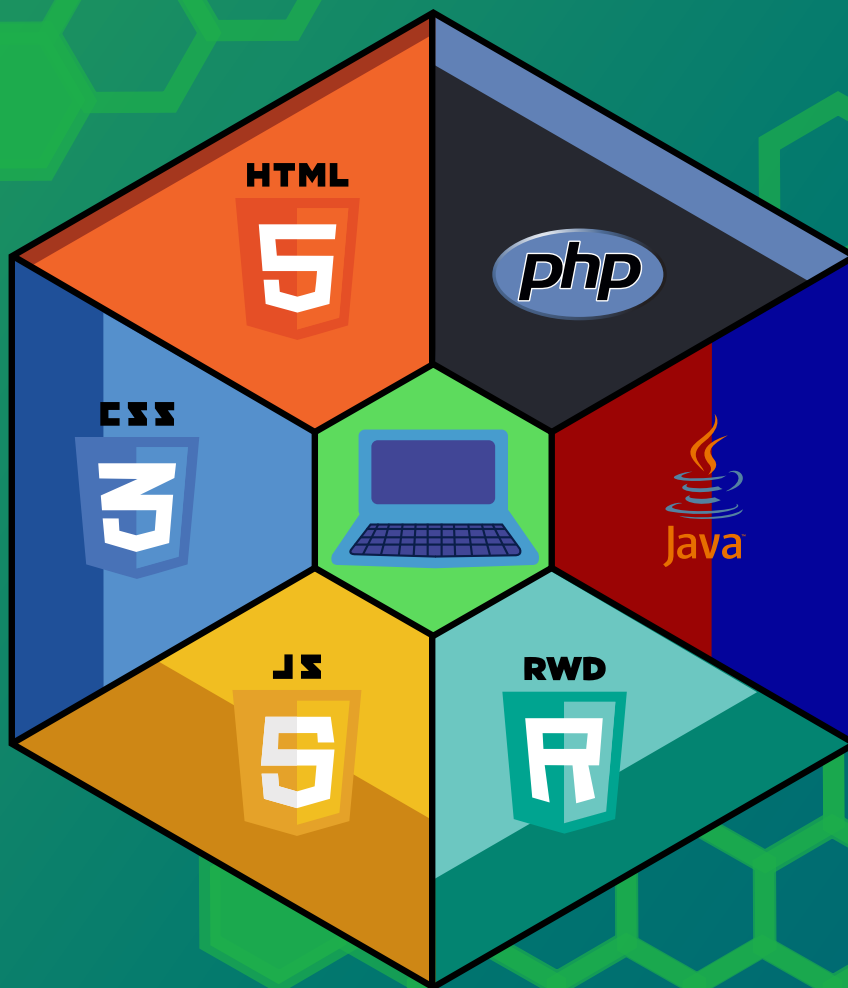
Je ne compte pas seulement sur cette expérience afin d'accéder à un poste dans ce domaine, mais aussi pour témoigner de ma créativité et de mon hardueur à la tâche dans l'élaboration d'un projet dans lequel j'ai des responsabilités.

J'ai eu l'occasion de réaliser d'autres modules pas forcément orientés vers le Gameplay-Design comme celui présenté ci-dessus mais aussi vers le Level-Design qui me passionne tout autant.

Je suis d'ailleurs actuellement en train de travailler sur un plug-in pour le jeu Morrowind visant à une refonte de certaines villes et faisant intervenir des scripts d'évènements.

# PROGRAMMATION

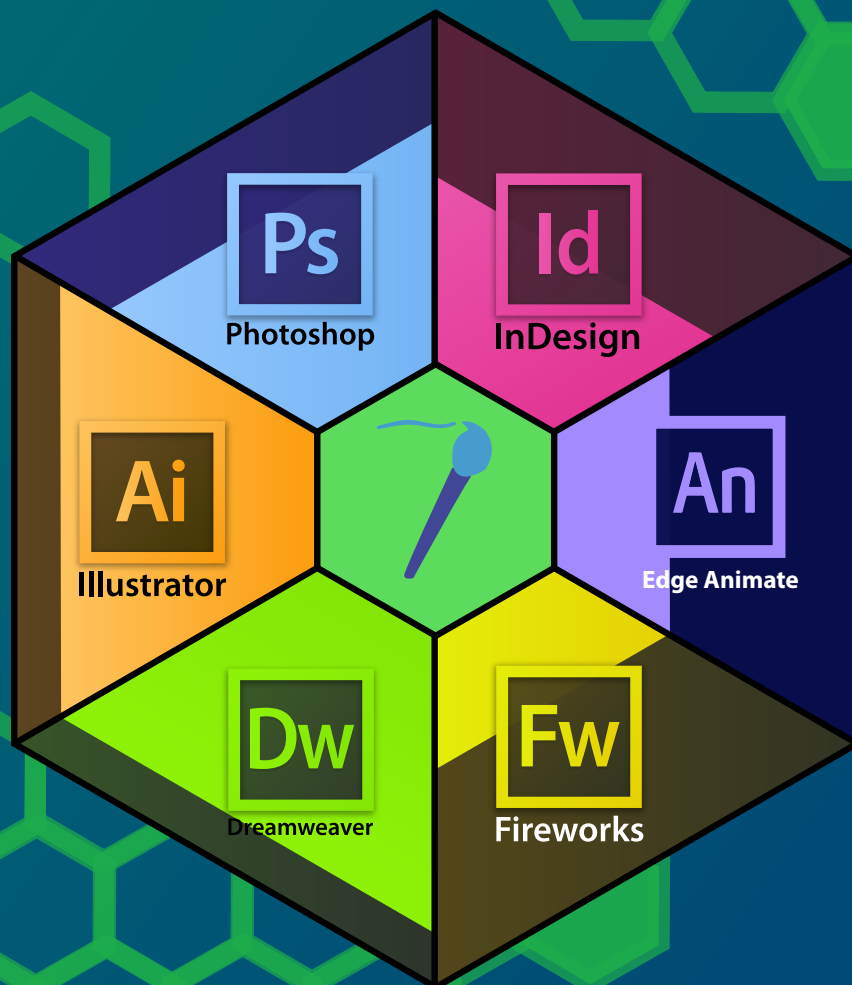
Mes compétences en programmation regroupent essentiellement les langages relatifs au web comme le HTML5, le CSS3, le Javascript, le PHP et le JAVA. Ces derniers me permettent de réaliser des sites responsives et optimisés.





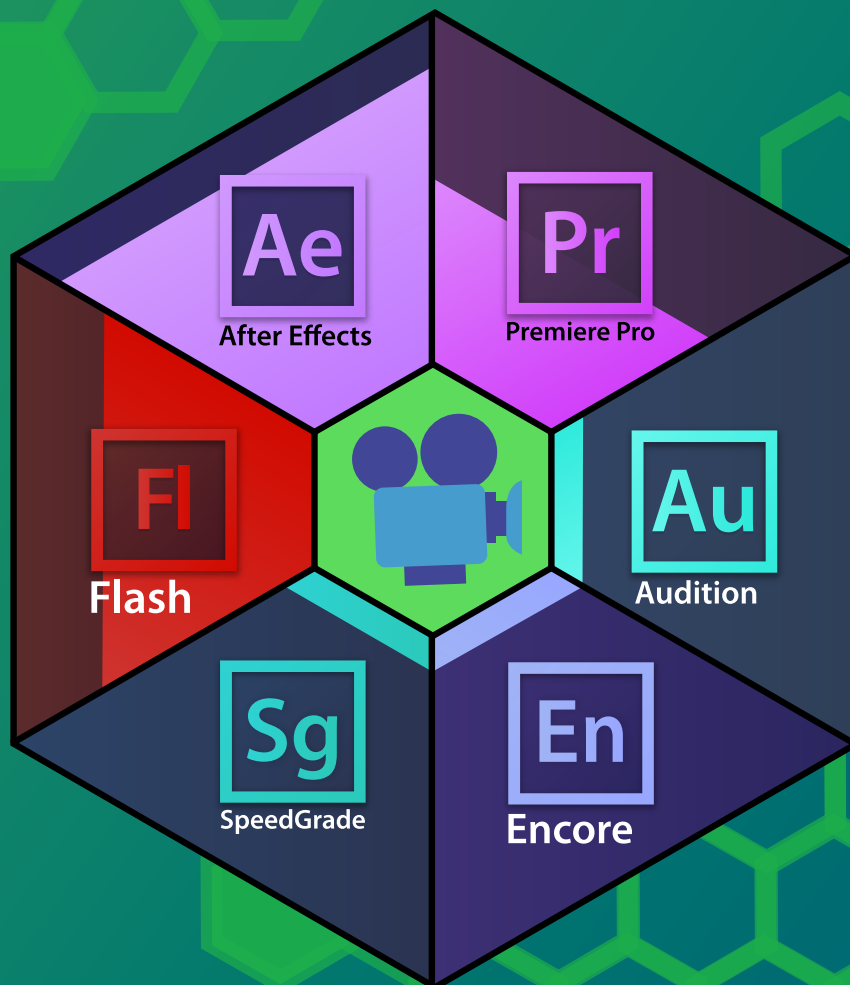
# INFOGRAPHIE

Ma maîtrise de la suite Adobe m'offre un éventail de possibilités très varié en fonction du média que je vise sur le plan infographique. Je suis surtout habitué à Illustrator et Dreamweaver, mais pour la réalisation de site Web j'explore en ce moment un nouvel outil: Edge Animate. Qui simplifie grandement la mise en page des sites Webs...



# VIDEO

La vidéo n'est pas forcément le domaine qui m'intéresse le plus. Mais j'ai les connaissances nécessaires pour réaliser des montages décents. Néanmoins j'apprécie beaucoup de réaliser des animations et des effets spéciaux grâce à After Effects et Flash, ce dernier me servant beaucoup pour l'intégration de sites Webs.



# AUTRES

Cette dernière section regroupe mes connaissances diverses telles que:

- Linguistiques, avec un anglais écrit et oral correcte, un espagnol rudimentaire et le français comme langue maternelle.
- Le C++ que j'ai eu l'occasion de toucher à quelques reprises.
- La conception de bases de données et les opérations relatives à ses tables.
- Le modding que je pratique depuis le collège





# ME CONTACTER

Portfolio Web:

<http://kevinliozon.esy.es/portfolio.html>

Tel: 06 29 85 71 45

Mail: [kevinliozonpro@gmail.com](mailto:kevinliozonpro@gmail.com)

Adresse: 27 rue de Lorraine -  
Résidence Palo Alto B301  
34500 Béziers