

ARNAUD KOTELNIKOFF

Modeleur de personnages

E-MAIL arnaud@kotelnikoff.com

TÉL. +1 514 663 2945

Nationalité : Française

Date de naissance : 4 Septembre 1976



KOTELNIKOFF.com

CARRIÈRE

Artiste confirmé de l'industrie du jeu vidéo, avec une expérience sur le marché international (France, Japon, Canada). En explorant ces différents types de développements, j'ai ainsi forgé mes méthodes de travail actuelles et je suis aujourd'hui motivé à progresser vers de nouveaux challenges créatifs pour des projets novateurs.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Juillet 2009 – Maintenant

UBISOFT - Montréal, Canada

Ubi.com

Modeleur de personnage

Projets : Jeu next-gen (PS3, Xbox, PC) sortie courant 2011

- Modélisation de personnages Next-gen en coordination avec l'équipe de motion capture pour les animations faciales
- Modélisation du personnage première personne

Novembre 2008 – Juin 2009

GAMELOFT - Montréal, Canada

Gameloft.fr

Modeleur de personnage et concept artiste

- Concept de personnages et modélisation pour PS3 et Iphone

Août 2006 – Octobre 2008

RHINO STUDIOS - Tokyo, Japon

Rhino-studios.co.jp

Modeleur de personnage

Projets : Afrika (PS3)

- Modélisation et texture des animaux et personnages (photoréaliste)
- Photographie d'animaux en Afrique et au Japon
- Photographe mannequin en studio pour le personnage principal du jeu

Février 2004 – Juin 2005

XTAGE - Tokyo, Japon

Xtage.co.jp

Modeleur de personnage et concept artiste

Projets : Ultra Man, Daiyamato 2 et Chura-Shima (Pachinko)

- Modélisation et texture personnage style manga
- Création de SFX
- Recherche graphique pour prototypes de Pachinko

Mars 2002 – Janvier 2003

ND CUBE NINTENDO-DENSETSU - Tokyo, Japon

Ndcube.co.jp

Artiste 2D/3D

Projets : Friends (Pachinko)

- Création d'interface 3D pour ATM japonais
- Modélisation du personnage principal pour le pachinko "Friends"

Septembre 1996 – Février 2002

UBISOFT - Montreuil, France

Ubi.com

Artiste 2D/3D

Projets : Rayman Arena (PS2), Rayman2 (Dreamcast/Nintendo 64), Dinosaur de Disney (Dreamcast), P.O.D (prototype de jeu d'arcade), S.C.A.R.S (PS1), Street Racer (PS1/Saturn)

- Modélisation et textures personnages, véhicules et décors
- Lead Artiste sur le prototype de jeu "Rayman Arena"

COMPÉTENCES

LOGICIELS

- Maya
- 3dsmax
- Softimage XSI
- Zbrush
- Xnormal
- Marmoset Toolbag
- Crazy Bump
- Motion Builder
- Photoshop
- Painter
- Illustrator
- After effect
- Flash
- Game Maker
- Dreamweaver
- Encore DVD
- Xnview

CAPACITÉS

- Concept art pour personnages, véhicules, et machines
- Modélisation de personnages et de décors (réel et imaginaire)
- Création d'objets en prise en compte des contraintes d'animation de game-play et de programmation
- Optimise les UVmap pour le normal mapping
- Art du pixel avec palette limitée
- Dessin de nu

LANGUES

- Français (natale)
- Anglais, lu, écrit et parlé
- Japonais, lu et parlé

KOTELNIKOFF.com

P O R T F O L I O