

64200 Biarritz  
France

Téléphone: France +33 7 61 19 66 53  
GB +44 788 6383 170

Email: dutruc@hotmail.com  
Blog: www.olivier-ladeuix.com/blog

Un animateur 3d/généraliste bilingue anglais/français passionné d'animation. Ses connaissances et son vaste domaine de compétences, en font un profil qui peut rapidement s'adapter à toute situation et devenir un élément essentiel pour toute entreprise d'envergure internationale. Il apprend très rapidement, aime communiquer avec son entourage et est capable de garder son calme dans des situations critiques.

## EXPERIENCE

**09/2010 à 03/2011**                      **2minutes/Dandelo0o (Intervalists)**                      **Angoulême, France**  
**Animateur de personnages 3d et layout avancé Maya**

### Responsibilités:

Je travaillais sur la première saison de Chico Chica Boumba, une série TV de format 52x3mins co-réalisé par Cédric Babouche. CCB est une coproduction entre 2minutes et Intervalists (Paris) pour M6 mélangeant jeux d'acteur très cartoon et chorégraphies. La série a démarré sur les chapeaux de roues avec près de 12% d'audience.

**10/2009 à 09/2010**                      **Electronic Arts - Brightlight studio**                      **Guildford, United Kingdom**  
**Animateur de personnages 3d/generalist Maya**

### Responsibilités:

Je faisais partie de l'équipe "Fuse Box" et j'ai participé à "Spare Parts", le nouveau jeu d'aventure/action robotique téléchargeable sortie en janvier 2011 sur PSN et XBLA

Mon travail incluait l'animation keyframe des personnages et également du storyboarding, prévisualisation, setup, skinning, modélisation, rendu dans Maya pour des animation temps réel, cinématique et du matériel promotionnel

### Résultats:

- . J'ai amené des améliorations pour le setup des personnages ce qui nous à donné beaucoup plus de flexibilité pour la prise en compte de changements en cours de production et accéléré le setup des personnages ainsi que leur vitesse d'affichage dans Maya.
- . J'ai créé plusieurs documents internes expliquant les procédés et méthodes de travail à l'attention des nouveaux employés
- . J'ai eu pour charge la grande majorité des scènes cinématiques de "Spare parts" soit près de 4 minutes de Storyboard, Previz, Pitch, animation finale des scènes et leur intégration dans le moteur de jeu.

**07/2009 à 09/2009**                      **2minutes/Intervalists**                      **Angoulême, France**  
**Animateur de personnages 3d/Modeler/layout Maya**

Avec deux animateurs à temps partiel et un assistant réalisateur, j'ai participé à la production du pilote de Chico Chica Boumba. J'avais pour tâche toutes les étapes de l'animation pour la production du pilote (layout, animation) ainsi que de la modélisation de blend shapes/morph targets pour l'un des personnages sur Maya

**04/2009 à 07/2009**                      **Animation Mentor**                      **Berkeley, USA**  
**Tuteur**

J'aidais des étudiants des quatre coins du monde pour les classes de "Bases de l'animation" et "Introduction à la mécanique corporelle" au moyen des conférences hebdomadaires par webcam.

**09/2007 à 04/2009**                      **Rare ltd. / Microsoft game studio**                      **Twycross, United Kingdom**  
**Animateur de personnages 3d Maya**

### Crédits: Banjo-Kazooie "Nuts and bolts", Dashboard Avatars

- . J'ai créé une grande quantité de cycles d'animation pour le jeu **Banjo-Kazooie "Nuts and bolts"**, de dialogues à cycles de marche pour les personnages principaux et secondaires ainsi que des animation pour les Avatars Xbox.

