

PATRICK PARENTEAU

Montréal, QC • patrickparenteau@hotmail.com

ARTISTE VFX

Créateur d'effets spéciaux avec une bonne expérience des différents domaines de création numérique.

- ♦ Démontre de la créativité, de l'imagination et de la ténacité pour obtenir le meilleur résultat visuel.
- ♦ Habileté en leadership, capable de coordonner avec différents départements, en amont et en aval du département VFX ainsi que gérer, motiver et guider des équipes de projets.
- ♦ Calme sous pression, patient, à l'écoute des gens, bon sens de l'humour.

COMPÉTENCES: Conception et création d'effets visuels complexes; RetD de recettes VFX pour être utilisés comme références pour l'équipe, évaluation et documentation de la charge de travail, montage d'équipe et supervision, mentorat des membres juniors, modélisation 3D et animation technique.

Outils: Autodesk Maya (fluids, particles, Ncloth) 3DMax, Thinking Particles, Fume FX, Particle Flow, RealFlow, Combustion, Digital Fusion, Nuke, Photoshop, Dreamweaver, Sony Vegas, Microsoft office.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Mikros Images, Montréal, Québec

January 2015 – March 2015

Animateur d'effets spéciaux (Contractuel) Effets spéciaux de simulations de fluides et de particules avec Autodesk Maya pour le film, La Peur.

MPC (Moving Picture Company), Montréal, Québec

novembre 2013 – avril 2014

Directeur technique en effet spéciaux (FX TD) (Contractuel) Effets spéciaux simulations de fluides et de particules avec Autodesk Maya pour le film de niveau blockbuster, X-men: Days of future past.

Digital Dimension, Montréal, Québec

août à novembre 2013

Animateur d'effets spéciaux / superviseur séquence FX (Contractuel) Effets spéciaux de simulations de fluides et de particules avec 3DMax et FumeFX pour le projet de cinématique de jeux vidéo, Thief.

- Création et partage des recettes d'effets principales et supervision des animateurs juniors.
- Superviseur de l'équipe de simulation de vêtements avec Maya Ncloth.

Oblique FX, Montréal, Québec

mai 2012 à juillet 2013

Animateur d'effets spéciaux - Créations d'effets spéciaux complexes avec simulations de fluides et de particules.

Contributions principales:

- Mon travail fut sélectionné par nos clients et par Oblique pour être utilisé dans des publicités et bandes annonces de projets tel que le long métrage Louis-Cyr, la minisérie Cat.8 et la série télévisé Being Human saison 3.
- Reçus des félicitations personnelles de la part de nos clients pour mon travail sur les projets Cat.8. et Being Human saison 3.

Chef d'équipe VFX (Lead) / Animateur Senior d'effets spéciaux

Supervision d'une équipe jusqu'à douze personnes. Évaluation et gestion de projets simultanés. Création d'effets complexes avec des simulations de fluides et particules. Mentorat des membres junior de l'équipe.

Contributions principales:

- Mon travail fut sélectionné pour être la référence visuelle sur le projet de film Final Destination 4.
- Supervision de l'équipe VFX sur le projet Prince of Persia, The two Thrones gagnant d'un prix VFX Award 2006, dans la catégorie meilleure cinématique de jeux en pré rendu.
- Livraison avec succès d'effets spéciaux pour les cinématiques et bande annonces pour les séries Assassin's Creed, Prince of Persia, *Rainbow Six*, *Splinter Cell* et *Farcry*.

CINEGROUPE, Montréal, Québec

2001 – 2003

Superviseur- VFX / Animateur d'effets spéciaux. Effets spéciaux de simulations de particules pour le film d'animation P3K: Pinocchio 3000 gagnant du prix Goya 2005.

Contributions principales:

- Supervision de l'équipe VFX, Design et création de plusieurs effets spéciaux sélectionnés pour la bande annonce du film

MAINFRAME ENTERTAINMENT, Vancouver, Colombie-Britannique

1998 – 2001

Superviseur- VFX / Animateur d'effets spéciaux. Effets spéciaux de simulations de particules pour film et série télévisés en animation 3D. Évaluation et assignement du travail. Gestion du système de bonus basé sur la performance.

Contributions principales:

- Supervision de l'équipe VFX, Design et création de plusieurs effets spéciaux sélectionnés pour des introductions d'émissions TV, bandes annonces et publicités sur le web pour différentes séries.
- Livraison avec succès d'effets spéciaux pour des films et séries télévisés incluant les séries Barbie in the Nutcracker, Reboot, Heavygear, Max Steel, Action Man, Beast Machines: Transformers.

ÉDUCATION ET QUALIFICATIONS

Université du Québec à Chicoutimi (NAD- UQAC)

Maitrise en art, profil animation 3D (Éducation en cours)	2016
Formation intensive animation graphique avec Touch Designer	2015
Formation intensive avec le logiciel Autodesk Maya	2015

Campus Ubisoft Montréal

Formation intensive en tracking 3D avec PFtrack.	2009
Formation intensive en peinture numérique avec Benoit Ladouceur	2008
Formation en simulation de fluide et particules avec Alan McKay.	2007
Gestion du rendement et des compétences	2005
Leadership mobilisateur par le coaching	2005

Vancouver Film School (VFS) - Sculpture pour animateurs avec Jonathan Paine	1999
--	------

Centre National d'Animation et de Design - Certificat en animation 3D	1995
--	------

Université de Montréal - Étudiant en design industriel	1993 à 1994
---	-------------

Cégep du Vieux-Montréal - Diplôme professionnel (DEP) en design industriel	1990 à 1993
---	-------------

Je vous remercie de l'attention que vous porterez au présent document et je demeure disponible pour toute entrevue, à votre convenance.

Veuillez accepter, madame, monsieur, mes sincères salutations.

Patrick Parenteau

www.patrickparenteau.com