

JEAN-FRANÇOIS FORTIN

Objet : Lettre de motivation pour poste de modelleur 3D / Level Artist

Montréal 10 mars 2010,

Madame, Monsieur,

Suivant un retour aux études après plus de 6 ans en architecture, pour une formation en modélisation 3D au Campus Ubisoft suivie par un stage en milieu pratique chez Ubisoft (jeu Farcry), j'ai eu la chance de travaillé à titre de Set Designer sur le film la Mummy III et The Factory. Je suis présentement à finir un contrat de un an au Cirque du Soleil, dans le département d'architecture et de modélisation 3D. J'aimerais offrir mes services comme modelleur 3D / Level Artist au sein de votre entreprise.

Ayant orienté mon champ d'études vers l'architecture en premier lieu afin de répondre à mon engouement pour celle-ci, j'ai très vite compris de par mes styles favoris (du High-tech de Richard Rogers au dé constructivisme, de Frank Gehry) que l'architecture ne pouvait assouvir toutes mes aspirations et que le monde réel créait une barrière indéniable à mon imagination explosive, empreinte de touches futuristes et débridées.

J'ai toutefois pu donner corps à ma passion pour le virtuel au cours de ma formation de rendu architectural 3D et, par la suite, à travers différents autres postes ou j'ai occupé des fonctions analogues. Par le biais de cette expérience, il est d'évidence que je convoite un niveau de création virtuellement supérieur à travers la modélisation 3D.

À travers mes postes de producteur dans KAO Production et Kinetik Productions, j'ai aussi eu la chance de travailler sur des productions de spectacles importants en collaboration avec Groupe Gillett, Loto-Québec et autres. J'ai aussi eu l'opportunité de mettre sur pied d'importants évènements musicaux, dont le festival Kinetik à l'Usine C où j'ai été appelé à gérer une équipe de production de plus de 15 personnes, les calendriers de production, la gérance des artistes et la gestion de budgets avec la reconnaissance du conseil des arts du Canada.

Ces multiples expériences m'ont permis de développer mon leadership et m'ont appris à travailler sous pression. Doté d'une forte énergie créatrice, il s'avère naturel, selon moi, d'allier mon expérience à mon imagination et ma passion et de prendre d'assaut la création des jeux vidéos, où je serais un modelleur 3D / Level Artist performant. Je crois fermement qu'afin de répondre aux demandes de plus en plus exigeantes du réalisme dans les jeux vidéos à venir, que la modélisation des tableaux, étant déjà importante, ne le sera que davantage. En ce sens, une modélisation réaliste ne peut que pousser encore plus ce perfectionnement vers les attentes des prochaines générations.

Je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments les plus sincères.



Jean-François Fortin : 514.668.6225 : jffortin@kao-production.com

Portfolio personnel* accessible via : <http://portfolio.kao-production.com/>



*Aucune utilisation ou reproduction des dessins, photos, vidéos ou graphiques présent sur les portfolios n'est permise sans une autorisation préalable.

Jean-Francois Fortin Gadoury

1968 rue Falardeau
Montréal, QC H2K 2L8

Téléphone : 514.668.6225 [boîte vocale]

courriel : jffortin@kao-production.com

Renseignements personnels :

- **Date de naissance :** 13 septembre 1979
- **N.A.S. :** Fourni sur demande
- **Langues parlées & écrites :** Français et anglais
- **Références :** Fournies sur demande

Formation scolaire :

- 2005 – 2006** • Modélisation 3D, Campus Ubisoft A.E.C.
- 2001** • Architecture, Université de Montréal (non terminé) B.A.C.
- 1997 – 2000** • Technologie de l'architecture au Cégep du Vieux Montréal D.E.C.
- 1991 – 1997** • Collège Charles-Lemoyne Formation secondaire général profil sciences D.E.S.

Expériences professionnelles en architecture :

2009 - 2010 • Technicien architecture / modélisation 3D, Corriveau Girard Architectes

Élaboration des plans préliminaire, de concept et technique. Recherches techniques et élaboration méthodes de construction. Production de rendus 3D architecturales de présentation à l'aide d'Autocad et 3D Studio Max.

2007 - 2008 • Technicien architecture / modélisation 3D, Cirque du Soleil

Élaboration des plans de spectacles de tournées, entre autre pour : Alegria, Saltimbanco et Quidam. Production de rendus 3D destinés à la pré-visualisation des décors à l'aide du logiciel de modélisation 3D Studio Max.

2007 • Set Designer sur le film "The Factory"

Conception des décors construits à partir des illustrations concepts art. Élaboration des décors en 3D/2D des différents détails des décors sous la supervision du directeur artistique Martin Whist (The Island, Cloverfield, ...). Réalisation de divers rendus destinés à la pré-visualisation et la construction des décors à l'aide de 3D Studio Max, Sketchup et Autocad.

2007 • Set Designer sur le film "The Mummy III"

Conception des décors construits à partir des développements visuels (Concepts Art). Création et élaboration des décors en 3D/2D des différents détails sous la supervision du directeur artistique Nigel Phelps (Transformer, Troy, Pearl Harbor, Alien 4). Mise en œuvre avec les logiciels de modélisation 3D Studio Max, Sketchup et Autocad afin de produire des pré-visualisations et de la construction des décors.

2001 - 2005 • Technicien en architecture, Fieldturf Inc (www.fiedlturf.com)

Plans : chargé de l'amélioration de la présentation graphique des plans, en collaboration avec MP Photographie. Principales tâches axées sur les plans préliminaires et les plans d'ingénierie pour des projets tels que: Stade Olympique de Montréal, Alouettes de Montréal, Cincinnati Bengals, Twins du Minnesota, Lions de Detroit et plus de 300 autres au cours de ces années.

2000 - 2001 • Technicien en architecture, Réal Paul Architecte.

Planification de l'espace visé par les projets (plans et devis). Participation active à toutes les étapes des projets architecturaux, de la conception, à la préparation des appels d'offre et des devis. Implication sur différents projets institutionnels, commerciaux et publics. CHLD Ste-Jeanne-D'arc en consortium avec Lemay et Associés. Entre autre : réaménagement de l'Hôpital St-Luc, réaménagement du pavillon de design de l'Uqam.

Été 2000/1999 • Stagiaire agent technique en architecture, Ville de Montréal.

Élaboration d'une nouvelle présentation pour la mise en plan et l'indexation des plans. Mise à jour des plans avec visites et prises de mesures sur les lieux du projet.

Autres expériences pertinentes :

2002 - ... • Producteur/Fondateur, Kinetik Productions / KAO Production (www.festival-kinetik.net)

Organisme a but non lucratif voué à la production d'événements musicaux. Planification des aspects techniques, humains et artistiques. Élaboration des rapports financiers et statistiques. Organisation et production d'événements de musique électronique, en partenariat avec : Sony Canada, Groupe Gillet, Greenland, Groupe Spectra et autres.

2000 - ... • Infographiste, Web Designer contractuel (portfolio.kao-production.com)

Publicités imprimées : Confections et montages infographiques Sites Internet : Réalisation de sites Internet pour divers organismes.

Sommaires des compétences et expériences additionnelles :

Connaissances informatiques / Aptitudes techniques :

- 3D Studio Max 7 à 2009 (très bonne)
- Autocad13 à 2008 (très bonne, formation mise à niveau mars 2008)
- Photoshop CS (bonne)
- Sketchup 5 (de base)
- Corel Draw (bonne)
- Dreamweaver (bonne)
- Très grande facilité à apprendre de nouveaux logiciels.

Aptitudes artistiques additionnelles / Réalisations antérieures :

- Dessin à la main de divers décors architecturaux.
- Création de sites Internet.
- Réalisation et publication de matériel publicitaire.

Compétence en gestion :

- Gestion et conception de projet.
- Capacité à diriger une équipe sous pression tout en respectant l'échéancier de production. Attribution des rôles et responsabilités.
- Gestion de production artistique et de l'administration (paies, fournisseurs, comptes payables).
- Gestion des calendriers de production, contrôle des opérations en sale. (accueil, billetterie ...)

Intérêts et loisirs:

- L'architecture et son histoire
- La musique
- Créations multimédias
- Voyages

Accomplissements :

- Certifié parachutiste avec manœuvre. D.A.I.
- Certifié grimpeur autonome (escalade)

Références fournies sur demande.

Portfolio personnel* accessible via : <http://portfolio.kao-production.com/>



*Aucune utilisation ou reproduction des dessins, photos, vidéos ou graphiques présent sur les portfolios n'est permise sans une autorisation préalable.