



QUENTIN CHARTON

3D MODELER, RETAIL-DESIGNER, LEVEL/GAME-DESIGNER

17 rue de l'Adjudant Velin - 37000 Tours

☎ 06.18.13.35.24

@ quentincharton@gmail.com

Portfolio : <https://www.quentincharton.fr>

Profil LinkedIn : <http://www.linkedin.com/profile/view?id=105040696>

SKILL-SET

- Level-design, Level-building et 3D Modeling
- Bilingue : Anglais (écrit et oral, courant) - Score de 915/1000 au TOEIC
- Logiciels : 3DStudioMax, V-Ray, Photoshop, Unreal Engine, autres...
- Maîtrise du dessin morphologique et du dessin environnemental
- Esprit créatif, connaissances en Game Design, Character Design et Story Making

EXPERIENCE

Retail-Design :

2015 – 2020 : Modélisation 3D et rendus de boutiques de luxe

- Gondoles, backwalls - Van Cleef & Arpels
- Boutiques, mobilier - MAC Cosmectic
- Boutiques, gondoles, backwalls - Moët & Hennessy
- Boutiques, mobilier - Balaboosté
- Boutique, backwalls - Origins
- Salons, spa, backwall - Darphin
- Boutique - Roger Dubuis
- Boutique - Messika

Game/Level/Web-design :

2007 – 2015 : Développement de projets et de sites sur internet :

- Forums phpBB3 variés : <http://www.quentincharton.fr/ArajielForum>
- GobRants - Podcast Youtube : <https://www.youtube.com/user/goblinounours>
- Portfolio professionnel : <http://www.quentincharton.fr/Archi/>
- Portfolio level-design : <http://www.quentincharton.fr>
- GOB LAB - blog personnel : <http://www.goblab.fr>

2010 – 2015 : Projets 3D :

- Forsaken Shipyard - Architecture selon un thème
- Heroic Stratholme - Donjon 5 joueurs
- Internet World - Level-design sur le thème 'internet & memes'

EDUCATION

2011 : TOEIC (Test Of English for International Communication)

- Acquisition du diplôme TOEIC avec un Score de 915/1000

2007 – 2010 : LISAA (L'institut Supérieur des Arts Appliqués) - Paris 14ème

Section Jeux vidéo - Multimédia :

- Année préparatoire, section Animation 2D, Animation 3D et Jeux-vidéo
 - Dessin morphologique, Apprentissage de 3DsMax / Photoshop
- Deuxième et troisième année, section Jeux-vidéo
 - Maîtrise de 3DsMax / Photoshop, Level-design 3D
- Réalisation de démo de jeux dans le cadre du projet diplôme
 - Initiation au travail d'équipe et aux contraintes du développement de jeux-vidéos
 - Responsable du Level Design, ainsi que modélisation et texturing de décors
 - Projet "Shaman's Call", (Action-aventure)
 - Projet "Steam Racers", (Jeu de course)

2006 – 2007 : ETIC (École Technique de l'Image de Communication) - Blois (41)

MANAA (Mise À Niveau en Arts Appliqués)

2004 – 2006 : Lycée St Gatien - Joué-lès-Tours (37)

Section STI (Sciences et Technologies de l'Industrie)