



# Lucas Solinas

## Infographiste - Animateur 2D 3D

22 Mai 1989 — Naissance.  
Habite actuellement dans Paris / Bagnolet.

### Etudes et formations

Juin 2007 — Obtention du Bac Scientifique Science de l'ingénieur, au lycée Joliot-Curie de Romilly-sur-Seine ( Aube )  
Sept. 2007 — Formation complète à l'École Émile Cohl sur 5 ans dans les métiers de dessinateur / concepteur, d'animateur 2D et 3D, d'infographiste multimédia 2D et 3D, de web-designer et de direction artistique. La formation débute sur les techniques traditionnelles de représentation visuelle - de type aquarelle, fusain, acrylique, print, etc - avant de se diriger vers les techniques modernes et de nouveaux outils, de type 3D, web, multimédia multi-formats, jeu-vidéo, etc. Cette formation s'accompagne de cours théoriques, dont l'histoire de l'art, l'histoire du livre et la cinématographie.  
Juin 2012 — Obtention du Titre de Niveau II, de Dessinateur / Concepteur, à l'École Émile Cohl, spécialisation Multimédia.

### Expériences professionnelles

Sept. 2012 — Collaboration avec MS Pixel, dans le cadre de production d'images 2D à destination web pour le jeu Dreadcast.  
Nov. 2014  
Mai 2014 — Régis Ferrière Illuminations - Freelance Infographiste / Animateur 2D et 3D.  
Sept. 2016 — Création et développement d'un site web pour la société VODO Télécom.  
Juin 2014 —  
Nov. 2014 —  
30 Nov. 2014 — Régis Ferrière Illuminations - Commande spéciale : création d'une application didactielle, animation du produit Sapin Musicale pour l'évènement XMAS Play au Forum des Halles.  
Sept. 2016 — Régis Ferrière Illuminations - Cdi Infographiste / Animateur 2D et 3D.  
Aujourd'hui  
Sept. 2016 — Collaboration avec BarbesProd, studio de sous-traitance : travaux d'animation 3D pour le jeu vidéo Endless Space 2, de Amplitude.  
Mai 2017  
Oct. 2017 — Collaboration avec MS Pixel, dans le cadre de production d'images 2D à destination web pour le jeu Dreadcast.  
Dec. 2017  
Jan. 2018 — TMM Communication - Freelance Motion-Designer / Animateur 2D et 3D : travaux pour Française des jeux, LCL, SAP, Novartis, Grand Optical, CBRE, etc.  
Aujourd'hui

### Compétences acquises et logiciels professionnels

- Conception d'une charte graphique et d'une direction artistique.
- Utilisation régulière des logiciels de la suite Adobe ( Photoshop, After Effects ) et de 3D ( Blender 3d, 3DS Max ).
- Connaissance de logiciels très spécifique en fonction de la demande ( AKVIS Magnifier, Caustic Generator, etc ).
- Connaissance de Moteur de Jeu : Unity 3D, Godot Engine.
- Connaissance informatique et composant PC, dont notion sur Kinect.
- Mise en place d'un process graphique au sein d'une équipe ou d'une entreprise.
- Réduction du temps de production par des solutions graphiques et par la création de scripts pour les logiciels Adobe.
- Travail déjà effectué au sein d'une équipe ou seul, en pleine période de Rush, dans un univers PC ou Mac.
- Compréhension orale et écrite de la langue anglaise, notion sur la communication de la langue anglaise.

### Loisirs

Culture cinématographique et ludique.  
Culture cullinaire.  
Intérêts particuliers dans les sciences et les nouvelles technologies.