



Stéphane Montel – Design / Lighting / Rendu / Compositing / MattePainting

Contact	Adresse : 90, rue du Commerce, 75015 Paris eMail : stephane@montel-fr.com web : http://stephane.montel-fr.com tel : 06 07 44 66 92
Objectifs	Atteindre une position clé au sein d'une production créative qui me permette de créer des concept visuels et de les mener jusqu'au rendu final. Continuer à développer mon sens artistique, mes capacités techniques ainsi que mes projets personnels.
Points forts	Expérience dans le développement visuel (environment/character design) comprenant le dessin, storyboard, concept art, texturing, lighting, rendering, matte painting et compositing. Bonne connaissance des outils informatiques, des défis que pose une production. A même de prendre des décisions pour obtenir un rendu graphique conforme aux directives prises en préproduction, tout en respectant les délais imposés.
Films de diplôme	02.2007- 06.2007 : Livraisons Matinales Scenario, character/environment design, layout 2d, texturing, lighting/rendering et compositing. 10.2006 – 01.2007 : Time Traveller's Guide Scenario, environment/character design, layout 2d/3d, environment modeling, texturing, lighting/rendering et compositing.
Expérience pro.	11.2007 – 12.2007 : Akama Studio Lighting/rendering & compositing sur le clip Silly 2. 09.2006 – 06.2007 : Cocktail Vision Chargé de la réalisation de spots publicitaires. Proposition de concept aux clients, texturing, lighting/rendering et compositing. 2002-2006 : Divers jobs d'été dans la vente, la restauration et l'aéronautique.
Formation	2007 : Obtention du diplôme d'étude supérieur en technique numérique et animation 3D de l'Institut Supérieur d'Arts Appliqués (LISAA Paris). 2004-2007 : Préparation du diplôme d'étude supérieur en technique numérique et animation 3D (LISAA PARIS) 2001-2004 : Lycée Sainte Elisabeth (Paris 15 ^e). Obtention du Baccalauréat Economique et Social.
Médias numériques	Maîtrisé : Maya, Combustion, After Effect, Photoshop, Painter, Premiere Pro. Connaissances : Softimage XSI, 3DSMAX.
Médias traditionnels	Photographie argentique et numérique, dessin, peinture acrylique.
Langues	Français (langue maternelle) – Anglais (lu, parlé, écrit)

