

Benoît GUILLOU

Technical Artist

4 Rue des Minimes
72000 Le Mans
FRANCE

06.74.06.05.45

guillouben@gmail.com
www.linkedin.com/in/benoitguillou
www.benoitguillou.com

Né le 27/06/1987

COMPÉTENCES

RIGGING / PROGRAMMING

- Maya (MEL Script, Python, C++)
- MotionBuilder
- 3DSMax

INTRODUCTION

Je dois l'avouer : j'ai un faible pour le RIGGING. J'aime le fait qu'il mélange une approche à la fois artistique (ANATOMIE / SILHOUETTE / MOUVEMENT) et technique (MÉCANIQUE / PROGRAMMATION), qu'il propose toujours de nouveaux challenges ou encore qu'il nécessite curiosité et envie d'apprendre, toujours.

De plus, mon expérience m'a permis d'ouvrir les yeux sur les spécificités et contraintes de production dans différents milieux (PUBLICITÉ / LONG MÉTRAGE / SÉRIE ANIMÉE / ...), et l'importance du travail d'équipe dans une ambiance de travail créative et bienveillante.

Étant jeune, motivé et doué d'une capacité d'apprentissage et de résolution de problème rapides, je souhaite continuer à découvrir et voyager au travers de projets toujours plus intéressants.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 2017** · Superviseur Rigging @ **Mac Guff Ligne** (Paris, FRANCE) 06/2016 – 01/2017
Actuellement en poste sur le long-métrage « Dilili à Paris », réalisé par Michel Ocelot (Maya). Supervision du rigging des différents types d'asset (characters, props, vehicles, etc...). Développement d'un pipeline de fabrication d'asset, depuis le modeling jusqu'à l'animation, et lié à Shotgun Studio (Python).
- 2015** · Character Rigger @ **Illumination Mac Guff** (Paris, FRANCE) 01/2015 – 10/2015
Rigging sur les projets suivants (Maya) :
- « Sing », réalisé par Garth Jennings;
 - « The Secret Life of Pets » (marketing), réalisé par Chris Renaud & Yarrow Cheney;
 - « Minions » (marketing), réalisé par Kyle Balda & Pierre Coffin.
- 2014** · Superviseur Rigging @ **Let'so ya !** (Paris, FRANCE) 09/2011 – 11/2014
Supervision du rigging sur le long-métrage « Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père », réalisé par Frédéric Fougea et Jamel Debbouze, et adapté du livre « Pourquoi j'ai mangé mon père », de Roy Lewis (Maya, MotionBuilder). En charge, non-exhaustivement, de :
- Développement du pipeline de rigging, et d'outils s'y intégrant;
 - Supervision du développement d'un rigging bipède modulaire, supportant la motion-capture;
 - Écriture de divers outils de modeling et d'animation;
 - Développement de plug-ins pour Maya (Python et C++).
- 2011** · Character Facial Rigger @ **Magic Mall Co. Ltd** (Paris, FRANCE) 07/2011
Rigging facial d'une petite fille asiatique de style « cartoon » pour un concept de série animée (Maya).
- Character Weighting @ **Planktoon** (Paris, FRANCE) 07/2011
Skinning d'un personnage masculin pour le court-métrage animé « Reflexion », de Yoshi Tamura (Maya).
 - Creature Rigging / Weighting @ **Moonscoop** (Paris, FRANCE) 06/2011 – 07/2011
Rigging et skinning sur la version de prévisualisation d'un loup pour le long-métrage « Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père », réalisé par Frédéric Fougea et Jamel Debbouze (Maya, MotionBuilder).
 - Character Rigger @ **Mobile Dream Studio** (Paris, FRANCE) 06/2011
Rigging (corps et facial) de 'Happy', la mascotte Mac Donald's, pour une application iPhone/iPad (Maya).

- Props Rigger / Animator @ **Wizz** (Paris, FRANCE) 04/2011
Ajustements de rigging et animation de props sur une publicité Coca-Cola pour la Chine (Maya).
- Character & Props Rigger @ **Duran** (Paris, FRANCE) 02/2010 – 03/2011
Rigging (characters et props) et développement d'outils sur le long métrage « La Mécanique du Coeur », réalisé par Mathias Malzieu et Stéphane Berla (Maya, MEL Script).
- 2010** · Character Animator @ **Studio Hari** (Paris, FRANCE) 09/2009 – 11/2010
Animation sur la série animée « Léon, (t)erreur de la savane » (3DSMax, Character Studio).
- 2009** · Character Rigger @ **Studio Hari** (Paris, FRANCE) 12/2008 – 08/2009
Rigging (characters et props) sur la série animée « Léon, (t)erreur de la savane » (3DSMax, Character Studio), et sur le pilote de la série animée « The Gees » (3DSMax).
- 2008** · CG Artist Intern @ **NKI studio** (Paris, FRANCE) 08/2008 – 10/2008
Rigging et animation sur une série de 3 spots publicitaires pour Nescafé (3DSMax).
- 2007** · CG Artist @ **Polymorph Software** (Pacé, FRANCE) 10/2007
Poursuite du projet débuté en stage.
- CG Artist Intern @ **Polymorph Software** (Pacé, FRANCE) 07/2007 – 09/2007
Réalisation d'un projet de jeu vidéo, « Le Défi des Profondeurs ». Character design, modeling, rigging et animation (Maya).

RÉALISATIONS PERSONNELLES

- 2016** · Co-fondateur de **Creative Seeds**, formation aux métiers du cinéma d'animation.
[Creative Seeds](#) est une école basée à Rennes offrant une formation initiale et continue aux métiers du cinéma d'animation, à la fois présentielle et en ligne. Avec l'aide de méthodes pédagogiques inspirées des travaux de Célestin Freinet ou Maria Montessori, les mentors y accompagnent leurs étudiants dans une relation proche de celle d'un artisan et de son apprenti, et les encouragent à poursuivre le chemin de la spécialisation de leur choix.
- 2010** · Co-réalisateur de « Madness », un [clip vidéo](#) pour **Bloombox**.
Réalisation d'un clip vidéo (live et incrustations) sur le morceau « Madness », de Bloombox.
- 2009** · Réalisation d'habillages vidéo pour l'association **Diaphonics**.
 - Réalisation de clips d'habillage (générique, transitions, ...) pour une série de reportages;
 - Habillage d'un montage de défilé de mode (incrustations de logo sur le podium, ...).
- 2007** · Réalisation d'une animation préambule au court-métrage « **Le Complexe du Hamster** », réalisé par Thomas Griffet.
Réalisation d'une vidéo « logo » pour SoulProd.

FORMATIONS

- 2008** · **Sup'Infograph** – ESRA Bretagne (Rennes, FRANCE) 09⁰⁵-07⁰⁸
Réalisation, chaque année, d'un film de fin de cycle :
 - 3^{ème} année : « Krush » (8'14), Maya – www.krush-lefilm.com
 - 2^{ème} année : « Twit-Twit » (4'40), Maya – www.twit-twit.com
 - 1^{ère} année : « Tant qu'il y aura des ombres » (3'), 3DSMax
- 2005** · Baccalauréat Scientifique
Lycée Notre-Dame de Rezé, Mention Bien

LANGUES

ANGLAIS Parlé, Écrit