



✉ nicolas.marie.nm@gmail.com

🌐 www.nicolasmarie3d.com

📞 +33 (0)6 64 74 33 41

🏠 Montreuil (93100)

🇫🇷 Français

💻 Télétravail ou présentiel

📄 Permis B

🚗 Véhicule personnel

📍 Paris
📍 Normandie
📍 Angoulême

Développement

Python



PyCharm, VSCode



POO & algorithmie



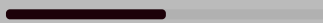
HTML & CSS



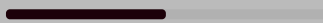
Git, GitHub



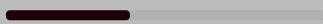
Méthodes Agile & Scrum



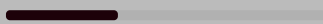
Django, Django Rest



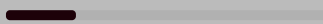
Javascript



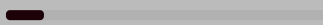
API Rest



SQL



Java



Nicolas MARIE

Développeur Python junior - Lighting, rendering, compositing TD

Infographiste 3D, avec 17 ans d'expérience en studio 2D/3D, spécialisé en éclairage, rendu et composition d'images. Toujours intéressé par de nouveaux challenges, j'ai entrepris une reconversion dans le développement avec Python en suivant une formation diplômante de 12 mois chez OpenClassrooms. Je souhaite désormais intégrer Python dans mes futurs projets professionnels.

Mes objectifs

- Opérer une reconversion professionnelle dans le domaine de l'Intelligence Artificielle de l'automatisation et/ou le développement de pipeline/outils
- Migrer vers un poste de développeur back-end ou TD

Compétences

Infographie 3D

- Maîtrise des logiciels d'infographie les plus courants
- Création d'assets 3D pour l'animation et le rendu

Coordination

- Gestion de projets
- Gestion d'équipes

Développement

- Pratique régulière de Python
- Connaissance de Java

Atouts

Esprit d'équipe

Capacité à travailler en équipe. Capacité à suivre des directives, à faire circuler l'information. Capacité à répondre aux besoins des clients

Rigueur

Capacité à respecter les délais et les quotas de production, à suivre un processus de production précis

Expériences professionnelles

Artiste compositing - Télétravail

On Animation, Canada De février 2022 à juin 2023

Long-métrage 3D "Miraculous, Ladybug et Chat Noir"

- Pratique du compositing avec Nuke : intégration des éléments 2D, 3D, matte painting et FX
- Grading avec Cryptomatte, relighting, intégration de stockshots, camera mapping, tracking, restore
- Préparation et présentation des plans lors de la review journalière avec Review Studio et RV
- Suivi des plans, des retakes et de la validation avec Shotgun
- Tenir l'échéancier et les quotas de production communiqués par le superviseur

Wrangler, artiste compositing

La Station Animation, Paris De septembre 2020 à janvier 2021

Série 3D, rendu effet 2D "Le Petit Nicolas, Tous en Vacances" (52x12') - Saison 1

- Pratique du rendu et du compositing avec Maya, Redshift, Pencil+ et Fusion Conformation
- animation, conformation rendering, correction de bugs et gestion de renderfarm avec Royal Render

Lead Lighting, Rendering, Compositing

Technicolor Animation Productions, Paris De septembre 2018 à octobre 2019

Série 3D "Alvinn ! et les Chipmunks" (52x13') - Saison 4

- Pratique du lighting, du rendu et du compositing avec Maya et Nuke
- Suivi du planning et gestion d'une équipe de graphistes (4 à 8) ; debug technique
- Communication avec le studio partenaire en Inde
- Veille technique et artistique

Artiste Lighting, Rendering, Compositing

Technicolor Animation Productions, Paris De février 2016 à août 2018

Série 3D "Alvinn ! et les Chipmunks" (52x13') - Saisons 2 & 3

- Éclairer les scènes : congurer les layers et générer les passes de rendu avec Maya
- Composition des couches avec Nuke
- Suivi des plans, des retakes et de la validation avec Shotgun
- Travailler en collaboration avec le studio partenaire en Inde
- Tenir l'échéancier et les quotas de production communiqués par le superviseur

Artiste Rendering, Compositing

TeamTo, Paris De juillet 2015 à septembre 2015

Compositing Nuke - Série 3D "Pyjamasques" (52x13') - Saison 1
Conformation rendu avec Maya

Infographie

Logiciels

- Maya
- Nuke
- After Effects
- Fusion
- Substance Painter
- Photoshop
- Flow Production Tracking (ex Shotgrid)

Moteurs de rendu

- Arnold
- V-Ray
- Redshift
- Mental-Ray

Langues

Français

› TCF : 690/699

Anglais

› IELTS : 6/9

Réseaux sociaux

 nicolas-marie-33a26648

 @nicolas.marie.nm

 @tit_co

Expériences professionnelles

Artiste Compositing

Studio 100 Animation, Paris D'août 2014 à mars 2015
Compositing Nuke - Série 3D "Heidi" (39x26') - Saison 1

Artiste Compositing

Caribara, Annecy De septembre 2013 à février 2014
Compositing After Effects - Série 2D "Petz Club" (52x13') - Saison 1
Compositing After Effects - Court-métrage 2D "L'école des Beaux-Arts"

Manager site web - Artiste Compositing

Fabrique d'Images, Kehlen, Luxembourg De mars 2011 à août 2012
Compositing Stéréoscopie Nuke - Série 3D "Chaplin & Co" - Saison 1
Compositing Fusion - Série 3D "Iron Man 2 : New Armored Adventure"
Designer & développeur web, gestionnaire de communication

Artiste Layout 3D

Onyx Lux 3D, Luxembourg, Luxembourg De mars 2010 à mars 2011
Layout 3D Maya - Série 3D "Le Petit Prince"

Artiste généraliste 2D/3D - Lead Lighting, Rendering

Fabrique d'Images, Kehlen, Luxembourg De mars 2008 à mars 2010

- Set Modeling avec Maya sur la série "Le Petit Prince"
- CFX Hair avec Maya et Lead Lighting, Rendering sur le court-métrage "Le Panique Show"
- Layout 2D avec Flash sur la série 2D "Pipi, Pupu et Rosemary"
- Skinning des personnages et configuration du cerné avec Maya sur la série 3D "Nelly et César"
- Gestion d'équipe (jusqu'à 12 artistes)

Infographiste 3D généraliste

Freelance, Grenoble De juin 2006 à mars 2008

Prévisualisation architecturale 3D avec Maya

- Modeling, texturing, lighting, rendering, compositing
- Conception d'éléments 2D et print avec Photoshop, Illustrator, Indesign

Infographiste 3D généraliste

Sitio, Grenoble D'avril 2006 à juin 2006

Prévisualisation architecturale 3D avec Maya

Formations personnelles et professionnelles

Développeur d'application Python

OpenClassrooms, Paris De juillet 2025 à juillet 2026

- Concevoir et développer des applications Python grâce au framework Django.
- Maintenir et mettre à jour des applications existantes.
- Intégrer des bases de données et des APIs.
- Tester et déboguer des applications pour garantir leur bon fonctionnement.
- Optimiser les performances des applications pour une expérience fluide.
- Technologies : Python, Django, Django REST, PyCharm, PostgreSQL, GitHub, Postman, CircleCI, ...

Formation complète programmation Python et Python Avancé (70h)

www.udemy.com, En ligne 2020

Perfectionnement Nuke, Nuke X + Initiation Nuke Studio (70h)

Vidéo Design Formation, Paris 2019

Diplômes

Infographiste 3D / VFX

Brassart, Grenoble De septembre 2003 à juin 2005

Maitrise d'informatique - option image de synthèse

Université de Caen, Caen D'octobre 2002 à juin 2003

- Java, C++, Turbo Pascal, Delphi, Haskell, Clips, LaTeX, OpenGL, Pov-Ray | POO, algorithmie, XML, UML | SQL | HTML, CSS

Centres d'intérêt

- Passionné de cinéma
- Cuisine et pâtisserie
- Pratique de la course à pieds
- Spectacles, théâtre, jeux vidéos