



# Etienne Dehais

Généraliste 3D

## CONTACT

- Paris, 75018, France
- dehais.etienne@gmail.com
- www.etienne-dehais.fr
- 06 47 55 32 37

## FORMATION

Master - Arts et Technologies de l'Image (ATI)

Université Paris 8  
2018 - 2021

DUT - Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI)

Université de Rouen  
2015 - 2017

## COMPÉTENCES

Modeling / Layout

Maya, Blender

Shading / Lighting

Redshift, Arnold, Cycles

Compositing

Nuke, After Effects

Scripting

Python, Qt, Mel

## EXPÉRIENCES

**Généraliste 3D**

juin 2023 - aujourd'hui

Fullscreen Paris

- Tâches quotidiennes : Layout, shading et lighting avec Maya / Redshift. Compositing : tracking, matte, roto, keying, cleanup et intégration dans Nuke.
- Projet : Émission TV.

**Confo FX Artist**

mars 2023 - juin 2023

Mikros Animation

- Tâches quotidiennes : Livraison d'FX2D dans Nuke pour le compositing, placement de sprites dans Maya, préparation de masks et tracking.
- Projet : Long métrage d'animation.

**Compositing Artist**

février 2023 - mars 2023

Mathematic Studio

- Tâches quotidiennes : Compositing : roto, keying, cleanup et intégration dans Nuke.
- Tâches ponctuelles : Confo render avec Maya / Arnold.
- Projets : Publicités.

**Généraliste 3D**

octobre 2020 - novembre 2022

Fullscreen Paris

- Tâches quotidiennes : Layout, set dressing, shading et lighting avec Maya / Redshift, compositing sur After Effects.
- Tâches ponctuelles : Rigging, animations et FX simples, utilisation de MASH, XGen et Golaem dans Maya, tracking, cleanup et intégration dans Nuke.
- Autres missions : Installation de la ferme de rendu et du serveur de licences, intégration d'ACES, définition des environnements Maya / Houdini, développement et correction d'outils Python / Mel.
- Projets : Long métrage de fiction et documentaire, spots de pub, luxe, expériences 360.

**Stage - Généraliste 3D**

juillet 2020 - septembre 2020

Digital District

- Tâches quotidiennes : Layout et previz, avec Blender / Eevee et After Effects.
- Autres missions : Création d'outils Python et ExtendScript pour simplifier le workflow Blender / After Effects.
- Projet : Mise en place d'un layout pour une attraction du Futuroscope (360°).

**Stage - Généraliste 3D**

septembre 2019

DLP Paris

- Tâches quotidiennes : Apprentissage d'Arnold, Nuke et Substance Painter.
- Projet : Exercice d'intégration (hors production).

**Stage - Généraliste 3D**

juin 2019 - juillet 2019

Jungler

- Tâches quotidiennes : Modeling, shading et rigging de personnages et de véhicules cartoon sur Maya / V-Ray.
- Autres missions : Automatisations en Python / Mel (création de shaders et d'animations simples dans Maya).
- Projet : Séquence d'animation 2D / 3D pour une pub.