



Guillaume POLVECHE

Directeur Technique
Head of Pipeline
Développeur

CONTACT

- +33 [0] 6 61 43 64 86
- guillaume.polveche@gmail.com
- 172ter Apt A13 rue Henri Barbusse
59155 Faches-Thumesnil FRANCE
- www.que.fr

COMPÉTENCES

Maîtrise des langages de programmation et modules suivants :

- Javascript/Extendscript
- Python/PyQt6
- ffmpeg
- Batch (MSDOS)

Maîtrise des logiciels suivants en tant qu'utilisateur ainsi que de leur interface de programmation (API) :

- Adobe | Creative Suite
- Epic Games | Unreal Engine
- Autodesk | Maya
- Autodesk | Softimage
- Blender
- Foundry | Nuke
- Toonboom | Harmony

LANGUES

- Anglais | Read & Written : C2
Spoken : B1

PASSIONS

- Musique
- Photographie
- Illustration

PROFIL PROFESSIONNEL

Mon atout majeur en tant que directeur technique est une grande pluridisciplinarité. Avec plus de 12 ans d'expérience, je suis à la fois à l'aise en tant qu'artiste 2D/3D généraliste et en tant que développeur de plugins/logiciels destinés aux artistes et aux équipes de production. Étant à la fois utilisateur, et développeur d'outils, j'anticipe rapidement les besoins et nécessités et je suis à même d'y répondre efficacement, dans le cadre de la production de films/séries d'animation.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Dec. 2015 - Aujourd'hui | **Freelance CG Generalist**

- Motion design, VFX, Simulation, Arch Previz, Rigging, Rendering, Compositing
- pour : **Studio Redfrog, Seize Degrees, Foligraf Studio, White Rabbit Pictures, Tchack**

Oct. 2021 - Juil. 2025 | **Technical Director** | **CyberGroupStudios** | Roubaix FR

- Blender/Unreal Engine/Maya/Nuke/After Effects : création et optimisation des pipelines 2D et 3D
- Liaison des étapes de production en terme d'input/output, liaison avec les production tracking tools
- Supervision d'une équipe de développement
- Accompagnement des équipes artistiques et de production pour assurer leur confort et productivité
- Recherche et développement sur les méthodes de rendering sur Unreal Engine
- Rigging adaptatif et automatisé sur Unreal Engine
- Outil de génération de foules sur After Effects
- Productions : DRONERS, TAFFY, THE WALKING DEAD LAST MILE, ALEX PLAYER, MAC FIRE FAMILY ...

Nov. 2019 - Juil. 2021 | **Compositing Artist / Pipeline Developer** | **CyberGroupStudios** | Roubaix FR

- Compositing sur la série animée 2D/3D : DRONERS S1
- Développement du pipeline, plug-ins et automatisations pour Adobe After Effects

Fev. 2018 - Juin 2019 | **Compositing Artist / Pipeline Developer** | **Madlab Animations** | Roubaix FR

- Compositing sur la série animée 2D : ABRACA, Compositing/FX sur les teasers : KOOMOS et M&M
- Développement du pipeline, plug-ins et automatisations pour les plateformes Adobe et Toonboom

Mars - Juin 2017 | **Compositing Artist** | **Ankama** | Roubaix FR

- Compositing sur la série animée 2D : WAKFU S3

Jan. - Avr. 2016 | **Pipeline Developer** | **Ankama** | Roubaix FR

- Développement du pipeline sur la série animée 2D : WAKFU S3
- Softs standalone spécifiques de production, pipeline et art tools plug-ins pour la plateforme Adobe

Nov. 2013 - Juin 2014 | **FX Artist / Pipeline Developer** | **Studio Redfrog** | Lille FR

- CharFX et VFX sur la série animée 3D : LINKERS
- Développement et application de FX, d'animation tools et de pipeline.

Juin - Dec. 2012 | **FX Artist / Technical Director** | **Je Regarde** | Saint-André-lez-Lille FR

- CharFX et VFX sur le court-métrage d'animation 2D/3D : PREMIER AUTOMNE, primé en festivals
- Développement et application de FX, d'animation tools et de pipeline.

2008 - 2013 | **Stagiaire CG Artist** | **Agence To Rich, Wip:ON, Péoléo, Foligraf Studio**

- 4 stages pendant ma période d'études, incluant Webdesign, 3D modeling et Texturing

FORMATION

2007 - 2013 | **Ecole Supérieure d'Infographie Pôle IIID**

- **Piktura** CG Degree : «Licence/Master Concepteur/Réalisateur 2D/3D», Roubaix FR

2003 - 2005 | **Ecoles d'Arts Graphiques**

- Ecole Supérieure d'Arts Graphiques (**ESAG**), Paris FR
- Académie d'Arts Plastiques et Graphiques Européenne (**ADPE**), Lille FR