



# Damien Touttée

Level Artist

116, rue Lagrange  
33000 Bordeaux

Né le : 23/02/1994

06 86 16 56 19

Mail : [dtouttee@touttee1art.fr](mailto:dtouttee@touttee1art.fr)

Portfolio : [www.touttee1art.fr](http://www.touttee1art.fr)

## COMPÉTENCES :

- Level art/World building
- Modeling/Texturing
- Rigging/Skinning
- Animation/Lighting
- UI/Web design
- Concept art/Illustration

## Logiciels :

- Maya - 3DS Max
- Zbrush - Anvil
- Unity 3D - Unreal Engine
- Substance Designer - Painter
- Photoshop - Illustrator
- InDesign - Premiere Pro

## LANGUES :

**Anglais** (TOIEC B2)

**Espagnol** (Niveau Scolaire)

## CENTRES D'INTÉRÊT :

**Multimédia** : Game Jam  
Jeux vidéo (stratégie et Rpg)

**Sports** : Tennis, plongée  
Natation, Planche à voile

**Voyages** : Tunisie, Maroc  
Egypte, Thaïlande, Espagne  
Angleterre, Pays-Bas, Belgique  
Pologne, Croatie, Japon  
Etats-Unis, Italie, Canada  
Indonésie

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE :

- 2018-19 (Jan-July) : **Level Artist Junior sur Ghost Recon Breakpoint**  
**Ubisoft**, Bordeaux  
Élu au CSE (Comité Social d'Entreprise)  
World building, terraformation, mises en scène  
Création de bâtiments et agencements  
Création de props, setup (rig/skin) et animation
- 2017 (Janv-Juill) : **Artiste 2D/3D** sur plusieurs projets de gamification  
**Onepoint**, Paris  
UI, modeling, texturing, rigging/skinning animation, lighting
- 2016 (Juin-Août) : **Artiste UI/3D sur ROKH**  
**Nvizzio Creations**, Montréal (Canada)  
UI, modeling, texturing via substance painter
- 2016 (Avril-Août) : **Illustrateur**  
Livre : Voyage au cœur du lien
- 2015 (Juin-Juill) : **Illustrateur**  
Livre : Le grand livre de l'égalité femmes-hommes
- 2014-15 (Nov-Fév) : **Assistant Web Designer**  
Scienticlub, Paris  
Web design, web marketing, infographie, print
- 2014 (Juin-Nov) : **Illustrateur/Designer**  
Jeu de carte Oser colorer sa vie avec l'énéagramme
- 2014 (Juin-Août) : **Assistant Designer Graphic**  
Casa, Miami Beach (Etats-Unis)  
Création d'applications mobiles interactives

## FORMATION :

- 2016/2017 : **Diplôme de mastère Chef de projet game art**  
**Game Art** à Isart Digital Paris  
Prix du gameplay pour le jeu VR, Toy Island
- 2015/2016 : **Diplôme d'Artiste 3D spécialisation jeux vidéo**  
**3D artist** à Isart Digital Montréal  
Apprentissage des techniques Pbr  
Création du jeu Edaria en tant que projet de fin d'année
- 2014/2015 : **Game Art** à Isart Digital Paris  
Apprentissage de la 3D  
Prix du graphisme pour le jeu Chronos sur tablette
- 2012/2014 : **Atelier Préparatoire/Digital Art** à Isart Digital Paris  
Apprentissage des techniques 2D et des arts numériques  
Prix du «Coup de coeur» pour Terraforming (jeu de plateau)
- 2011/2012 : Baccalauréat Economique et Social  
Lycée Notre Dame de Boulogne