

Minh Kin DO
Rue de la Victoire, 106. 1060 Saint Gilles (Bruxelles, Belgique)

33 ans, célibataire
Nationalité Française
Permis A et B

Tel : +32 485 649 365
e-mail : kin@dwarf-academy.com
demo : www.fxtd.fr

FX Technical Director

Compétences FX & TD :

Scripting en MEL, Python, TCSH en environnement Linux et OSX / Création d'interfaces Maya en MEL /
R&D de pipeline en Python (import, exports, parsing) / Création de shaders dynamiques via Relight expressions /
Bonnes connaissances de Maya Fluids system, Hair system, nParticles, nCloth, rigid & soft body, Maya fields et
ses constraints.

Bonnes notions du système de particules et deamons de RealFlow.

Bonne compréhension du polygon flow de modeling en subdivision sur du hard surfaces.

Connaissances des règles de structure visuelle et des composantes visuelles de contraste et affinité.

Expériences :

2012 - Aujourd'hui : nWave Digital (Bruxelles) :
Character FX Cloth & Hair (Maya, Mel, Python)

2011 : Dwarf Labs sur projet "Aftermath" (Montpellier) :
R&D en équipe sur la conception en Python & TCSH d'une partie du pipeline "dwarfman"
(logiciel propriétaire de data-managment de Dwarf Labs).
R&D et Look dev en équipe sur un processus et outil de simulation de nuages art-directables en MEL.
R&D en équipe sur un processus de simulation de liquide en gravité zero, ainsi que le développement et
Look dev du shader dynamique en relation avec le departement lighting.
R&D de simulation de mouvement de vegetation et de fumée.

2003 - 2009 : Exagone (Montpellier) :
Concepteur intégrateur multimedia dans le département communication
(création et gestion de la communication print, web et video).

Formation :

Juin 2011 : Master Class Storytelling PIXAR par MinhHyung Lee (Dwarf Academy Montpellier)
Jan 2010 - Oct 2011 : Shot Technical director VFX (Dwarf Academy Montpellier)
Oct 2009 - Juin 2010 : 1ere année Infographiste 3D cinéma d'animation (Objectif 3D Montpellier)
Jan 2001 - dec 2002 : Concepteur Intégrateur Multimedia (CESI Aix en Provence)
Juin 2001 : BAC STI Electronique (Lycée Jean Perrin Marseille)

Logiciels & langages de programmation :

Maya, Lightwave, Realflow, Relight, Photoshop, Illustrator, After Effect, Premiere, XSI, Flash, Dreamweaver
MEL, Python, TCSH, PHP & MySQL, notions d'ActionScript 2

Langues :

Français : natif / Anglais : correct / Vietnamien : notions / Espagnol : notions

Loisirs :

Cinéma, nouvelles technologies, peinture, guitare, clavier, motos, sports de contact, m'instruire.