



# BENJAMIN DANNEVILLE

Dès Septembre 2022

## Recherche contrat de professionnalisation TD Pipeline

 <https://www.benjamindanneville.com>

 <https://www.linkedin.com/in/benjamin-danneville/>

 <https://github.com/benjamin-danneville>

### Contact



+33 (0)6 62 34 55 20  
benjamin.danneville@gmail.com

Seine-Saint-Denis  
Montreuil

Permis B



### COMPETENCES



Python  
Git  
PyQt  
Gazu  
ffmpeg


 PyCharm  
 Visual Studio Code

Scripting (Python)  
Rigging  
Modélisation 3D  
Animation 3D

 Maya  
 Blender

| Sculpting  
 Zbrush  
 Blender

| Texturing  
 Substance Painter  
 Photoshop

| Scan  
 Shining 3D | EinScan

### LANGUES

Anglais | Courant (B2)  
Espagnol | Intermédiaire  
Japonais | Notions

### FORMATIONS

**Bachelor Cinéma 3D** 2019 - 2022  
Isart Digital Paris

-Délégué | -Scripting  
-Fondateur Club Sport | -Rigging  
-Travaux de groupe | -Texturing

**Python Core** 2021  
Sololearn

-Programmation (Python)

**MOOC Anima Podi 1 & 2 (2 Mois)** 2020  
Gobelins, l'école de l'image

-Animation 3D  
-Histoire du cinéma

### EXPERIENCE

**TD Pipeline** Décembre 2021 - Now  
Freelance | Yokai.ai

**TD Pipeline** Mai - Aout 2021  
Stagiaire | Les Ateliers 3D

-Développement d'un pipeline | -Nettoyage de scans 3D  
-Développement d'outils | -Sculpting  
-Digitalisation d'objets en 3D | -Texturing

**3D Artist for UE4** Avril 2021  
Freelance | Particulier

-Modélisation 3D  
-Texturing

### PROJETS

**BV Pipeline (2021 - Now)**  
Pipeline

-PyQt | -Interface utilisateur  
-Python | -Développent Pipeline  
-ffmpeg | -Encoder un playblast  
-Gazu | -Lien avec Kitsu

**Broken Time (2021)**  
Court métrage d'animation 3D  
-Développement d'outils  
-Scripting (Python)  
-PyQt

**Spark (2021)**  
Court métrage d'animation 3D  
-Rigging de créature  
-Animation 3D

**Autorig Biped (2020)**  
Scripts  
-Rigging de Biped  
-Scripting (Python)

### INTERETS

Sports



Cinéma



Art



Culture asiatique

