

Mohamed Zekri Artiste 3D Junior

Éducation 2008–2009 Centre NAD Montréal, QC

- Centre national d’animation et de design. Diplôme en animation 3d et effets visuels pour cinéma et télévision (18 mois).

2003–2006 Université UPAS Tunisie

- Beaux Arts. Arts et communication graphique. Licence Appliquée en Design Image (équivalent Baccalauréat)

Compétences

- Autodesk Softimage XSI: *Modeling - Texturing – Lighting*
- Adobe Photoshop: *Painting – Texturing – Concept Art*
- Eyeon Fusion: *Compositing – Design d’ambiance*
- Zbrush: *Texturing – Ajouts de détails et d’éléments HighRes*
- Unfold 3d: *Dépliage/ UV*
- Dessin: *Concept architectural – Concept personnage*
- Langues : *Anglais, Français, Arabe, Russe.*

Expériences 05/2010 - 07/2010 POP6 Montréal, QC

Lighting artist

Eclairage 3d d'une selection de scenes du long-metrage Wathammer 40k.

03/2010 - 05/2010 Summit-Tech Montréal, QC

Concept-art et compositing

Réalisation d'une vidéo corporatif en 3d au sein d'une équipe.
Conception d'environnements 3d texturing et compositing.

09/2009 - 02/2010 Vision Global Montréal, QC

Technicien en restauration

Initiation au traitement de l'image à la restauration et aux incidents de tournage. Introduction à l'intermédiaire numérique et à la chaîne de postproduction.

11/2009 - 01/2010 Summit-Tech Montréal, QC

Matte Painter (pigiste)

Lighting, texturing et intégrations sur plusieurs matte paintings.

05/2009 - 07/2009

Centre NAD

Montréal, QC

Stagiaire (Matte Painter)

Conception et réalisation d'une vidéo démontrant les différentes techniques de projection (matte painting) et le système de particules (ICE)

Divers

Baccalauréat Scientifique (Equiv. CEGEP). Language des signes. Musique.