

Anthony Roy | Tech Artist

514-609-7717

DF0024@gmail.com

www.anthonyroy.net

Anglais et Français

Stage

Academia Ubisoft Summer School
Artiste 3D & Build Master

Avril à Juin 2013

Emploi

Beenox
Testeur en Assurance Qualité (Testeur de jeux vidéo)

Juin et Juillet 2011

Formation

BAC en création 3D et design de jeux vidéo
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)

2013

Shine - Concours Ubisoft Academia
Producteur & Tech Artist

Août 2012 à Avril 2013

- Coordonner & encadrer le travail de huit étudiants de trois universités différentes;
- Communiquer avec les différents départements au niveau de l'aspect technologique;
- Gestion de base de données sous Perforce et Git;
- Développement des différents pipelines de production.

DEC : Techniques d'animation 3D et synthèse d'images
Cégep de Matane

2011

Participation

Ubisoft Academia
Bivouac Urbain
Global Game Jam
MIGS (Compétition étudiante)
Mouvement Kino

Languages

JavaScript (Intermédiaire)
MaxScript (Intermédiaire)
C# (Basic)
HTML/CSS3 (Basic)
Python (Basic)



Prix & Distinction

Ubisoft Game Lab Competition (Academia)

2013

Prix du Meilleur Jeu/Prototype

Prix de la Meilleure Direction Artistique

Prix du Meilleure Game Design

Autres Formations

Mise à jour formation en **SIR** (Soins immédiats en réanimation)
et **DEA** (Défibrillateur externe automatique)

2011

Instructeur SIR, Josée Guillemette (Fondation des maladies du
coeur du Québec)

Formation **RCR** (30 heures)

2007

Maître-Instructeur, Richard Thibeault

Autres Emplois

Hôpital Santa-Cabrini

Juin 2012 à aujourd'hui

Centre Hospitalier Universitaire de Québec

Juin 2009 à Août 2010

Agent administratif classe 3

- Classification et envoi des résultats venant des laboratoires
- Planification et gestion des rendez-vous
- Accueil des différents intervenants (visiteurs, personnel, médecins)
- Interprétation sommaires des résultats
- Recherche de résultat dans les archives
- Compréhension d'un système d'organisation à grande échelle

Logiciels

3ds Max

After Effect

BackBurner

Krakatoa

Marmoset Toolbag

Mental Ray

Motion Builder

Perforce

PfTrack

Photoshop

Rad Video Tools (Bink)

Terragen

TortoiseGit

UDK

Unity

UVLayout

Visual Studio

Vue Software

xNormal

Zbrush