



Noël Froger (1977)

Tél : [+33 6 37 58 87 58](tel:+33637588758)

Mail : noel.froger@gmail.com

Social : [linkedin.com/in/noelfroger](https://www.linkedin.com/in/noelfroger)

Web : nois.fr

88 Allée du Mont Aiguille

38640 CLAIX

FRANCE

Compétences

Leadership d'équipe : Proactif face aux difficultés techniques que j'identifie et résous rapidement, garantissant que les équipes prennent des décisions opportunes et efficaces.
Capacité à trouver les points forts chez chacun, créer une synergie d'équipe.

Compétences artistiques : Sens aigu du détail, du réalisme, du réel. Patient, persévérant et à l'écoute de l'équipe et des clients. Sait maintenir et guider une direction artistique.

Logiciels principaux actuels :

Unreal Engine : Blueprints & PCG, Materials, Custom Shaders (HLSL). Connaissance parfaite de la chaîne de Rendu et d'Animation (Sequencer & MRQ). Level Design.

Houdini : Solide expérience en modélisation pour le temp réel et ses contraintes, création d'outils pour les artistes. Utilisation d'Houdini Engine sous Unreal (Assets Paramétriques, Custom Landscapes, Chaos Destruction).

En test : Blender Geometry Nodes, Gaussian Splatting.

Programmation : Python pour le Pipe Graphique, VEX pour la modélisation, Bash.

En cours : C++ (plugins Unreal).

Animation : Motion Design, Animation de personnages. Rigging, Mocap Retargeting.

Pipeline: FBX, USD, Alembic.

Rendering : Arnold, Redshift.

Autres outils : Photoshop, Illustrator, Substance Painter, After Effects, DaVinci Resolve, Nuke, Fusion, Blender, Maya, Max.

Informatique : Solide compréhension des systèmes d'exploitation, administration de serveurs Linux.

Formation : Aime communiquer et former. Passionné pour expliquer les fondamentaux de l'imagerie 2D/3D.

Langues : Français et Anglais.

Sport : Course à pied, escalade, montagne.

Technical Artist – Unreal Engine Specialist

Artiste 3D, Concepteur Technique et Directeur Artistique passionné par la perfection et le souci du détail en images de synthèse. Passionné par les technologies CG en général.

Immergé dans l'infographie depuis la génération Amiga, j'ai débuté la création graphique au début des années 90. Après une première expérience professionnelle en 1996 sous Lightwave3d, j'obtiens un diplôme d'infographie à Supcréa Grenoble.

Au fil des années, j'ai continuellement développé de nouvelles compétences en restant adepte de nouvelles techniques et logiciels. En 2008 je découvre la création procédurale et ses avantages avec l'arrivée d'ICE dans Softimage XSI, la programmation en 3d offre une réelle souplesse pour les projets clients. En 2014 j'évolue naturellement vers Houdini.

Parallèlement après plusieurs bonnes expériences en imagerie temp réel je découvre en 2015 Unreal Engine, et l'intègre progressivement aux projets clients. Atout majeur pour gagner en productivité et complexité.

Je n'ai jamais quitté l'environnement de production et suis partisan du fait que seuls ceux qui pratiquent peuvent prendre les bonnes décisions pour l'équipe et les projets.

Expérience Professionnelle

- 2021 - 2024** ● **DIRECTEUR DE PRODUCTION 3D TEMPS REEL**
Kennedy Agency | Paris (Remote Team)
Artiste 3d / Technical Artist / Développeur.
En charge du pôle 3d Virtuel sous Unreal, Modélisation procédurale (Houdini), Fabrication d'outils (Houdini HDA, Unreal Blueprint, Python, Bash), Rendu (Unreal), Texturing (Substance Designer / Painter), Support sur site client.
 - Décors Virtuels Temp Réels & Réalité Augmentée : Elections présidentielles 2022 @TF1, Coupe du monde Fifa 2022 @TF1, News Channels @Al Mashhad, 50' inside @TF1, Chroniques Criminelles @TF1, Genton Productions et autres productions Audiovisuelles.
 - Animations 3D sous Unreal : Tableaux vidéos (tourné Michel Sardou), Films Immersifs, Illustration pour Reportages, VFX Clips et Pubs Tv.
- 2007 - 2021** ● **RESPONSABLE DE PRODUCTION 3D**
Magic Dice Productions | Paris (Remote Team)
Artiste 3d / Technical Artist.
En charge des décors 3d Virtuel (Unreal, Unity), Modélisation procédurale (Softimage / Houdini), Fabrication d'outils (Houdini HDA, Bash), Rendu (Unreal, Arnold, Vray, MentalRay), Texturing (Substance Designer / Painter).
 - Décors Virtuels Temp Réels pour les productions Audiovisuelles.
 - Motion Graphics, Habillage télévisuels pour TF1/Fr2/Fr3/M6/C8/RTS.
 - Pubs TV, Clips
- 2000 - 2007** ● **GENERALIST 3D ARTIST**
Artesia Interactive | Grenoble
Artiste 3d / Production Management.
 - Habillage télévisuels pour Intervilles, Le Bigdil, Cresus et autres boites de Prod.
 - Animations 3D / 2D pour Rossignol, France Telecom, ILM Grenoble, Groupe Tessi et autres marques / entreprises.
 - 2D/ 3D Logo Design
- 1999 - 2000** ● **3D/2D GRAPHICS ARTIST**
BLM Studios | Grenoble
 - Modélisation 3d depuis plans / Rendu Raytracing Photoréaliste pour des produits industriels, Schneider Electric (Images), Somfy (Vidéo).
 - Graphisme 2d / 3d, plaquettes publicitaires, design logo.
- 1998 - 1999** ● **3D/2D GRAPHICS ARTIST**
Origine Design | Grenoble
 - Graphisme 2d (Photoshop)
 - Modélisation 3d et rendu (Lightwave3d) pour l'Architecte (Images et Vidéos)

Formation

- 1998 - 2000** ● **INFOGRAPHISTE EN ALTERNANCE**
Supcréa | Grenoble
Niveau III Infographiste (Bac+2)