



Jérémy MEUNIER

- jeremy.meunier@gmail.com
- [Site Web](#)
- [Linkedin](#)

16 avenue du Bel-Air
75012 Paris
FRANCE

Tel: +33.679.862.083

Spécialiste Motion Capture

Objectif

Du conseil haut-niveau à la supervision de tournage, du traitement brut des données à la post-animation finale, mon expertise couvre l'ensemble de la chaîne de production de capture de mouvement. Je suis capable de mettre en perspective les coûts éventuels, proposer des outils et méthodes de travail efficaces, viser l'exploitation logicielle et matérielle maximale pour mener à bien la production Motion Capture. En pratique, j'ai été superviseur pour des jeux vidéo à succès («Heavy Rain» (Quantic Dream), «Dishonored» (Arkane Studios)) et d'un long métrage 3D («Cendrillon au Far West»). J'ai été consulté par Guerilla Games (Amsterdam) et Vision Globale (Montréal) pour la mise en place de leur système Motion Capture et participé à la formation d'étudiants en école 3D ainsi que d'ingénieurs des universités de Strasbourg et Compiègne.

Expérience professionnelle

• 2010 – 2014: Consultant / Superviseur Motion Capture indépendant

- *CIFACOM (Montreuil): Enseignement de «Motion Builder» et de préparation personnage*
- *Mocaplab (Paris): Supervision de tournage «temps-réel» («Bonjour Gribouille»)*
- *Unit Image (Paris): Conseil technique et supervision de la production Motion Capture*
- *Vision Globale (Montréal): Conseil technique haut-niveau pour la création d'un studio*
- *Quantic Dream (Paris): Traitement brut de données faciales/corps («Beyond 2 Souls»)*
- *Solidanim (Angoulême): Supervision technique de tournage («The Linkers»)*
- *Guerilla Games (Amsterdam): Conseil et développement d'outils de production*
- ...

• 2007 – 2010: Superviseur Motion Capture (Quantic Dream / Paris, France)

- *Supervision et direction technique du département Motion Capture («Heavy Rain»)*
- *Gestion d'une équipe de 4 à 7 personnes pour l'organisation des tournages*
- *Gestion de la sous-traitance d'une partie du traitement des données*
- *Conseil technique et estimation des coûts pour les clients extérieurs*
- *Supervision des tournages et traitement des données pour les clients extérieurs*

• 2006 – 2007: Directeur technique Motion Capture (Quantic Dream / Paris, France)

- *Pré-production du jeu «Heavy Rain»*
- *Définition des concepts et méthodes de travail*
- *Recherche de développement*

• 2004 – 2007: Animateur Motion Capture indépendant

- *Animation/Cadrage virtuel pour divers jeux vidéos dont «Splinter Cell: Double Agent»*

• 2003 – 2004: Généraliste 3D (Paris Post Production / Levallois-Perret, France)

- *Modélisation/Animation/Rendu pour diverses publicités intégrant de la 3D*

Parcours Scolaire

- **2003 - 2004:** **D.E.S.S. Images de synthèses (mention Bien)**
 - *Université Marc Bloch de Strasbourg, France*
- **2001 - 2003:** **Maîtrise des techniques audiovisuelles & multimédia (mention Bien)**
 - *Institut des Sciences et techniques de Valenciennes, France*
- **1999 - 2001:** **Diplôme Universitaire de Technologie «Mesures Physiques»**
 - *Cité scientifique, Université de Lille I, France*
- **1996 - 1998:** **Baccalauréat Série Scientifique (mention Bien)**
 - *Lycée Emile Zola, Wattrelos, France*

Compétences

● **Motion Capture:**

- *Conseil technique haut-niveau sur tous les aspects de la Motion Capture*
- *Direction technique, supervision de tournage, traitement de données, post-animation*
- *Expert sur le logiciel Blade de Vicon (utilisateur et formateur)*
- *Développement d'extensions pour l'optimisation et la qualité des données sur Blade*

● **Logiciels 3D:**

- *Expert sur le logiciel Motion Builder d'Autodesk*
- *Connaissances de bases sur les logiciels Maya, 3ds Max et XSI d'Autodesk*
- *Autodidacte sur Blender 3D*
- *Bonne connaissance des principes de préparation personnage («Rig/Setup»)*
- *Connaissances des bases de programmation: variables, boucles, conditions, fonctions...*

● **2D / Audiovisuel:**

- *Connaissance audiovisuelles: Cadre, Synchro Timecode, Montage, Compositing...*
- *Retouche d'images sur Gimp*

Divers

● **Langues:**

- *Français (langue maternelle)*
- *Anglais (écrit, lu, parlé)*
- *Allemand (notions)*

● **Références professionnelles:**

- *Stéphane Dalbera (Conseil 3D Temps Réel/Motion Capture / **Atopos Paris**)*
- *Brian Rausch (CEO / **House Of Moves Los Angeles**)*
- *Stephen Olsen (Superviseur Technique Motion Capture / **Sony San Diego**)*
- *Julien Joubert (Superviseur Motion Capture / **Ubisoft Montréal**)*
- *Martin Cazes (Superviseur des départements Son & Jeu / **Vision Globale Montréal**)*

● **Autres:**

- *Auto-entrepreneur, 33 ans, vivant à Paris*
- *Intérêts pour la photographie, le cinéma et les effets spéciaux numériques*
- *Intérêt pour l'informatique en général, autodidacte sur Linux (Mint)*
- *Passionné de musique, tous styles confondus*
- *Sports (Yoga, Fitness, Natation, Course à pied)*
- *Membre actif du C.A.L.M., association pour le développement des maisons de naissance en France (lobbying politique, vie associative, intervention en école de sage-femmes...)*