

# FABIEN TOGMAN

## INFOGRAPHISTE 3D/2D

+33 6 50 44 53 38

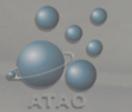
Ils m'ont fait confiance :



MAIRIE DE  
TOULOUSE  
www.toulouse.fr



LAURENCE  
DUMONT



Ecole Supérieure  
d'Infographie 3D  
www.aries3d.fr



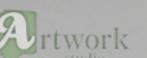
UBISOFT



TOYOTA



WWF



Artwork  
studio

Rendu 3D, jeu vidéo, Serious game, Illustration,  
film d'animation, Production, formation.

## EXPERIENCES

**Consultant** conseil freelance dans les métiers de l'image et du multimédia

**CEO et directeur créatif** de la société DOGBOX, spécialisée dans le développement de jeux vidéo et de contenu interactifs 3D temps réel : *Chicken Doom, XFPaintball, Journey To Hell.*

**Prestation en 3D** image de synthèse et 3D temps réel.  
Réalisation de films d'animation 3D, d'illustrations et d'applications 3D interactive.

**Formation professionnelle** en infographie 3D.

**Formateur** en infographie 3D chez Aries 3D Toulouse.

**Lead Graphiste** chez Studio 42 sur *My body coach.*

**Co-Directeur Technique** chez Ubisoft Paris sur *Red Steel 2.*

**Graphiste Freelance** 2D/3D, communication visuelle, Web design.

**Environnement artist** chez Ubisoft Paris sur *Redsteel, Rayman et Les Lapins Crétins 2, Ghost Recon : Advanced warfighter 2, Les lapins crétins show.*

**Directeur artistique** chez Publidom Communication.

**Illustrateur** pour le domaine de l'édition traditionnelle et de la communication.

## COMPETENCES



- Gestion de projet et management d'équipes techniques et artistiques.
- Maîtrise du pipeline de production technique et artistique dans le domaine de l'imagerie de synthèse et de l'application interactive temps réel.
- Maîtrise des moteurs : Virtools, Quest 3D, Unreal, Yeti, Jade, Lyne, Atoncetec, Shiva, Unity3D
- Maîtrise des logiciels : 3dsmax + plugins & renderers, After Effects, Nuke, Photoshop, Zbrush, Painter, Illustrator, Indesign, Quark Xpress.
- Maîtrise des techniques de production 3D temps réel et 3D précalculée.

Bon niveau d'anglais et d'espagnol

Permis B.

[www.togman-art.com](http://www.togman-art.com)