

# LALANCETTE Pierre

Artiste Technique, Généraliste 3D

170 Rue Alpha  
Drummondville, Québec  
Canada, J2A 2T6

Cellulaire: (514) 927-7496  
Courriel: lalancelot@hotmail.com  
Site : www.lalancelot.com

(819) 472-7496

---

## Profile

- Artiste et Directeur Technique en production 3D depuis 2005.
- 6 mois d'enseignements (Niveau Cégep).
- Très bonne connaissance sur Maya, Softimage, Mental Ray.
- Connaissance : Nuke, 3DMax, Premiere, Massive, 3Delight et Visual Studio.
- Très bonne connaissance de Python, connaissance en C++, C#, KL.
- Très bonne connaissance en tracking 2D / 3D (Syntheyes, Boujou, 3D Equilizer).
- Parle le français et l'anglais.
- A travaillé pour pour des compagnies telles que :
  - Hybride
  - Digital Dimension
  - Frima
  - BUF Canada
  - POP6
  - Cégep de Matane
- A travaillé sur les productions suivantes :
  - 300 (Warner Bros. Pictures)
  - Warhammer (Blizzard Entertainment)
  - The Grey (Open Road Film)
  - Snakes on a plane (New Line Film)
  - Poltergeist (2015) (Ghost House Pict. et Vertigo Enter.)
  - Lego Bionicle (2016) (The Lego Group)
  - UltraMarines 40000 (Codex Pictures et POP6)
  - Mortal Combat et Fear 3 (Warner Bros. Games)
  - LOTR, War in the North (Warner Bros. Games)
  - Act of War: Direct Action (Atari)

## Expériences

### **Frima** du 9 Février 2015 à Maintenant (**Directeur technique 3D**)

- Recherche et développement (Fabric Engine, Pixar USD, Maya, Python)
- Foule 2.5D pour le film WARCRAFT (Python, Nuke).
- Layout pour Lego Bionicle (Maya)
- Généraliste pour l'expérience de Réalité Virtuelle : UNE BIBLIOTHÈQUE, LA NUIT de Robert Lepage (Nuke, Video Stich)
- Outils de production Layout et Animation (Python, Maya)

**BUF Canada** du 4 Novembre 2013 au 31 Juillet 2014 (**Infographe**)

- Généraliste VFX pour film POLTERGEIST. Tracking, Restore 2D, Écran Vert, 3D, Éclairage, Rendu, Composition (Logiciels Maison).

**Digital Dimension** 16 décembre 2009 au 19 juillet 2012 (**Directeur Technique**)

- Développement et maintenance d'outils de production en Python, Java Script et Visual Basic. (Softimage, Nuke, Real Flow, Maya, 3Delight)
- Recherche et Développement de méthodes de travail. Documentation.
- Tracking 3D (Syntheyes, 3D Equilizer)

**POP6** du 23 juillet 2009 aux 3 Mai 2010 (**Directeur Technique**)

- Optimisation des maps de déplacement (ZBrush 3, Softimage 7).
- Développement et maintenance d'outils de production (Java Script).
- Évaluation de Logiciels, méthodes de travail, documentation.

**Cégep de Matane** de janvier à juin 2009 (**Professeur Généraliste 3D**)

- Professeur généraliste 3D pour plus de 68 élèves.
- Enseignement de techniques de travail et de documentations.
- Enseignement de : 3D Studio Max 2009, Photoshop et Storyboard Pro.

**POP6** du 23 juillet 2007 au 18 janvier 2008 (**Éclairagiste / Compositeur**)

- Éclairage et composition d'un film entièrement CG (XSI 5.11).
- Optimisation de scènes de rendus (Mental Ray).

**Stage 3 Media** du 9 avril au 9 juillet 2007 (**Tracker 3D / Compositeur**)

- Tracking 3D et Composition (Boujou 3, combustion 4).

**Hypnosis Fx** du 14 Aout 2006 au 30 Mars 2007 (**Artiste Technique**)

- Foules 3D (Massive 2.6.6, 3Delight).
- Plan pour films étrangers (XSI 6, Shake 2.5, Boujou 3, Photoshop).

**Hybride** du 4 Octobre 2005 au 11 Août 2006 (**Tracker 3D / Roto scopie**)

- Tracking 3D et rotoscopies de personnages des films 300 et SNAKES ON A PLANE (3D Equilizer, Boujou 2, XSI 5.1).

## Études

Mars 2011: Certificat Universitaire en **Animation 3D et en Design Numérique**, *Centre National d'Animation et de Design* (NAD, Montréal).

Été 2008 : 3 cours de 15h sur le **langage C++**, *Institut Desgraff* (Sherbrooke).

Septembre 2004: Diplôme en **Animation 3D et Effets Visuels en Cinéma et Télévision**, *Centre National d'Animation et de Design* (NAD, Montréal).

Mai 1989 : DEC en **Technologie des Systèmes Ordinsés**, *Cégep de Limoilou* (Québec).