

# NGUYEN-TAN HUY

Dynamique, adepte du travail simple, soigné et efficace, je cherche un studio qui me permettra de m'investir dans de nouveaux défis dans la création de jeu vidéo.



## CURRICULUM VITAE

Courriel : [huyngtan@hotmail.com](mailto:huyngtan@hotmail.com)

Téléphone : (+32) 0498342377

Nationalité : Belge

Site personnel : <http://www.arakihc.be>

### 2014 - Present

Freelance 3D artist.

### 2012 - 2013 : Black Sheep Studio - Battle Factory (<http://www.battlefact.com/>)

2D/3D artist sur le jeu «Myagglo». Jeu web promouvant l'écologie de la région Cergy-Pontoise.

2D/3D artist sur le jeu «Wars and Battles» basé sur les jeux de plateaux à destination des plateformes mobiles.

### 2011 - 2012 : Asobo Studio (<http://www.asobostudio.com>)

3D artist sur le jeu «Kinect Rush : A Pixar Disney Adventure» qui regroupe l'univers de 4 films Pixar à destination des enfants.

### 2009 : SoftEdge (<http://www.softedge.be/>)

Freelance Artist sur des créations commandées par des agences d'architectures.

### 2008 - 2009 : BBBStudio (<http://www.bbbstudio.be/>)

Projet de Tower Defense sur PlayStation Portable utilisant le Fresh 3D engine.

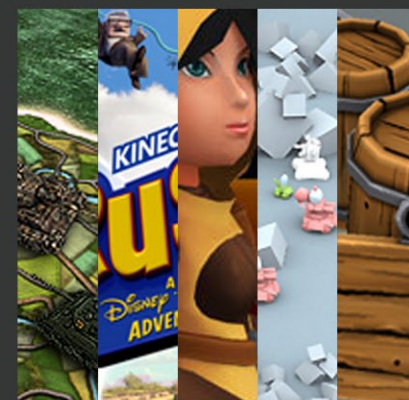
### 2008 : Haute Ecole Albert Jacquard «HEAJ» (Namur, Belgique)

Artist designer et environnement 3D artist sur le projet "Aeyon". Jeu de course futuriste utilisant les codes du «rhythm and game» en utilisant le Fresh 3D Engine (PlayStation Portable).

### 2007- 2008: Black Sheep Studio (<http://www.blacksheep-studio.org>)

Stage en tant que UI designer, environnement 3D artist et character 3D artist sur divers projets à destination de la console Nintendo Wii.

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES



## DIPLOME

## COMPETENCES

## LOGICIELS

## LANGAGES

2008: Bachelier (BAC+3) en techniques graphiques finalité techniques infographiques à la Haute Ecole Albert Jacquard (HEAJ, Namur, Belgique).  
Mention: distinction

Bonne connaissance en texturing, UVs, modelisation, optimisation et quantisation d'image.

Environnement PC, Mobile, Console - Fresh engine ([www.fresh3d.com](http://www.fresh3d.com)), Unreal engine, Unity engine, Construct 2.

Autodesk Discreet 3D Studio Max, Autodesk Alias Maya, Skymatter Mudbox, Adobe Photoshop, OPTiX iMageStudio, Santiago Orgaz's Xnormal, Crazy Bump.

+ Français: langue de scolarité.  
+ Vietnamien: bonne compréhension.  
+ Anglais: bonne maîtrise et compréhension.