



RENAULD Jules

3D GÉNÉRALISTE | TEMPS RÉEL

julesrenauld@gmail.com
(+33) 06 65 67 12 54

Artiste 3D issu d'un parcours MMI, je rejoins le **Mastère AGATA aux GOBELINS Paris** pour affiner mes compétences dans l'univers du temps réel. Je suis à la recherche d'une alternance de 2 ans au sein d'un studio de production ou de jeu vidéo sur un poste de **Technical Artist ou de 3D Généraliste**.

Études et diplomes

- Mastère - Gobelins - 2026/2028 - (à venir) - *Advanced Game Creation and Real Time Applications* (Optimisation de workflows pour le temps réels et automatisation de processus (Unreal Engine 5 / Houdini / Python)).
- Échange international de 6 mois à l'ESMAD - 2025 - *Escola Superior de Media Artes e Design - Porto, Portugal.* (Animation 3d, Illustration, Photography, Cinema project)
- License - BUT MMI - 2023/2026 - *Métiers du Multimédia et de l'Internet - Vélizy, France.* (3d, graphisme, audiovisuel, communication, développement web)

Expériences

- Exposition Réalité Virtuelle RE-SENS - Mars 2026 - *Direction technique de la création d'une experience immersive en réalité virtuelle sur Unity.* (Modélisation et texturing optimisés pour la VR via Blender / Scripting C#, gestion d'événements, de pipeline et de lighting en temps réel).
- Alternance - 1 an - 2025-2026 - COM C'est Simple !
Création de contenus (visuels, print, animations 2d / 3d) pour les réseaux sociaux des magasins Intermarché

Compétences



Polyvalent, autonome et rigoureux, j'ai acquis, une solide maîtrise des pipelines 3D temps réel, de la modélisation optimisée sous Blender à l'intégration dans Unreal Engine 5 et Unity lors de ma formation et de mes différentes expériences professionnelles et projets personnels.

Mon parcours pluri-disciplinaire (MMI) me permet également de conserver une vision globale des projets, sur le plan technique et artistique et m'a apporté de réelles compétences en gestion et en travail collaboratif.

Informations et Contact

Permis B
Anglais C1

PARIS 20ème
75020
Île-de-France

Portfolio
Linkedin
Instagram