



## Lucas VAN ROSSUM

luk.vanrossum@gmail.com  
tél : 06 88 26 01 11

Infographiste 3D,  
Superviseur technique,  
Créateur d'images...

### Expériences professionnelles

- Depuis 2009 : Formateur maya dans l'école "Studio Mercier".
- Octobre 2009 à juin 2010 : Lead lighting au département marketing sur le long métrage "Despicable me" chez Mac Guff Ligne.
- Septembre 2009 : Rendu sur la publicité "Mon chéri, un amour de chocolat" chez Mac Guff Ligne.
- Septembre 2007 à juin 2009 : Lead rendu et lighting sur la série «Pat et Stan» réalisée par Pierre Coffin chez Mac Guff Ligne.
- Octobre à décembre 2007 : Effets spéciaux et rendu sur le court-métrage «Nicolas et Guillemette» réalisé par Virginie Taravel chez Mac Guff Ligne.
- Mars à Juin 2007 : Rendu sur le film IMAX «Space Odyssey» réalisé par Pascal Roullin chez Mac Guff Ligne.
- Janvier / Février 2007 : Modélisation, tracking, animation sur une publicité pour la Citroën C1 chez Mac Guff Ligne.
- Décembre 2007 : Modélisation, rendu et compositing sur le film documentaire «INPES» pour France 3 chez Mac Guff Ligne.
- Aout 2006 : Superviseur technique sur le teaser de la série «Georges et Alfred» chez 421 Productions.
- Juillet 2006 : Effets spéciaux et rendu sur une publicité pour les diamants Debeers chez Mac Guff Ligne.
- Juin 2006 : Compositing sur la cinématique du jeu «The Wheelman» chez Attitude Studio.
- 2005 : Animation de personnages sur le film «Azur et Asmar» réalisé par Michel Ocelot chez Mac Guff Ligne.
- Septembre 2004 : Compositing et effet spéciaux sur le court-métrage «Appel d'air» réalisé par Lucie Duchène chez Sacrebleu.
- Août 2004 : Modélisation et rendu sur le générique du film «Espace détente» réalisé par Bruno Solo et Yvan Le Belloch chez Forêt Bleue.
- 2003/2004 : Co-réalisation d'un court-métrage en image de synthèse «Jeu, tu, il...» acheté par la chaîne TPS, et diffusé dans divers festivals : festival du film court de Villeurbanne, festival Anima à Bruxelles, One dot zero à Londres, et le Bit film festival de Berlin.

### Compétences techniques

- **Maitrise des logiciels** : Maya, Nuke, Digital Fusion, Match Mover  
Image modeler  
Suite Adobe CS5  
Combustion
- **Notions sur les logiciels** : 3DStudioMax, Vray  
Reelflow

### Formation

- 2002 à 2004 : Cycle de spécialisation en infographie 3D à SupInfoCom Valenciennes. Obtention d'un diplôme niveau 1, Bac +5 de réalisateur numérique
- 2001/2002 : Cycle animation 3D à l'école LISAA de Paris.
- 2000/2001 : Cycle préparatoire en Arts-appliqués aux Ateliers de Sèvres à Paris.
- 2000 : Obtention du baccalauréat STI option génie mécanique au lycée René Cassin de Noisiel.