

# LEONARDO MONTES

Technical Artist

Programmeur

## CONTACT

✉ hi@leonardomont.es

🌐 /leonardo-montes

🌐 /montes-leonardo

## PORTFOLIO EN LIGNE

www.leonardomont.es

## COMPÉTENCES

### Programmation CPU & GPU

C# · C++ · Python · HLSL · GLSL · CG

### Infographie & Modélisation 3D

Photoshop · Illustrator · Premiere Pro · Substance Painter & Designer · Blender · Houdini · Maya

### Moteur de jeux

Unity · Unreal Engine 5

### Documentation

InDesign · Google Suite (Slides, Sheets, Docs) · Microsoft Suite (PowerPoint, Excel, Word)

## LANGUES

### Français

Natif

### Anglais

Avancé · C1 · TOEIC 960

### Italien

Intermédiaire · B1

## DIPLÔMES ET FORMATIONS

### Master en Game Design

ISART Digital Paris · 2016-2020

## CENTRES D'INTÉRÊT

### Cinéma

Passionné de cinéma, j'assiste au Festival de Cannes presque tous les ans depuis neuf ans.

### Nouvelles technologies

Création d'une IA de DJ pouvant parler avec l'utilisateur et contrôler Spotify.

### Mode

Mannequinat, couture.

### Arts culinaires

### Musique

Apprentissage de la guitare et du piano.

### Voyages

Véçu un mois en Pologne, visité l'Espagne, l'Allemagne (Cologne) et l'Italie (Florence, Alpes italiennes).

## A PROPOS

Diplômé d'un master en Game Design à ISART Digital Paris en 2020, je suis également programmeur autodidacte avec plus de 10 ans d'expérience en C# sur Unity. Passionné par la programmation graphique et la création de shaders, j'ai acquis des compétences en modélisation 3D et texturage pour renforcer ma polyvalence et mon expertise dans les pipelines de développement.

En tant que Technical Artist, mes connaissances en programmation et en infographie me permettent de créer des visuels innovants et de communiquer aisément avec les différents corps de métier.

Je suis aujourd'hui à la recherche de nouvelles opportunités à moyen ou long terme, étant très enthousiaste à l'idée de partager mes connaissances et de m'investir dans de nouveaux projets stimulants au sein de nouvelles équipes.

*Ouvert à la mobilité géographique (déménagements nationaux et internationaux) ainsi qu'aux différentes modalités de travail (sur site, en hybride ou en télétravail).*

## EXPÉRIENCES

### Directeur Créatif & Technical Artist

Fugue Interactive · Temps plein · oct. 2020 - nov. 2023

- Gestion administrative et direction créative du studio créé pour le développement de *Red Sails*, mon projet de fin d'étude.
- Négociation et signature d'un contrat d'édition après l'apparition du projet étudiant au PC Gaming Show 2020.
- Gestion de 6 employés à temps plein en interne ainsi que plusieurs freelances externes.
- Programmeur principal, impliquant la physique, les contrôles, les IA et les visuels.
- Création d'effets visuels (trainée du bateau, tempêtes de sable, etc.), de shaders stylisés et d'un pipeline de rendu personnalisé dans Unity puis dans Unreal Engine 5 (en modifiant le code source du moteur).
- Création d'outils de conception de niveau et de scripts d'export pour faciliter la création d'assets entre les moteurs de jeux (Unreal Engine, Unity) et les logiciels de modélisation 3D (Blender, Houdini).
- Formation des équipes internes et externes sur les pipelines de développement et la production d'assets.

### Programmeur

Altera studio · Freelance · juillet 2023

Développement de l'IA des adversaires pour un jeu de cartes tactique au tour par tour non annoncé, avec un système de pathfinding, d'actions contextuelles et des visuels de débogage pour aider les concepteurs à équilibrer l'IA.

### Technical Artist

The Arcade Cew - Dotemu · Freelance · 2022

Création de plusieurs effets visuels et shaders pour un jeu de plateforme PC non annoncé publié par The Arcade Cew - Dotemu (*sous NDA*).

### Technical Artist

PinPin Games · Freelance · janv. 2020 - août 2020

Création de plusieurs effets visuels et shaders sur Unity pour PinPin Games à destination de jeux mobiles ultra-casual.

### Level Designer

Douze Dixièmes (Focus Entertainment) · Stage · sept. 2019 - févr. 2020

Élaboration de puzzles 2D et 3D, conception et implémentation de niveaux et de nouvelles briques de gameplay pour le jeu de plateforme puzzle primé *Shady Part of Me*, réalisé avec un moteur de jeu propriétaire.

### Game Designer & Programmeur

Atomic Raccoon Studio · Stage · avr. 2018 - févr. 2019

- Implémentation de l'API Steam sur Unity pour le jeu *Stay Safe*. Ajout des succès, des sauvegardes en ligne et d'un système permettant d'enregistrer les parcours des joueurs et ainsi créer des « fantômes » avec lesquels rivaliser sur les pistes de course.
- Recherche et développement avec publication d'un article sur l'implémentation d'une simulation de fluide sous Unity ECS/DOTS.
- Création d'un party game en ligne sur mobile (conception, graphismes et programmation).
- Participation à la préproduction d'un nouveau jeu et réalisation d'une cinématique de présentation du projet.
- Rédaction de Game Design Documents.