

DENIS HENON

REAL-TIME 3D ARTIST | UNREAL & UNITY | VR / XR

Artiste 3D technique, 13 ans de production, du temps réel / XR au character FX pour le cinéma. Cofondateur de The Third Studio (2015–2019) : assets temps réel, simulateurs VR et applications interactives pour Toyota, Eram et Ramery. Encadrement d'un développeur et d'un graphiste 3D junior. Senior Character FX Artist chez Illumination de 2019 à 2026.

COMPÉTENCES

TEMPS RÉEL	Unreal Engine, Unity, VR (HTC Vive, VR mobile), applications interactives
ASSETS 3D	Modélisation, UV, texturing PBR, LOD, optimisation
LOGICIELS	3ds Max, Maya, Houdini, Photoshop
PIPELINE	Python, MAXScript, gestion de versions
WEB & UI	HTML5, CSS3, JavaScript, ergonomie UI/UX

LANGUES

FRANÇAIS	Langue maternelle
ANGLAIS	Courant (C1)

FORMATION

2026 — **VoxelFX**
Grooming & CFX sous Houdini (formation intensive de 105 h)

2020 — **VoxelFX**
Houdini VFX (formation de 6 mois)

2007–12 — **Pôle 3D** (aujourd'hui Piktura)
École supérieure, diplôme de niveau Master

ENTREPRENEURIAT

E-COMMERCE — **Cogérant (2020–23)**
Refonte de l'UI/UX de la plateforme et création de contenus web pédagogiques interactifs.

UNREAL | UNITY | VR | PBR | LOD | PYTHON

ILLUMINATION STUDIOS Paris — MARS 2019 — 2026

→ SENIOR CHARACTER FX ARTIST

Simulation cloth, hair & fur sur de grands longs-métrages d'animation. Développement d'outils Python internes pour automatiser les tâches clés de production.

FILMS — Mario Bros. | Moi, moche et méchant 4 | Pets | Sing 2 | Minions: The Rise of Gru

THE THIRD — 2015 — 2019

→ COFONDATEUR & LEAD TECHNIQUE 3D TEMPS RÉEL / XR

Cofondation et direction d'un studio d'expériences 3D temps réel et VR pour les marques. Lead technique des projets interactifs : encadrement d'un développeur et mentorat d'un graphiste 3D junior.

- Toyota Aygo : simulateur de course VR pour un événement
- Configurateur automobile interactif : jantes, teintes et finitions en temps réel
- Eram / Noyce : showroom virtuel en VR mobile (casque type Cardboard)
- Ramery : maquette interactive de site industriel (Unreal Engine)
- Magasin Nike virtuel et expériences VR à l'échelle 1

Assets temps réel de bout en bout : modélisation, UV, texturing PBR, LOD et optimisation.

CLIENTS — Toyota | eram | Ramery | Eiffage Construction

ILLUMINATION STUDIOS Paris — 2013 — 2015

→ CHARACTER FX ARTIST

Simulation cloth, hair et fur sur des longs-métrages d'animation internationaux.

FILMS — Moi, moche et méchant 2 | Pets | Sing

mikros ANIMATION — 2014

→ CHARACTER FX ARTIST

Simulation cloth et hair dans un univers visuel très stylisé.

FILMS — Astérix : Le Domaine des dieux

REAL-TIME 3D & XR

T. TÉLÉPHONE +33 6 37 04 49 32
W. REEL & SITE DENISHENON.FR
L. LINKEDIN LINKEDIN.COM/IN/DENIS-HENON
E. EMAIL HENONDENIS@GMAIL.COM
A. ADRESSE FRANCE