



FX Artist

Gabriel Williams

Adresse
Angers, 49000

Numéro
07.83.01.25.95

Mail
gabriel.pro.devfx@gmail.com

Type
Hybride de préférence

Réseaux sociaux

artstation.com/gabriel_wfx/profile

linkedin.com/in/gabriel-williams-505ba1195

https://linktr.ee/gw.devfx



Centres d'intérêts

Communautés de jeux vidéo

Création artistique

Scoutisme

Animation petite enfance

Professeur d'effets spéciaux

Atouts

Créativité

Travail en équipe

Capacité d'adaptation rapide

Apprentissage continu

Force de proposition

Autonomie

Rigueur et respect des procédures

Esprit analytique

Veille technologique constante

Langues

Anglais
professionnel

Français
natif

FX Artist spécialisé dans les effets stylisés pour jeux vidéo et l'animation 3D. Maîtrise avancée d'Unreal Engine, Blender et montée en compétence sur Houdini. Expérience sur un projet MOBA/FPS et cinématiques 3D de grande ampleur.

A la recherche d'un CDI en hybride, avec une préférence pour les projets créatifs et techniques.

Certifications et formations

Formation autodidacte - Udemy, OpenClassroom, Youtube, SideFX
Unreal Engine, Houdini, Blender, VFX, procedural generation | (2022 - 2025)

Formation autodidacte supervisée par un professeur particulier
Procedural generation, VFX, programmation | (2023 - 2025)

Bachelor Tech Art - LISAA (2 ans sur 3)
Modélisation 3D, VFX, programmation, animation 3D | (2020 - 2022)

Baccalauréat Professionnel
Arts et Métiers d'Arts Communication Visuelle | (2020)

Brevet d'Aptitudes aux Fonctions d'Animateurs
Animation petite enfance | (2018)

Parcours professionnel

VFX Artist / Procedural Artist - Astree (MOBA FPS)
Depuis Mai 2025 | en France.

Réalisation d'effets

Projet personnel - cinématique FX 3D
De juin 2025 à août 2025.

Production d'une cinématique 3D et FX stylisée

Professeur Unreal Engine et VFX
Depuis 2022 | Sur Super prof.
Professeur particulier de création de jeux vidéo et d'effets spéciaux sur Unreal Engine

Chef Scout
De 2019 à 2025 | en France.
Chef scouts et guides sur la tranche d'âge 11 - 14ans

Compétences

Logiciels FX et 3D

- Unreal Engine (Niagara, FX, Blueprints, Lighting)
- Blender (RigidBody, Modeling, Texturing)
- Houdini (Procedural, simulation - en apprentissage)
- Material Maker
- Davinci Resolve (Montage)

FX et simulation

- Particules, Emitters (Feu, Vent, Fumée, ...)
- RigidBody / Destruction
- Shader et Texturing
- Fluids - en apprentissage

Programmation

- Python (automation et outils)
- VEX (notions)
- C# (connaissance lointaines)

Projets

Cinématique FX stylisée

Caractéristiques techniques :

- Systèmes de particules
 - Niagara système (esprits, vent, ...)
- Shaders et matériaux animés temps réel
 - Unreal shader graph (eau, feu, ...)
- Texturing 3D stylisé
 - Blender shader graph
- Animation procédurale
 - Caméra dynamique