

# PIERRE ESCOP

## DESIGNER EN RÉALITÉ VIRTUELLE



Permis de conduire  
et véhicule

**PORTFOLIO** [www.pierrescop.com](http://www.pierrescop.com)  
**MAIL** [p.escop@protonmail.com](mailto:p.escop@protonmail.com)

**TEL** 06 80 65 44 52

## ÉTUDES

### 2019-2020

#### Arts et Métiers Laval

Double Diplôme Master 2 Management des  
technologie interactive 3D.

Modélisation 3D, Texturing, 3D temps réel, Projet  
RV, Initiation à la méthode scientifique/rédaction  
d'un article en groupe.

### 2018-2020

#### L'École de Design Nantes Atlantique

Master Réalité Virtuelle.

Projets RV avec des partenaires, UI/UX design,  
gestion de projet.

### 2015-2018

#### L'École de Design Nantes Atlantique

Bachelor Design d'Interactivité.

Infographie, Modélisation 3D, Design Graphique,  
UI/UX design centré utilisateur, ergonomie des  
interfaces, gestion de projet.

## PASSIONS

### Photographie

Plein Format et drone DJI Mavic Pro  
[instagram.com/pierre\\_escop\\_photographie/](https://www.instagram.com/pierre_escop_photographie/)

### Jeux Vidéo

### Science fiction

### Histoire et patrimoine

## EXPÉRIENCES

### Juillet 2020 à Octobre 2020

#### Armée de l'Air/Jet Fighter Experience

Stage de 4 mois en télétravail en collaboration avec  
Jet Fighter Experience qui est en charge de la sous-  
traitante technique d'un projet pour la base aérienne  
123 de Orléans-Bricy. Modélisation d'assets 3D pour  
un simulateur de vol VR basé sur le jeu Digital  
Combat Simulator World de chez Eagle Dynamics.  
Modélisation avec Blender et texturing avec  
Substance Painter d'objets techniques et de  
personnages.

### Septembre 2018 à Janvier 2019

#### Fraunhofer IIS, Institut de recherche technologique en Allemagne.

Stage de 5 mois dans le laboratoire "International  
Audio Labs" à Erlangen, Bavière.  
Modélisation 3D de scènes VR de test et de  
promotion commerciale pour le futur codec audio  
dédié à la VR, le MPEG-I. Modélisation des assets  
avec Blender et intégration dans Unity.

### Septembre à Octobre 2017

#### b-com Institut de recherche technologique

Stage de 2 mois dans le laboratoire "Usage et  
Acceptabilité" à Brest (29).  
Design d'interface graphique pour une expérience en  
réalité virtuelle traitant du réchauffement climatique  
"The Virtual Arctic Expedition" fait en partenariat  
avec Océanopolis. Travail réalisé avec Adobe  
Illustrator et Photoshop.

## COMPÉTENCES

### LOGICIEL

- Blender
- Meshroom, MeshLabs (logiciels libres  
de photogrammétrie)
- Substance Painter
- Unity
- Affinity Photo, Designer et  
Publisher

- Adobe CC: After Effects,  
Premiere,  
Photoshop, Illustrator, Indesign
- DaVinci Resolve

### LANGAGE INFORMATIQUE

C#

### GESTION DE PROJET

- GIT (GitLab et TortoiseGit)
- Méthode AGILE

### LANGUE

- Anglais: TOEIC 830/990