

PATRICK PARENTEAU

Montréal (Québec)

patrickparenteau@hotmail.com

www.patrickparenteau.com

Sommaire

- 25 années d'expérience dans l'industrie des effets spéciaux de simulation numérique
- Inscription acceptée au doctorat en communication
- Maîtrise en art, profil création 3D
- Expérience en enseignement
- 3 ans d'expérience en gestion et supervision d'équipe de création
- Bilinguisme français-anglais

Éducation

Doctorat en communication, profil recherche création Université du Québec à Montréal (UQAM)	Début sept. 2020
Direction de production pour la télévision et le cinéma Institut National de l'Image et du Son [INIS]	2019
Maîtrise en art, profil création Université du Québec à Chicoutimi (UQAC - NAD)	2014-2017
Formation en gestion du rendement et des compétences. Formation en leadership mobilisateur par le coaching. Campus Ubisoft	2005
Certificat en sculpture pour animateur Vancouver Film School (VFS)	1999
Attestation d'études en infographie pour le cinéma et la télévision Centre National d'Animation et de Design (NAD)	1995
Diplôme d'études collégiales en design industriel Cégep du Vieux Montréal (CVM)	1993

Conférences

Exploration du renouvellement de la pratique des VFX au moyen des techniques traditionnelles en mécanique de fluide. Effects Montréal 2018: Conférence internationale de VFX & d'animation.

Fan-film making: Blade Runner to Star Wars. Comiccon de Montréal, 13 septembre 2013

Publications

Exploration du renouvellement de la pratique des VFX au moyen des techniques traditionnelles en mécanique de fluide. Mémoire de maîtrise, <https://constellation.uqac.ca/4376/>

Simulation FX: Cinema and the R&D Complex, Jordan Gowanlock, Doctorat (2018) p. 11-117-119-120-121-177 https://spectrum.library.concordia.ca/983511/7/Gowanlock_PhD_S2018.pdf

Champs de compétences

Gestions

- Organisation de l'horaire de travail et des ressources pour des émissions télévisées.
- Développement de la vision stratégique et planification pour une organisation sans but lucratif.
- Communication et suivi de la vision à l'équipe afin d'assurer l'uniformité du résultat visuel.
- Communication régulière de l'avancement des travaux aux gens concernés.
- Participation à la phase de conception en encadrant les séances de recherche et de remue-méninges.
- Rédaction et mise à jour du document de production.
- Capacité de mettre en œuvre des projets de recherche.
- Encadrement de projet de recherche.
- Accompagnement des membres juniors de l'équipe.
- Évaluation des performances annuelles.

Artistiques

- Jugement artistique, capacité d'évaluation constructive et de validation du matériel visuel.
- Création numérique, modélisation 3D et simulation d'effets spéciaux.
- Création graphique, retouche d'image numérique et mise en page de livre photo.
- Création d'effets spéciaux photographiques avec mécanique de fluide.
- Photographie numérique de voyage, perspective et composition.
- Montage vidéo
- Sculpture avec Sculpy, glaise ou plâtre
- Dessin d'observation à main levée
- Création de maquettes

Expériences professionnelles

Production	Frisson TV, Montréal [Québec] Producteur et écrivain pour émissions télévisées	2019
Artiste VFX	Squeeze Studio, Montréal [Québec] Artiste de simulation CFX	2019 à 2019
	Eidos Montréal, Montréal [Québec] VFX "In-Game" pour les jeux, Marvel's Avengers et Shadow of the Tomb Raider	2017 à 2018
	Mikros Images, Montréal [Québec] VFX pour le film d'animation 3D, Sahara	2015 à 2016

	MPC , Montréal [Québec] Directeur technique FX pour le film, X-Men : Days of Future Past	2013 à 2014
	Oblique FX , Montréal [Québec] Artiste en effets spéciaux pour la série télévisée, Being Human et le film Louis Cyr	2012 à 2013
	Ubisoft , Montréal [Québec] Superviseur VFX/Artiste en effets spéciaux pour cinématiques, bandes-annonces et courts métrages basés sur les licences de jeux Ubisoft.	2004 à 2012
	Mainframe Entertainment , Vancouver [Colombie-Britannique] Superviseur et artiste en effets spéciaux pour les Séries d’animation 3D, Reboot, Transformers	2001 à 2003
Enseignement	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue , Montréal [Québec] Chargé de cours, introduction aux images et effets visuels numériques.	Sept. 2020
	Vancouver Film School , Vancouver [Colombie-Britannique] Superviseur du laboratoire pour les projets étudiants de fin de session.	2004
	Collège Inter-Dec , Montréal [Québec] Enseignant en composite, VFX et introduction à la création numérique.	2003
	Infocast Digital Arts School , Vancouver [Colombie-Britannique] Enseignant invité pour la présentation des outils Softimage.	1999
	Centre NAD , Montréal [Québec] Professeur privé pour le batteur du groupe de musique Voivod	1995

Activités sociales et professionnelles

Visual Effect Society	Membre et secrétaire du conseil d’administration	2017 à 2019
Société d’histoire de Rosemont–Petite-Patrie	Graphiste et membre de l’association	2017 à 2018

Expositions

IMAGINAD — UQAC	Création d’effets visuels en mécanique de fluides.	2017
La galerie Ubisoft	Artiste du mois, photographie	2012
Hôtel Omni Mont-Royal	Artiste du mois, dessin à main levée	1993