

Raphaël QUERCY

Lead User Interface Artist

mail : rquercy@gmail.com
portfolio : <https://www.behance.net/RaphaelQuercy>
téléphone : 06 65 21 34 19

logiciels utilisés :
Photoshop, Unity3d, Illustrator,
Flash, After Effect, Maya.

langues :
Anglais – lu, parlé, écrit
Français – maternel

né le 27.09.1976
84, rue David D'Angers, 75019 PARIS

BLACKSHEEP STUDIO – DECEMBRE 2010/AUJOURD'HUI

Lead User Interface Artist. Conception de menus, icônes, interfaces graphique et intégration sous **Unity3d**.
Réalisation de FX ingame sous **After Effect**. Mockup d'animations d'UI sous **Flash**.
Encadrement et direction d'artistes 2d/UI.

Projets :

Dungeon Of The Endless – (Iphone/Ipad).
The Crew Road Empire – (F2P sur une licence The Crew) (Iphone/Ipad).

UBISOFT – AVRIL 2011/MAI 2013

Lead User Interface Artist. Conception d'icônes et d'interfaces graphique web du MMO en browser :
Might and Magic – Heroes Kingdoms. Réalisation et direction graphique d'éléments marketing et promotionnel
du jeu (bannières, reskin de siteweb, newsletters...). Recherches et études ergonomiques pour l'évolution du jeu.
Création de menus, icônes et interfaces graphique d'un jeu multiplayer online non annoncé. Sous Unity3d.
Direction et prototypage du zonning des interfaces graphique des pages web.

Projets :

Might and Magic: Heroes Kingdoms (WebBrowser), Mission – (F2P sur une licence FarCry) (WebBrowser).

VIDEO GAMES CREATOR – NOVEMBRE 2008/MARS 2010

Lead User Interface Artist. Conception et supervision des menus et des interfaces graphique de plusieurs jeux
sur Nintendo DS, Iphone et Ipad.
Modélisation d'items temp réel et réalisation de maquettes graphiques.

Projets :

My hero – Astronaut (Nintendo DS), Pony Life (Nintendo DS), Secret Story (Nintendo DS), Alpha Tetrix (Iphone/Ipad).

MAGIC POCKETS – AVRIL 2007/OCTOBRE 2008

Lead User Interface Artist. Réalisation de menus, icônes et interfaces graphique pour des jeux sur
Nintendo DS. Conception de maquettage des menu et de leur animations avec Flash.
Encadrement et direction d'artistes UI junior.

Projets :

Mini Ninja (Nintendo DS), Petz rescue : Ocean Patrol (Nintendo DS), Imagine – Teacher (Nintendo DS),
Driving Theory Training (Nintendo DS), Warning – Code de la route (Nintendo DS), Petz – Wild Animals : Tigerz (Nintendo DS),
Petz – Wild Animals : Dolphinz (Nintendo DS), Totally Spies! 3 Secret Agents (Nintendo DS).

UBISOFT – MAI 2004/MAI 2005

User Interface Artist. Conception d'interfaces graphique et menus sous la direction d'un directeur artistique.
Maquettage des intentions graphiques et d'animation avec Flash.
Création & retouche de textures. Réalisation de délivrable press (Print & retouche de screenshots).

Projet :

187 – Ride Or Die (Playstation 2).

