



# NICOLAS BROISIN

Head of 3D Production - Team Lead - 3D/AR

## About Me

After gaining valuable experience in the Canadian video game and film industries, I moved to Berlin to work as a Lead 3D Artist and later as a Head of 3D production overseeing multiple projects and artists both remotely and internally. In search of new challenges, I am convinced that the time has come to embark on the next stage of my professional career.



Site Web  
<https://www.nod3.fr>

Demoreel  
[Watch](#)



nicolas.broisin569@gmail.com



BERLIN, Germany

## Language

- French (native)
- English (professional)
- Spanish (notions)

## Skills

### Soft

Team Management  
 Strategy Planning  
 Communication  
 Innovation Integration  
 Operational Oversight

### Hard

Texturing  
 UV Unwrap  
 Modelling  
 Lighting  
 AR & Video Game & Movie

## Experience

### HEAD OF 3D PRODUCTION - DeepAR

London, UK <https://www.shopar.ai>

01/2024 - current position

Art outsourcing manager & 3D team Lead  
 Strategic planning & Production management  
 Look Dev & 3D/AR Asset creation pipelines  
 Quality assurance & Operation management

### LEAD 3D ARTIST - TRIBE by MISTER SPEX

Berlin, DE <https://www.misterspex.de>

05/2021 - 05/2023

Project manager assistant & Art outsourcing manager  
 Look Dev & 3D/AR Asset creation pipelines  
 Library creation of texture & material  
 Quality assurance & Operation management, recruitment

### SURFACING ARTIST & CG GENERALIST - REEL FX

Montreal, CA <https://www.reelfx.com/fr/>

03/2019 - 10/2020

Surfacing (14 months): UV unfolding and Udim management, Environment and character Texturing and Shading - RUMBLE  
Generalist (5 months): Pre-rolling for CFX application Pre-lighting, cache managing, quality check

### 3D ARTIST - UNLTD inc

Montreal, CA

08/2018 - 01/2019

Modeling and UV unfolding for serious game in VR  
 Baking, texturing and asset integration in Unity

### ENTREPRENEUR - NOD3

Nantes, FR

01/2016 - 01/2018

Marketing & communication tool, 2D/3D, trainings, B2B/B2C

## Education

### TECHNICAL DEGREE OF 3D ANIMATION AND PICTURE

Institut Grasset, Montreal, CA

2011 - 2013

### BACHELOR'S DEGREE OF FOREIGN LANGUAGES

Université Jean Moulin Lyon 3, Lyon, FR

2008 - 2011

## Hobbies

Beatbox, Video Games, Travels, Chess



# NICOLAS BROISIN

Responsable de Production 3D - Chef d'Équipe - 3D/AR

## À PROPOS

Après avoir acquis une précieuse expérience dans l'industrie canadienne du jeu vidéo et du cinéma d'animation, j'ai déménagé à Berlin pour travailler en tant que chef d'équipe puis directeur de production 3D, supervisant plusieurs projets et artistes à distance et en interne.

En quête de nouveaux défis, le moment est venu pour moi d'entamer la prochaine étape de ma carrière professionnelle.



Site Web  
<https://www.nod3.fr>

Demoreel  
[Watch](#)



nicolas.broisin569@gmail.com



BERLIN, Allemagne

## Linguistique

- Français (natif)
- Anglais (professionnel)
- Espagnol (notions)

## Compétences

### Personnelles

Gestion d'Équipe  
Planification Stratégique  
Communication  
Intégration d'innovation  
Supervision opérationnelle

### Logiciels

Texturing  
UV Unwrap  
Modelling  
Lighting  
AR & Jeu Vidéo & Film

## Expérience

### DIRECTEUR DE PRODUCTION 3D - DeepAR

London, UK

<https://www.shopar.ai>

01/2024 - *current position*

Gestion de sous-traitance & Chef d'équipe 3D  
Planification stratégique & Gestion de production  
Look Dev & Processus de création d'assets 3D/AR  
Assurance qualité & Gestion des opérations

### CHEF D'ÉQUIPE 3D - TRIBE by MISTER SPEX

Berlin, Allemagne

<https://www.misterspex.de>

05/2021 - 05/2023

Assistant du responsable de projet & Gestion de sous-traitance  
Look Dev & Processus de création d'assets 3D/AR  
Création d'une bibliothèque de textures & matériaux  
Assurance qualité & Gestion de la Production, Recrutement

### SURFACING ARTIST & CG GENERALIST - REEL FX

Montréal, CA

<https://www.reelfx.com/fr/>

03/2019 - 10/2020

Surfacing (14 mois): Dépliage UVs et gestion d'Udims, Texturing et Shading environnement et personnages - RUMBLE  
Généraliste (5 mois): Pre-rolling pour CFXs, Pre-lighting, gestion des caches, contrôle qualité

### ARTISTE 3D - UNLTD inc

Montréal, CA

08/2018 - 01/2019

Modélisation et dépliage UVs d'assets 3D pour VR  
Baking, Texturing et Intégration d'assets dans Unity

### ENTREPRENEUR - NOD3

Nantes, FR

01/2016 - 01/2018

Outils de Marketing & communication, 2D/3D, formation, B2B/B2C

## Diplômes

### DEC TECHNIQUES D'ANIMATION ET D'IMAGES 3D

Institut Grasset, Montréal, CA

2011 - 2013

### LICENCE LANGUES ÉTRANGÈRES APPLIQUÉES

Université Jean Moulin Lyon 3, Lyon, FR

2008 - 2011

## Passe-temps

Beatbox, Jeux Vidéo, Voyages, Échec