

# Tristan HILAIRE

Game design  
Game mastering  
Audiovisuel & interactif

contact@khamelot.fr  
+337 77 39 30 33

Le Juncha  
26400 Suze

khamelot.fr

Né le 20 octobre 1996 à Valence (21 ans)

Je travaille en apprenant de ce qui m'entoure et m'inspire. J'ai développé une pratique polyvalente autour des arts numériques, qui me permet de travailler sur tout types de projets avec beaucoup de passion.

**J'apprécie énormément le travail en équipe. Il accroît ma motivation et j'en tire toujours une expérience enrichissante.**

## 2017

- Création d'un teaser pour The Case live escape game, et cadreur d'un second teaser réalisé par Estelle Monet.

- Composition de la bande originale de « Vaillance », un court-métrage 3D réalisé par les étudiants de l'ESMI Bordeaux.

## 2015

- Animation, co-game design et sound design de « ForeRunner », un prototype de jeu de plateau interactif conçu pendant un workshop de 2 semaines.

## 2014

- Assistant d'animation pour le jeu-vidéo Dofus dans l'équipe bénévole ANKAMA.

Projets  
en équipe

EXP  
professionnelle

Cursus

## 2016-18

- DNA (3 ans) à l'École Supérieure d'Art et Design (ESAD) – Valence

## 2017

- Stage (3 semaines) | Kimeria, société de solutions audiovisuelles et interactives.
- Stage (1 semaine) | Montage d'exposition « Super Sapin » de Camille Scherrer à LUX.

## 2014-15

- Mise à niveau en arts appliqués (MANAA) Condé – Lyon
- Obtention du Baccalauréat L Lycee Alain Borne – Montélimar

## 2018

- Exposition de mon jeu-vidéo « Under the bed » au FILE 2018 (Festival International du Langage Electronique) à São Paulo.

- Maître de jeu à The Case live escape game depuis juin 2017.

## 2017

- Motion design du projet « Loudwolf » de Kimeria, une expérience CROWD-GAMING originale et cohésive.

- Animateur d'activités et médiateur culturel autour d'expositions numériques à LUX Scène Nationale de Valence.

**Ravi que vous le demandiez ! Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de remonter.**

**Ne vous en faites pas, je connais un raccourci.**

**Mon parcours m'a permis d'acquérir des compétences diverses, pratiques comme théoriques :**

- Connaissances solides sur le matériel d'enregistrement sonore et vidéo.
- + de 10 ans de pratique du dessin en techniques mixtes (modèle vivant, BD, perspective, dessin d'observation...).
- Bases solides sur RPG Maker, Construct 2, Unity, Audacity, REAPER, Logic, Paint Tool SAI, GIMP, Photoshop, Black Ink, Sony Vegas, Premiere...

Plus ?