NADIM AKEL

RIGGER DE PERSONNAGES JUNIOR · ANIMATEUR TECHNIQUE
Montréal, QC, Canada · Citoyen canadien · nadimakel98@gmail.com · (438)865-0065 · nadimakel.com

OBJECTIF PROFESSIONNEL

Rigger de personnages et animateur technique junior, avec une formation en animation 3D et en production de personnages. Expérience en rigging de personnages, rigging facial, skinning et déformations dans Maya. Une pratique de l'animation qui permet de créer des rigs intuitifs pour les animateurs et de contribuer à des pipelines de production efficaces.

FORMATION

NAD-UQAC - Montréal, Canada
Baccalauréat en animation 3D et design numérique | Mai 2026

Université Notre Dame - Beyrouth, Liban
Baccalauréat en infographie et animation | Déc. 2021

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

PlanetHoster - Montréal, Canada
Chargé de projet - Vidéo promotionnelle | Juil. 2025 – Févr. 2026

- Coordonné la production d'une vidéo promotionnelle, de la planification jusqu'à la livraison finale.
- Collaboré avec différents intervenants créatifs et techniques afin d'organiser les tâches et les livrables.
- Assuré le suivi de la production et communiqué les besoins et ajustements nécessaires.
- Participé à la réalisation et à la livraison de contenu 3D et visuel pour la vidéo promotionnelle finale.

StudioVision / MTV News - Beyrouth, Liban
Stagiaire - Graphisme et animation | Déc. 2021 – Févr. 2022

- Participé à la production de contenu graphique et d'animations dans un environnement professionnel.
- Collaboré avec les équipes de graphisme et d'animation sur différentes tâches de production.
- Travaillé dans le respect d'un flux de production, des échéanciers et des exigences des projets.

Travailleur autonome - Beyrouth, Liban
Animateur 3D / Généraliste 3D | Janv. 2021 – Mars 2021

- Réalisé des projets d'animation 3D et de tracking pour différents clients.
- Produit du contenu visuel en fonction des besoins, des objectifs et des échéanciers des projets.

PROJETS SÉLECTIONNÉS

Projet final - Rigging et animation de personnages
Responsable du rigging de deux personnages, avec une contribution à l'animation, à l'éclairage et au compositing.
Logiciels : Maya · Nuke

Cynophobia - Rigging de personnages et d'un chien
Réalisation du rigging du personnage et du chien dans le cadre d'un projet d'animation 3D collaboratif.
Logiciels : Maya

Sno Rig - Rigging et déformations de personnage
Rig de personnage complet : contrôleurs corporels, setup facial et déformations secondaires.
Logiciels : Maya

Eri - Rigging facial
Création de contrôleurs faciaux et d'un système de déformation permettant de réaliser différentes expressions.
Logiciels : Maya

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Rigging et animation technique : Rigging de personnages · Rigging facial · Skinning · Déformations · Configuration des joints · Contrôleurs · Contraintes · Déformations secondaires

Animation : Animation de personnages · Mécanique du corps · Jeu d'acteur · Principes d'animation

Logiciels : Maya · 3ds Max · Blender · Houdini · ZBrush

Scripting/Pipeline : Python (En apprentissage)

VFX et compositing : Nuke · After Effects · Premiere Pro

Langues : Français, Anglais, Arabe

BOBINE DE DÉMONSTRATION

Démo rigging : https://vimeo.com/1223559111

Démo animation : https://vimeo.com/1210266717