

# Dossier de compétences

Boris Beth @bbkorp

Conception 3D - Designer – Modélisateur 3D  
(Expérience : 7 ans)

Créatif et architecte de formation, spécialisé ensuite dans la 3D généraliste, je conçois la modélisation comme un outil au service du projet.

Mon parcours m'a donné la rigueur du dessin, la maîtrise des volumes et des outils numériques. Passionné par la conception, j'ai développé une expertise en modélisation avec Blender comme outil principal, enrichi par de nombreux logiciels spécialisés.

J'aime particulièrement donner forme aux concepts, en les faisant émerger dans des représentations expressives et impactantes. Curieux et en apprentissage continu, j'aime explorer de nouvelles méthodes et technologies. Cette démarche me permet de résoudre les problématiques rencontrées et de proposer des solutions adaptées.

Mon approche transversale met ainsi la 3D au service de chaque projet, de l'espace et de la création d'environnements complexes. Convaincu que la réussite passe par l'échange, je mets mes compétences techniques et relationnelles au service de mes collaborateurs.



# Compétences techniques

## PROFIL

Conception, Designer 3D, Modélisation 3D

EXPÉRIENCE : 7 ans

## DOMAINE D'INTERVENTION

*Secteur* : Architecture, Aéronautique, Industrie, Scénographie, environnements

*Technologies* : Conception 3D, modélisation 3D, Design, visualisation VR & AR, Texturing

## STACK TECHNIQUE

Modélisation 3D : Blender (avancé), Sketchup (avancé), Revit (courant), 3ds Max (bases), Autocad (courant)

Outils 3D : Substance Painter (avancé), Twinmotion (courant) rendu et VR, Lumion (avancé), Cura 3D Printer (avancé), Unreal Engine 5 (Bases) Unity (bases)

Outils Visuels & 2D (PAO) : Photoshop (avancé), Final Cut Pro (avancé), Indesign (courant), After Effect (bases), Illustrator (bases)

## COMPÉTENCES

Compétences techniques: Modélisation 3D, Concept 3D, Idéation, Texturing, Rendering 3D, Conception d'espaces et de récits visuels, montage vidéo clé en main (avec sound design intégré)

Compétences fonctionnelles: Modélisation 3D, Texturage 3D, création de textures, rendu 3D (Image/video/Vr) incluant l'optimisation de la production, animation 3D, Compositing

Compétences transverses: collaboration avec les partenaires, initiative créative et technique, respect des délais, production en équipe, veille technologique, mise à niveau technique permanente & apprentissage continu

Compétences linguistiques: Français (natif) & anglais (pro)



# Expériences Professionnelles

Client : Display Interactive / Freelance (intégré en équipe)

Designer 3D

[2023-2024]

## Missions principales

Modéliser précisément d'après modèle des jumeaux numériques d'aéronefs de différentes flottes (Qatar Executive – service de voyage aérien ultra-luxueux et personnalisés de Qatar Airways ainsi que d'autres compagnies).

Modélisation détaillée d'après blueprint (plans de références), optimisation du nombre de polygones pour intégration vers Apple TV via SceneKit/Xcode, préparation spécifique des UV mappings pour les graphistes en interne.

Types d'avions : Jet privés, courts et longs courriers (toute la gamme Airbus – Boeing – Gulfstream – Bombardier)

## Résultats notables :

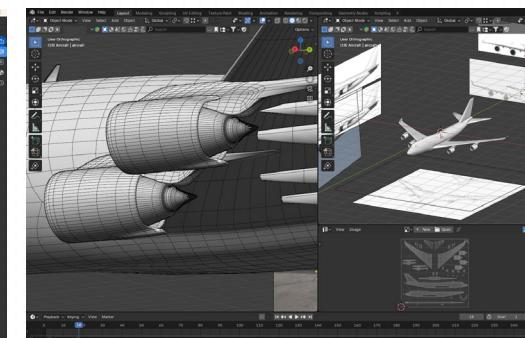
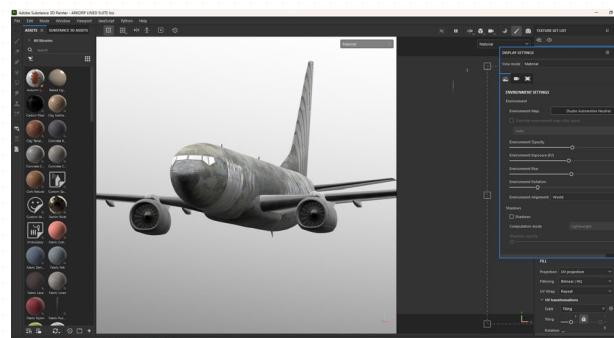
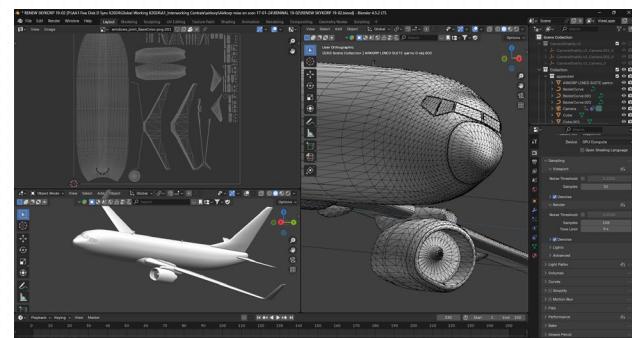
Amélioration significative du flux de travail, de l'organisation et la communication avec l'équipe.

Montée en compétence dans la modélisation selon les standards de l'industrie.

Sens du détail et résolution des problèmes si problèmes techniques rencontrés.

Optimisation du Pipeline et de la méthodologie personnelle pour s'inscrire dans un processus phasé, respect des délais.

Environnement technique : Blender, Photoshop, SceneKit, Xcode,



# Expériences Professionnelles

Les ateliers du spectacle / Freelance externe | Aubervilliers

**Modélisation 3D pour 3 usages : Maquette 1/43 – Modèle VR/AR - infographie**

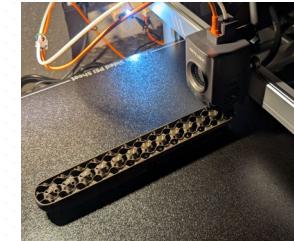
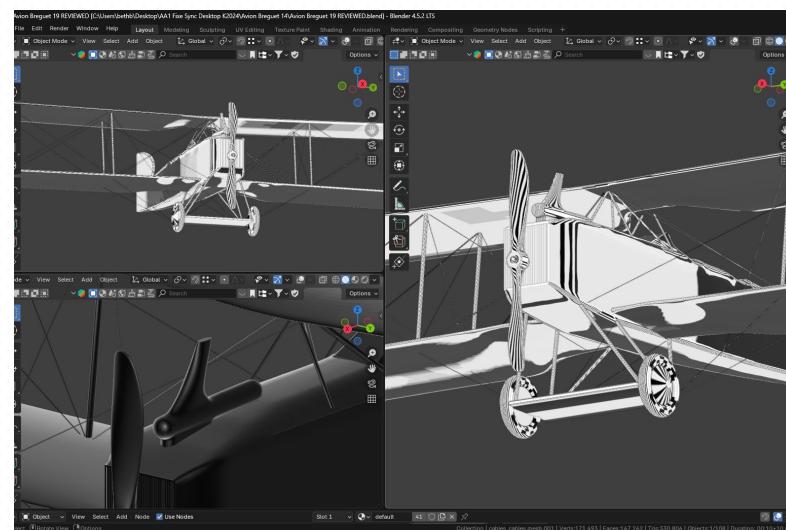
[été 2025]

## Missions principales

RéPLICATION d'un avion mythique (Breguet 14 – Saint Exupéry) d'après les blueprint et références réelles du Musée de l'Air et Espace. Modélisation à différents fins : créer des vues réalistes pour l'exposition, une maquette pour la scénographie et une animation AR.

**Résultats notables :** Analyse d'archives multi-sources (plans, photographies d'époque, schémas techniques) en vue de la modélisation 3D de précision d'avions de collection. Travail en équipe et coopération transverse. Export.

**Environnement technique :** Blender, CAO, Rhino, Meta Quest, Pico, CNC, Impression 3D



# Expériences Professionnelles

Atelier 1:1 / freelance intégré équipe | Aubervilliers & remote

## Conception 3D – Modélisation 3D – Rendus 3D

[missions régulières 2018-2025]

### Missions principales

Idéation de lieux, conception, et modélisation de scénographies et d'espaces d'exposition permanents ou éphémères à échelle humaine (1:1), intégrant des dispositifs d'interactivité physique et numérique.

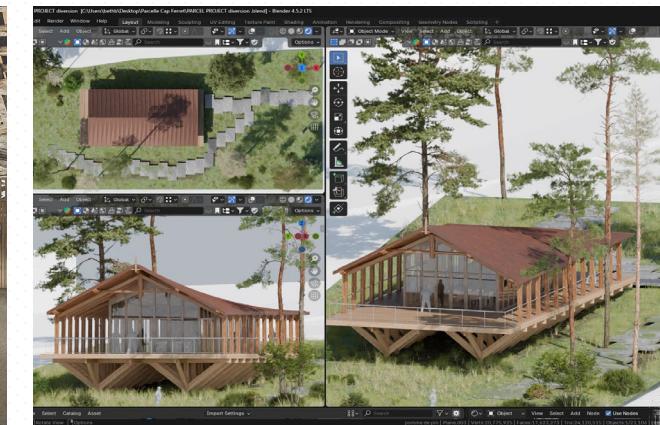
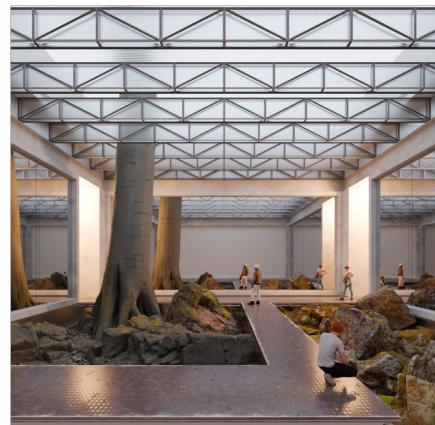
Collaboration avec différentes structures pour faire émerger « une nouvelle réalité » à expérimenter.

### Résultats notables :

Approche itérative et collaborative forte. Adaptation au contexte, aux cahier des charges.

Recherche de solution techniques et logicielles efficaces, mise en place d'un flux de travail commun.

**Environnement technique :** Blender, Twinmotion, Lumion, Revit, Autocad, Sketchup, Vray



# Expériences Professionnelles

Toupet.studio / Designer 3D | Bordeaux – Paris (Hybride)

## Designer 3D en chef

[2024-2025]

### Missions principales

Modéliser et hybrider des objets fonctionnel en vue de créer un nouvel usage.

Exemple : transformer une machine à coudre 1900 en un nouveau produit pour évènement Nespresso.

**Résultats notables** : Montée en compétence dans le travail collaboratif en temps réduit pour des opérations de communication et évènementiels.

Montée en gamme de la qualité d'export en animations.

**Environnement technique** : Blender



# Expériences Professionnelles

## Gallerie Document 15/ Freelance | Paris

### Mise en 3D d'œuvres d'arts (Erik Desmazières – Graveur Académicien des Beaux-Arts)

[2023]

**Missions principales** : modélisation en 3D des œuvres picturales et gravées d'Erik Desmazières, transformation en environnements immersifs pour une exposition aux cotés des œuvres réelles.

Grand travail de synthétisation.

**Résultats notables** :

Aiguiser son sens de la mise en scène, des lumières, de la composition en restant fidèle au concept initial.

**Environnement technique** : Blender 3D - Substance



# Projets personnels

## Projets 3D – diffusion publique | Projets personnels

---

[complete - en cours - création du pilote]

### Description du projet

- 1/ Création d'un court métrage d'animation 3D – épisode par épisode. Univers réaliste et sci-fi technologique inspiré d'une œuvre littéraire. Récit visuel complet jusqu'au montage final avec bande sonore.  
Recherches graphiques approfondies dans le monde de l'industrie : aéronautique / drones / robotique / bâtiments / design / environnement global. Modélisation de A à Z – Texturing – simulation physiques - rigging (animation articulé du robot) – placement caméra/ travail de la photographie et de l'univers, rendu 4K, montage puis création Sound Design pour film clé en main. + Création de scènes vues VR « in situ » pour diffusion sur casque MetaQuest
- 2 / Design de drones nouvelle générations : Concept, recherches, en vue d'une impression 3D échelle réduite pour prototypage. Processus clé en main.
- 3 / Design de pièces uniques et originales à destination de décors / architectures / design d'intérieurs via la production d'objets.

### Résultats notables :

- Montée en compétence dans la modélisation technique et complexe dans Blender, dans l'animation robotique et humaine via les keyframe, retargeting d'animations. Grand bond dans l'éclairage globale et détaillée ainsi que les placements/ mouvements de caméra. Sculpting grandement pratiqué.
- Acquisition d'expertise dans les shaders et le texturing ainsi que l'UV mapping.
- Approfondissement et développement du « workflow » inter logiciel au sein d'un workflow organisé et cohérent.

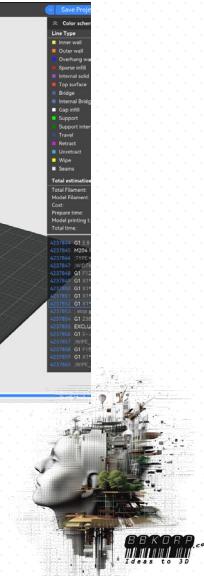
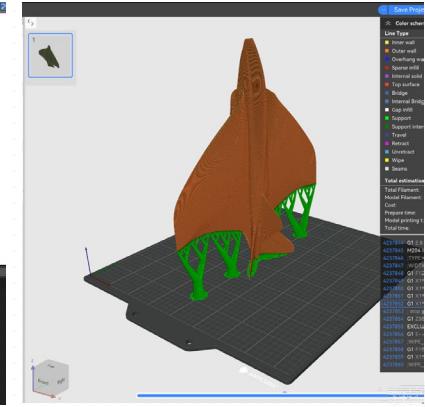
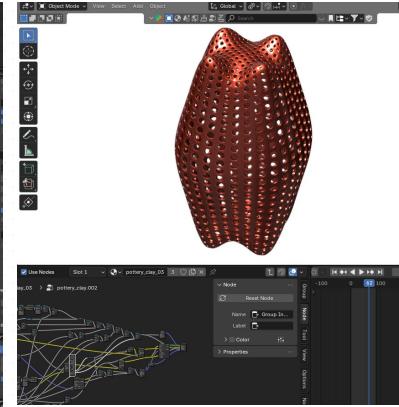
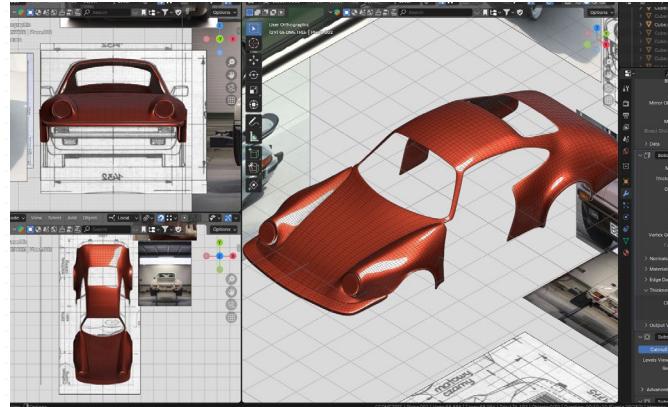
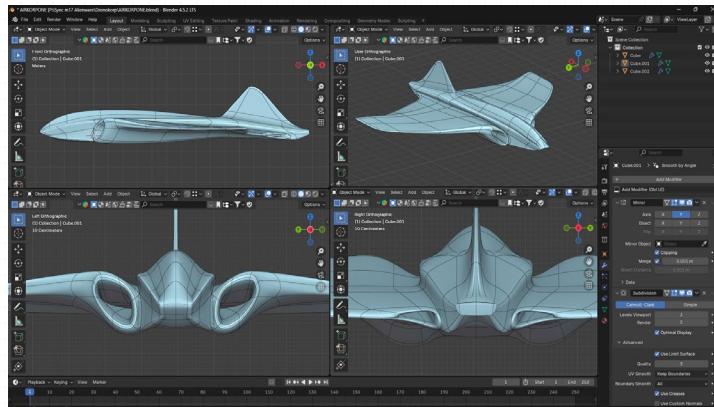
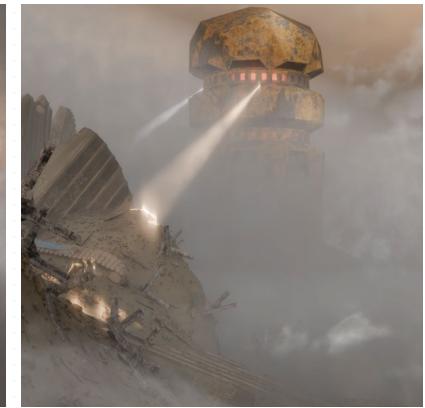
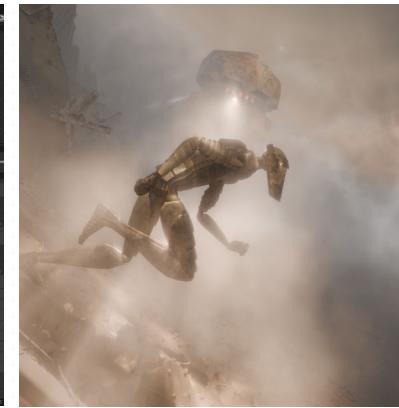
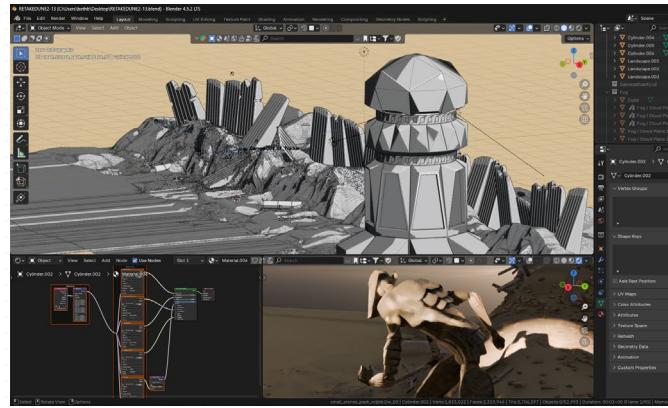
**Environnement technique :** Blender – Substance Painter – Quixel – Cura 3D Printer – IA



# Projets personnels

Projets 3D – diffusion publique | Projets personnels – en cours

---



# Projet Académiques & formation

## Modula Delivery (workshop 3D complet)

2021

### Développer de façon notable sa pratique globale de blender

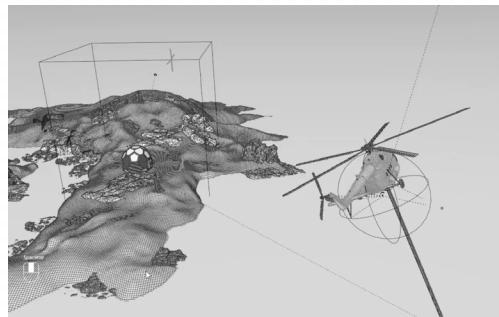
**Contexte :** cours sous forme de workshop appliqué à un projet/scenario ( un hélicoptère doit livrer un module sur une île en animation vidéo) - Modélisation de tout l'ensemble de A à Z : hard surface - environnement - organique - industriel. Texturing, keyframes, parentage objets, simulations d'objets physiques. Animation disponible sur mon site web [www.bbkorp.com](http://www.bbkorp.com)

**Résultats notables :** Amélioration significative dans tout l'ensemble de la modélisation 3D détaillée. Rigueur et workflow

Montée en compétence dans l'animation et le déplacement d'objets modélisées (clés d'animation)

Perfectionnement dans l'utilisation des VDB, des textures PBR/procédurales ainsi que du compositing et du montage vidéo

**Environnement technique :** Blender & Substance Painter



# Formation

Formation à Blender 3D & Substance Painter avec Julien Deville

(Artwork-VFX Formation)

Maitrise globale du logiciel via le modeling, sculpting texturing, UV, animating, rendering et le compositing.

Licence & Master Diplôme d'architecte Diplômé d'Etat

ENSA-Versailles + ENSA-Val de Seine +

Moscow Architectural Institute + ENSA-Marseille

MANAA Arts appliqués & BTS Design d'espace + Photographie en parallèle

Ecole Autograf (Paris)

BAC Littéraire

Lycée Saint-Sulpice (Paris)

Site Web : **www.bbkorp.com**

