

FRANÇOIS HOGUE

1994, Saint-Joseph boulevard East
Montreal (Quebec) H2H 1E3
(514) 585-9725
francoishogue@gmail.com
<http://www.francoishogue.com>
<https://ca.linkedin.com/in/francoishogue>

EMPLOYMENT HISTORY

- 2014 -
 - **PRODUCTION MANAGER**
Vision Globale - VFX department, [Fallen](#), [Race](#) and [Versailles](#)
 - . Recruitment of artists and leads
 - . Assignment of project resources
 - . Management and annual evaluations of the resources
 - . Budget management
- 2012 - 2014
 - **SUPERVISOR (LIGHTING & COMPOSITING)**
Vision Globale - Animation department, [Super 4](#)
 - . Development of lighting and compositing workflows
 - . Daily reviews and approvals of on going work by artists and leads
 - . Support leads and artists as the artistic reference for lighting and compositing
 - . Assignment of sequences and shots to the team
 - . HR management
 - . Communications with clients
- 2009 - 2014
 - **PHOTOGRAPHER**
Self-employed
 - . Front page of the 2011 Neighbourhood Yellow Pages - national distribution
 - . Cover of the book "D'espoir et de Promesse", Belfond publishers
 - . Published work in "Canadian Cycling" magazine
 - . Over 400 sells on iStock photos, 30 weddings and 20 portrait sessions
 - . Creation of a unique business tender
 - . Creation of marketing elements (website, portfolio, books, flyers, banners, etc.)
- 2008 - 2012
 - **CG ARTIST (LIGHTING)**
EA-VisceralGames, [Army of two 40th day](#), [Army of two the devil's cartel](#) and 2 future IP's
 - . Lighting of entire levels and cinematics in the game engines
 - . Shaders and post process adjustments (tonal mapping and color corrections)
 - . Work with the art director to reproduce concept arts with lighting techniques
 - . Adjustments of lighting for all consoles (PS3, Xbox360 and PC)
- 2008
 - **CG ARTIST (LIGHTING & COMPOSITING)**
Reel FX Creative Studios, [Open Season II](#) and dvd extras for [Kung Fu Panda](#)
 - . Lighting of CG environments and characters
 - . Compositing

- 2005 - 2007

 - **CG ARTIST & LEAD (LIGHTING)**
[Meteor Studios, *Fantastic Four, Final Destination III, 300 and Journey 3-D*](#)
 - . VFX lighting of the CG characters and environments
 - . Support artists as the artistic and technical reference for lighting
 - . Track the progress of artists' work
 - . Document tools and workflow for internal references
 - . HR management

- 2003 - 2004

 - **SUPERVISOR (LIGHTING)**
[Action-Synthèse \(Marseille\), *The Magic Roundabout*](#)
 - . Development of lighting and compositing workflows
 - . Assignment of sequences and shots to the team
 - . Support leads and artists as the artistic and technical reference for lighting
 - . Document tools and workflow for internal references

- 2003

 - **CG ARTIST (LIGHTING)**
[Ubisoft, video games : *Prince of Persia*](#)
 - . Lighting of CG environments and characters
 - . Compositing

- 2002 - 2003

 - **VFX COMPOSITOR & CG ARTIST (LIGHTING)**
[Cinégroup, *Pinocchio le robot and Galidor*](#)
 - . Lighting of CG environments and characters
 - . Compositing vfx (integration of cg elements, rotoscoping, paint and clean plates)

- 2002

 - **2D GRAPHIC DESIGNER & *CHYRON* OPERATOR**
[Swan productions, TV production](#)
 - . Operator of an Inscrber (similar to Chyron) in a studio control room
 - . Creation of 2d assets for TV shows

- 2001 - 2003

 - **TEACHER**
[Course *Introduction to shooting techniques in VFX*, NAD Centre](#)
 - . Creation of a course outline and teaching about photography basics, lighting and shooting techniques
 - . Helping students with the shooting of their live plates for their demo reels

- 2001

 - **CG ARTIST (GENERALIST) & COMPOSITOR**
[4 Elements Studios, video games cinematics and corporate videos](#)
 - . Modelling, texturing and lighting of CG environments and characters
 - . Compositing

EDUCATION

- 2000

 - **CG ANIMATION AND VFX FOR CINEMA AND TELEVISION**
[NAD Centre](#)

- 1995

 - **D.E.C, SOCIAL SCIENCES**
[CEGEP André-Laurendeau](#)

FRANÇOIS HOGUE

1994, boulevard Saint-Joseph est
Montréal (Québec) H2H 1E3
(514) 585-9725
francoishogue@gmail.com
<http://www.francoishogue.com>
<https://ca.linkedin.com/in/francoishogue>

EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

- 2014 -

 - **DIRECTEUR DE PRODUCTION**
Vision Globale - division Effets visuels, [Fallen](#), [Race et Versailles](#)
 - . Recrutement des artistes et des leads
 - . Affectation des ressources sur les projets en cours
 - . Gestion, évaluations et développement des ressources
 - . Respect des budgets et des échéanciers

- 2012 - 2014

 - **SUPERVISEUR (ÉCLAIRAGE ET COMPOSITING)**
Vision Globale - division Animation, [Super 4](#)
 - . Développement et maintien d'un workflow viable pour le département
 - . Validation du travail de l'équipe en "dailies"
 - . Support au(x) lead(s) et conseiller artistique pour l'équipe
 - . Assignations des séquences et des tâches + suivi des projets en cours
 - . Gestion RH et de l'évolution des artistes et du département
 - . Communications avec le client

- 2009 - 2014

 - **PHOTOGRAPHE**
[À mon compte](#)
 - . Couverture du botin des Pages jaunes de quartier 2011 - diffusion nationale
 - . Couverture du roman "D'espoir et de promesse", édition Belfond
 - . Parution dans le magazine "Canadian cycling"
 - . Plus de 400 ventes sur iStock photos, 30 mariages et 20 séances de portraits
 - . Création d'une offre d'affaires originale
 - . Création de matériel promotionnel et travail avec des imprimeurs

- 2008 - 2012

 - **INFOGRAPHISTE 3D (ÉCLAIRAGE)**
[EA-VisceralGames](#), [Army of two 40th day](#), [Army of two the devil's cartel](#) et [2 futurs IP](#)
 - . Éclairage de niveaux et des cinématiques dans l'engin de jeu
 - . Ajustements de shaders et des "post process" (tonal mapping et corrections de couleurs)
 - . Travail avec le directeur artistique pour reproduire l'ambiance des dessins conceptuels.
 - . Ajustement pour toutes les plateformes (PS3, Xbox360 et PC)

- 2008

 - **INFOGRAPHISTE 3D (ÉCLAIRAGE ET COMPOSITING)**
[Reel FX Creative Studios](#), films [cg Open Season II](#) et contenu dvd de [Kung Fu Panda](#)
 - . Éclairage d'environnement et de personnages entièrement 3d
 - . Compositing (balance des "aovs", corrections couleurs et profondeur de champ)

- 2005 - 2007

 - **INFOGRAPHISTE 3D ET LEAD (ÉCLAIRAGE)**
[Météor Studios, films *Fantastic Four, Final Destination III, 300 et Journey 3-D*](#)
 - . Éclairage d'environnements correspondant aux images tournées
 - . Être un conseiller artistique et technique pour l'équipe
 - . Suivi du travail des artistes
 - . Documentation des outils et du workflow
 - . Gestion RH au sein du département

- 2003 - 2004

 - **DIRECTEUR DE DÉPARTEMENT (ÉCLAIRAGE)**
[Action-Synthèse \(Marseille\), film cg *The Magic Roundabout*](#)
 - . Penser et maintenir un workflow viable pour le département
 - . Assignations des séquences et des tâches et suivi du projet en cours
 - . Être le support au(x) lead(s) et un conseiller artistique pour l'équipe
 - . Documentation des outils et du workflow

- 2003

 - **INFOGRAPHISTE 3D (ÉCLAIRAGE)**
[Ubisoft, cinématiques de jeux vidéo : *Prince of Persia*](#)
 - . Éclairage d'environnement et de personnages entièrement 3d
 - . Compositing (balance des "aovs", corrections couleurs et profondeur de champ)

- 2002 - 2003

 - **VFX COMPOSITOR ET INFOGRAPHISTE 3D (ÉCLAIRAGE)**
[Cinégroupe, film cg *Pinocchio le robot* et série télé *Galidor*](#)
 - . Éclairage d'environnement et de personnages entièrement 3d
 - . Compositing vfx (intégration d'éléments cg, rotoscopie et "paint" et "clean plates")

- 2002

 - **VIDÉOGRAPHISTE ET INFOGRAPHISTE 2D**
[Swan productions, production télévisuelle](#)
 - . Opérateur la station de vidéographie en régie de télévision
 - . Création d'éléments d'infographie pour des segments d'émissions télé

- 2001 - 2003

 - **PROFESSEUR**
[Cours *Techniques de tournage*, Centre NAD, école d'animation 3d](#)
 - . Création d'un plan de cours et enseignement théorique sur les bases de la photographie, de l'éclairage et du tournage télévisuel
 - . Accompagnement des étudiants lors du tournage leurs servant à la préparation de leur démo d'intégration

- 2001

 - **INFOGRAPHISTE 3D (GÉNÉRALISTE) ET COMPOSITOR**
[4 Éléments Studios, cinématiques de jeux vidéo et documents corporatifs](#)
 - . Modeling, textures et éclairage d'environnement entièrement 3d
 - . Compositing (balance des "aovs", corrections couleurs et profondeur de champ)

FORMATION ACADÉMIQUE

- 2000

 - **ANIMATION 3D ET EFFETS VISUELS EN CINÉMA ET TÉLÉVISION**
[Centre NAD](#)

- 1995

 - **D.E.C, SCIENCES HUMAINES, PROFIL INDIVIDU**
[CEGEP André-Laurendeau](#)