

GUILLAUME GODER

ARTISTE CONCEPTUEL

Site Portfolio: guillaumedesign.ca

Montréal, QC, Canada

647-766-3014

gg28.god@gmail.com

Bilingue — Anglais & Français

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE



LITTLE GUY GAMES

Directeur Artistique Concept

Projet : Home Run Derby VR & Wings of Wanitu

Nov 2021 – Août 2025

Focus workflow : Développement visuel & Direction artistique UI de jeu

- Briefing & Stratégie visuelle**
Transformation des briefs créatifs en stratégies visuelles percutantes grâce à la création de mood boards, la collecte de références et la conceptualisation Blue-Sky pour définir l'identité visuelle de Home Run Derby VR.
- Exploration de silhouettes & Miniatures**
Réalisation d'explorations rapides de silhouettes et d'esquisses itératives pour établir des bases visuelles solides pour les personnages, les props et les assets d'environnement sur plusieurs projets.
- Développement du design & Études de valeurs**
Application de la peinture en niveaux de gris basée sur les valeurs et d'ébauches de couleurs pour définir la forme et les palettes émotionnelles, faisant le pont entre le concept et la production.
- Illustration finale & Callouts techniques**
Livraison d'assets hero haute fidélité avec vues orthographiques et callouts de matériaux détaillés, permettant un transfert fluide aux modélisateurs 3D et à l'équipe technique.
- Transfert technique & Paintovers**
Collaboration étroite avec les départements 3D et Art Technique, fournissant des paintovers correctifs et des révisions d'assets pour maintenir la fidélité visuelle dans le moteur.



COSMIC GAMES STUDIO

Artiste Concept Principal

Projet : STARQUEST

Oct 2019 – Nov 2020

Focus workflow : Création d'univers, design de personnages & pipeline concept 3D

- Création d'univers & Concepts d'environnement**
Direction du développement visuel de l'univers sci-fi de Starquest, en produisant des esquisses d'environnement et des peintures atmosphériques qui ont établi l'identité esthétique centrale du jeu.
- Design de personnages & Itération**
Conception des personnages héros et PNJ du thumbnail à la feuille finale, avec livraison de turnarounds orthographiques et guides d'expressions pour l'équipe de modélisation 3D.
- Pipeline Concept 3D**
Conception d'esquisses d'environnement et de jeux de textures en workflows PBR, optimisant les assets concept 2D pour une intégration fluide dans Unreal Engine 5.



TELUS DIGITAL

Designer Visuel

Jan 2019 – Avr 2019

Focus workflow : Illustration de marque & Production d'assets marketing

- Illustration de marque**
Production d'illustrations et d'assets visuels fidèles à la marque pour les campagnes de marketing digital de TELUS, en respectant strictement les directives de la marque sur tous les livrables.
- Production d'assets marketing**
Création de visuels promotionnels de niveau hero et d'iconographie pour le web et les plateformes sociales, en collaboration avec l'équipe marketing pour respecter les délais de campagne.

FORMATION

Baccalauréat en design d'illustration

Université OCAD

2015 – 2020

LANGUES

Courant en anglais & français

CERTIFICATIONS

Expérience utilisateur en game design

Epic Games / Coursera

Mai 2026

Interface utilisateur en game design

Epic Games / Coursera

Mai 2026

COMPÉTENCES

Compétences en art conceptuel

- Briefing & Recherche**
Transformer les briefs créatifs en stratégies visuelles via le mood boarding, la collecte de références et la conceptualisation Blue-Sky.
- Miniatures & Blueprints**
Exploration rapide de silhouettes et esquisses itératives pour établir des bases visuelles solides pour les personnages et les props.
- Développement du design**
Peinture en niveaux de gris et ébauches de couleurs pour définir la forme et les palettes émotionnelles avant la production finale.
- Illustration finale & Callouts techniques**
Assets hero haute fidélité, vues orthographiques et callouts de matériaux détaillés pour les transferts aux modélisateurs 3D.
- Transfert technique & Paintovers**
Collaboration avec les équipes 3D et Art Technique, fournissant des paintovers correctifs pour assurer la fidélité des assets dans le moteur.

Compétences Concept 3D

- Sculpture numérique & Block-outs**
ZBrush et Blender pour des « sous-peintures » 3D haute fidélité — perspective, anatomie et éclairage parfaits pour les concepts de personnages et d'environnements.
- Texturage PBR & Matérialité**
Substance Painter pour définir des réponses de matériaux réalistes (métal, tissu, peau) avant les retouches 2D finales.
- Visualisation en temps réel**
Unreal Engine 5 pour la mise en scène rapide, la composition de caméra et l'éclairage atmosphérique comme base pour les assets de world-building.

Logiciels

- Photoshop
- ZBrush
- Blender
- Substance Painter
- Unreal Engine 5
- Figma