

Steve Hutchison

Ottawa – Gatineau – Outaouais

819-968-7785

Maîtrise le français et l'anglais

CONCEPTION GRAPHIQUE – MULTIMÉDIA – JEUX VIDÉO – FILM - WEB – IMPRIMÉS

steve@shade.ca

<http://steve.shade.ca>

<http://imdb.com/name/nm4006881>

***Expert **Avancé *Intermédiaire

Logiciels

Adobe Photoshop	***	Microsoft Word	***	Adobe Audition	**
Adobe Illustrator	***	Microsoft Excel	***	Tortoise SVN / Carbonite	**
Adobe Flash/Animate	***	Twitter/Facebook/Pinterest/IG	***	Konica Minolta Fiery	**
Adobe ActionScript 1&2	***	CeltX	***	QuarkXPress	**
Adobe Premiere / Encoder	***	CodeAndWebTexturePacker	***	HTML/CSS	**
Adobe Dreamweaver	***	Unity/Unity3D	**	Apophysis	**
Adobe InDesign	***	Joomla	**	Autodesk Maya	*
Sony Soundforge	***	Drupal	**	Autodesk Scaleform	*
EyeOn Fusion	***	Wordpress	**	Samsung MagicInfo	*
Adobe Director	***	Ableton Live	**	JavaScript/PHP	*

Habilités

Arts:

Croquis et illustration	***	Effets spéciaux compositing	***	Art pixel	**
Coloriage et peinture	***	Intégration multimédia	***	Art fractal	**
Matte painting	***	Art visuel pour jeux vidéo	***	Art 3D	**
Art vecteur	***	Intégration de jeux vidéo	***	Édition sonore	**
Animation 2D	***	Ludification	***	Arrangement musical / mix	**
Montage vidéo	***	Scénarimage	**	Photographie	**

Marque:

Infographie imprimée	***	Typographie	***	Mise en page	***
Conception graphique Web	***	Interface/conivialité (UX/UI)	***	Impression laser et plaques	**
Conception de logos	***	Marque et mise en marché	***	Signalétique numérique	**

Développement:

Développement de jeux Flash	***	Développement Web	**	Codage de jeux de console	*
Solutions d'automatisation	***	Intelligence artificielle	**	Développement de logiciels	*

Communications:

Rédaction créative/technique	***	Médias sociaux	***	Enseignement	**
Traduction et localisation	***	Gestion d'équipe	**	Relations publiques	**
Critique/journalisme cinéma	***	Gestion de crises	**	Création de contenu web	**
Direction artistique	***	Gestion de projets	**	Scénarisation	*

Matériel

Windows	***	Mac OS	**	Mobile	**
Imprimantes/scanneurs	***	Caméras numériques	**	Imprimantes Kimosetter	**
Tablettes graphiques	***	Caméra Sony HVR	**	Imprimantes Konica Minolta	**
Backup	**	Types de papier (impression)	**		

Études

- 2005–2007 DEC, animation 3D, La Cité collégiale, Ottawa, ON
- 1997–1999 DEP, conception graphique, Compétences Outaouais, Gatineau, QC
- 1999 Certificat en multimédia (90h), Compétences Outaouais, Gatineau, QC

Steve Hutchison

steve@shade.ca

Depuis octobre 2012 (version 1 déployée en 2000)

Tales of Terror <http://www.terror.ca>

Fondateur, artiste web, webmestre, développeur web, administrateur, auteur, intervieweur, critique de films

Développeur Drupal 7 solo, concepteur d'un moteur complexe, **TALES OF TERROR**, qui compare les films entre eux en se basant sur les critiques et notes; créant des listes thématiques de films avec filtrage avancé

Auteur et graphiste de plus de 130 livres/eBooks conçus par InDesign/Photoshop et publiés chez Amazon KDP

Développeur solo et concepteur en préproduction d'une version préliminaire beta en Joomla 2.5 et 3

Collaboration avec distributeurs, promoteurs, producteurs, acteurs, réalisateurs et scénaristes

Critique, classification et cotation de plus de 2000 films d'horreur issus de plus de 150 franchises

Webmestre et spécialiste du contenu des médias sociaux (Facebook, Twitter, Pinterest, Instagram, LinkedIn)

Ai rédigé un article exclusif (<http://terror.ca/news/faceoff>, 25000 lecteurs) sur le documentaire choc **FRANKENFAKE** réalisé par **JOE CASTRO**; cinéaste, maquilleur, créateur d'effets spéciaux pratiques, et participant à l'émission de réalité **FACE OFF** (produite par la chaîne **SYFY (SPACE CHANNEL)**) et produite par **STEVEN J. ESCOBAR** (monteur vidéo sur **BIG BROTHER** et **THE AMAZING RACE**). Ai fourni des services de gestion et de communications de crise, de promotion virale, de recommandations, un encadrement S.E.O et un service de consultation de médias sociaux personnalisé.

Janvier 2009 à juin 2010

DTI Software, Département artistique des jeux vidéo, Montréal

Artiste 2D, chef intégrateur, artiste/codeur multimédia, intégrateur, monteur vidéo, assistant artiste 3D

Chef ou solo - conception visuelle de 7 jeux de console 2D : Archos, IFE et IPE (The Hanged Man, The Fortune Trivia, The Magus' Grid, The Tricky Scramble, Caveman Chase, In-flight **KAKURO**, **TANGRAM** Dynasty), assistant sur jeux 3D (In-flight Golf 3D, Caveman: Age of Fire, Caveman iPhone). Convivialité/localisation/port/intégration de **STREET FIGHTER 2: HYPERFIGHTING (CAPCOM)**, **BEJEWELED**, **BEJEWELED 2**, **LUXOR**, **ZUMA**, **PEGGLE**, **BOOKWORM (POPCAP/MUMBO JUMBO)**, **TETRIS (THE TETRIS COMPANY)**, **PACMAN (BANDAI/NAMCO)**, **DISNEY'S CLASSICS (DISNEY)**, de jeux maison (Caveman, Niffenheim, Al's Casino, Sudoku, G-Raid) et pour vols suborbitaux **VIRGIN GALACTIC**

Gestion de l'intégration graphique des jeux pendant 8 mois, création de projets marketing, Flash, multimédia, vidéo et/ou de compositing pour des projets internes, développement d'outils accélérant le processus d'intégration/localisation des jeux par plus de 1200% pour les opérations communes

Août 2013 à avril 2015

Mattel, Sylien Games, Magmic Games et Twist Media

Artiste 2D et intégrateur de jeux vidéo à l'externe

Conception/altération/convivialité d'interface et intégration visuelle de **SKIPBO** et **PHASE10** de **MATTEL** pour **MAGMIC**, Sylien et Stratdgi Games, conversion de ressources du jeu Facebook (app) au format Windows 8 (compositions fluides)

Gestionnaire de projet, gestionnaire d'intégration de jeux, artiste 2D, artiste d'effets spéciaux, rigueur, artiste technique, animateur 2D et animateur 3D pour 3 thèmes de machines à sous (**CASINO KING** par **MAGMIC**) convertis en Unity3D (v.4.3/4.6) à partir de documents Flash et Photoshop restaurés; ai animé plus de 30 personnages, symboles, objets ou décors et ai coordonné une équipe de deux artistes, deux développeurs et un gestionnaire.

Conception visuelle, illustration, création de personnages, animation d'objets/personnages 2D et design d'interface solo de Slapshot Goalie pour EasyHome, Soapbox Sprint et Chaotic Streets pour Drive for Life; jeux pour le web et Facebook

Refonte vectorielle complète solo de **SPADES KING** (poker) pour **MAGMIC** sur iPhone 5, iPhone 4, iPhone 4S, iPad et iPod Touch, iPad Retina et iPad Mini, en 4 résolutions/dimensions

Intégration, interface et convivialité de **SLOTS KING** pour **MAGMIC** (machines à sous) sur Z10 et Q10 (Blackberry)

Dessin et traçage d'arrière-plans en vecteur, matte painting et texturisation rapide de 42 illustrations (1.5h par image) pour Twist Media dans le cadre d'un programme éducatif sur les provinces canadiennes et ses repères (ludification).

Depuis mars 1999

Shade.ca Art & Code, Gatineau <http://corp.shade.ca>

Copropriétaire, directeur artistique, graphiste, artiste et programmeur jeux vidéo/multimédia/web

Art et code pour franchiseurs dans l'industrie de l'enfance (**THE BEAR MILL**, **TEDDY MOUNTAIN**, **TEDDY ZOO**, **MONKEY DOOZ**, **TEDDY VILLE** et **PICKLE BOB's**) et pour des artistes, distributeurs de films, célébrités et entreprises locales

Jeux Flash (art et code), sites web, matériel promotionnel, imprimé, illustration, animation 2D, Animation 3D

Steve Hutchison

steve@shade.ca

Avril 2011 à mai 2013

Cégep de l'Outaouais, Gatineau

Membre de la cellule de communication des gestions de crises, technicien en information, chef infographiste

Membre de la cellule de gestion de crise dans le meurtre de **VALÉRIE LEBLANC** (collaboration avec la police de Gatineau)

Membre de la cellule de communication de gestion de la crise de la grève étudiante (boycottage et manifestations syndiqués contre la hausse des frais de scolarité au Québec / mouvement politique « Les **CARRÉS ROUGES** » / CSN)

Artiste concepteur du logo, de la marque et de l'uniforme 2011 des Griffons, les équipes sportives du Cégep

Graphiste, artiste, programmeur, cinéaste, photographe, webmestre, caméraman, spécialiste en médias sociaux

Développeur web, administrateur (gestion CMS), solutions anti-piratage, codeur (PHP, AS2, JavaScript, Joomla, Drupal)

Depuis octobre 2016

DC Canada Education Publishing

Webmestre, spécialiste des médias sociaux, illustrateur et graphiste

Mise en page de livres et jeux de société, illustration et conversion d'eBooks

Gestion de médias sociaux, illustration et rédacteur publicitaire (Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, LinkedIn)

Traduction, édition sonore, webmastering (Wordpress), blogage

Depuis décembre 2015

Tourisme Outaouais

Webmestre et graphiste

Altération, recadrage et mise en ligne de plus de 500 photos de membres avec Photoshop, Wordpress et Cloudinary

Création de plus de 15 pages PHP/HTML statiques

Gestion, construction et déploiement du site web en collaboration avec deux agences externes.

Mars 2013 à septembre 2013

Barbuzz et Bonzai Communication

Graphiste, consultant, marketing

Refonte complète d'un portail de divertissement régional, conception web, illustration, imprimés et animation

Octobre 2013

Barbuzz et Bonzai Communication

Critique cinéma, consultant artistique

Critique de films d'horreur, de science-fiction et de thrillers pour Barbuzz.net, conception web, conception de logos

Rédaction de documents de recommandations de stratégie marketing, de référencement et de médias sociaux

Depuis janvier 2008

LavaBlast Software, Gatineau <http://www.lavablast.com>

Directeur artistique

Supervision de la convivialité d'interface, de l'esthétique, de l'uniformité de marque pour franchiseurs, multimédia, illustration, animation, code (AS2), visuel d'applications, jeux Flash (enfance, « advergames »)

Janvier 2003 à juillet 2004

Université d'Ottawa, Faculté de médecine, MedTech, Ottawa

Graphiste Flash, web et impression

Refonte du site web de la faculté en solo, logotypes, imprimé, Flash, convivialité d'interface, collaboration fréquente avec ingénieurs logiciels dans la construction d'outils, de sites web et d'applications

Décembre 2007 à avril 2008

La Cité collégiale, Animation 3D, Ottawa

Enseignant en traitement d'image, texture et matte painting

Enseignement de Photoshop, Maya, texture, matte painting et initiation au graphisme pendant une session (45h)

Travail à la Pige

Décembre 2011 à février 2011

Playbrains, bitHeads et HeadGames, Ottawa

Développeur pour jeux PLAYSTATION 3, XBOX 360 et XBOX LIVE en Scaleform et ActionScript

Programmation et graphisme d'interface sur les jeux de plateau **SIDEWAY** et **WORLD GONE SOUR** pour **CADBURY**

Février 2001 à juillet 2003

K6 Media, Ottawa

Artiste, programmeur, graphiste

Web, Flash, image de marque, vinyle, imprimé, logos, illustration, animation

Depuis mai 1999

Pigiste

Illustration, jeux vidéo, multimédia, logotypes, sites web, imprimés, habillage de médias sociaux, référencement

Contrats, notamment, pour Statistiques Canada, le Conseil national de recherche Canada, Postes Canada, célébrités, politiciens, scientifiques, franchiseurs, agences, écoles et agents immobiliers

Projets

Depuis 1999

Concepteur unique, réalisateur ou chef de 13 jeux ou prototypes de jeux Flash

Je possède les habiletés combinées nécessaires à la création de jeux vidéo (programmation, visuel, son, scénario, concept, interface). Certains ont été joués plus de quatre millions de fois.

Depuis 2012

Auteur

J'ai écrit, traduit et publié un livre intitulé [Ton Pouvoir : l'occulte tangible](#). J'ai également publié plus de 130 livres et ebooks de critiques de films d'horreur monétisés de par mon blog et les médias sociaux.

2006

Hôte d'ateliers enseignant les bases d'Illustrator et de design web à la Cité collégiale (4h)

2001

Artiste pour le site web et la bande-annonce web de CUBE 2 : HYPERCUBE de LIONS GATE

J'ai construit un moteur pseudo-3D Flash 5 à partir de fiches techniques et fichiers fournis par Lionsgate

1999 à 2001

Concepteur solo de 2 jeux pour le site du comédien TOM GREEN (The Tom Green Show, MTV)

J'ai conçu Beat Tom Green et Hacky the Raccoon; jeux de combat Flash viraux dans le cadre d'une promotion controversée pour le film **FREDDY GOT FINGERED** (plus d'un million de joueurs le jour du lancement).

2000

Inventeur et concepteur d'un jeu promotionnel Flash inspiré d'un concept radiophonique

J'ai inventé et conçu un jeu Flash pour l'acteur **ANDRAS JONES (A Nightmare on ElmStreet 4/Far from Home)**.

2002

Graphiste des chanteurs pop BELLY et MASSARI's (Logos, CD, emballages, Flash et sites web)

2009

Artiste scénariste et illustrateur pour le court métrage d'horreur DEATH RALLY, FANTASIA 2010

2001 à 2005

Critique bilingue de films d'horreur, plus de 4 millions de lecteurs, plus de 700 articles

Pige, temporaire, stagiaire

Octobre 2014

Escobar Indie Pictures, LA

Contenu web viral, marketing, journalisme, critique et recommandations

Juin 2013 à juillet 2013

Collaborat, international

Plus de 50 logos, décoration pour médias sociaux et infographie

Mai 2013 à juin 2013

Barbuzz, Gatineau

Refonte d'image, infographie, marketing, documents de recommandation

Novembre 2009 à décembre 2009

Distantia, Gatineau

Flash art/code, design web pour entreprises locales

Mai 2009 à juillet 2009

Ola Interactive, Ottawa

Flash art/code, design web et « advergames »

Avril 1999 à janvier 2000

VisiteNet, Hull

Stagiaire engagé en graphisme web et imprimé, QTVR

Capsules historiques:

uOttawa, Roger-Guindon, [OCT 21, 2004 – 2054]

Cégep de l'Outaouais, Archives, [AVR 21, 2012 – 2047+]