

# 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	***	TortoiseSVN	**
Adobe Illustrator	***	Microsoft Excel	***	Konica Minolta Fiery	**
Adobe Flash	***	CeltX	***	QuarkXPress	**
Adobe ActionScript 1&2	***	Unity/Unity3D (Animation)	**	HTML/CSS	**
Adobe Premiere / Encoder	***	Adobe InDesign	**	Apophysis	**
Adobe Dreamweaver	***	Joomla	**	Autodesk Maya	*
EyeOn Fusion	***	Drupal	**	Autodesk Scaleform	*
Sony Soundforge	***	Wordpress	**	Steinberg Cubase	*
CodeAndWebTexturePacker	***	Ableton Live	**	Samsung MagicInfo	*
Adobe Director	***	Adobe Audition	**	JavaScript/PHP	*
Twitter/Facebook/Pinterest	***	Newsletters	**		

## 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 de son	**
Animation 2D	***	Ludification	***	Arrangement musical / mix	**
Montage vidéo	***	Scénarimage	**	Photographie	**

### Marque:

Infographie imprimée	***	Typographie	***	Mise en page	***
Conception graphique Web	***	Interface et convivialité	***	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	***	Gestion de projets	**	Enseignement	**
Traduction et localisation	***	Gestion d'équipe	**	Relations publiques	**
Critique/journalisme cinéma	***	Gestion de crises	**	Création de contenu web	**
Direction artistique	***	Médias sociaux / « S.E.O. »	**	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

## Expérience

Décembre 2015 à Septembre 2016

Tourisme Outaouais

### Webmestre

Ai maintenu et développé un site web en utilisant Wordpress. Ai créé multiples infolettres en utilisant Adnetis.

Mars 2013 à Septembre 2013

Barbuzz et Bonzai Communication

### Graphiste, consultant, marketing

Conception d'affiches et de brochures, refonte complète de Barbuzz.net, un portail de divertissement régional, bannières web, conception web diverse, illustration et animation web

Octobre 2013/2014

### Critique cinéma, consultant artistique, concepteur web, formateur et consultant en médias sociaux

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

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

Halloween 2014 : ai rédigé un article exclusif sur le vol de droits d'auteur de personnages de films d'horreur

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

Depuis Octobre 2012 (version 1 déployée en 2000)

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

### Propriétaire, fondateur, artiste web, webmestre, développeur web, administrateur, intervieweur, photographe, critique, spécialiste en médias sociaux, créateur de contenu viral

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 et méthodes contrôlables par l'utilisateur : 7 genres, 6 ambiances, plus de 30 sous-genres clé, 70 types d'antagonistes et 90 types de menaces utilisés à des fins de classification, de graphiques ou statistiques

Système automatisé de palmarès de films basés sur plus de 10 statistiques par critique

Développeur solo et concepteur en pré-production d'une version préliminaire beta en Joomla 2.5 et 3

Collaboration avec spécialistes Hollywoodien; directeurs et auteurs, lors de l'élaboration d'un module d'entrevue

Rigidité quant aux délais de critique de films reçus et respect de l'embargo

Critique, classification et cotation de plus de 500 films d'horreur issus de plus de 110 franchises

Webmestre et spécialiste du contenu des médias sociaux (Facebook, Twitter, Pinterest, Twuffer, Klout)

Ai rédigé un article exclusif en tant qu'historien et critique sur le documentaire choc **FRANKENFAKE** réalisé par **JOE CASTRO**; cinéaste, maquilleur, créateur d'effets spéciaux pratiques, de personnages 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 enquêté sur des cas de vol de droits d'auteurs relatifs aux personnages de franchises de films d'horreur, des cas rapportés de contrats falsifiés et autres actes illégaux ou crimes. Ai fourni des services de gestion et de communications de crise, de conception graphique, de promotion virale, de recommandations, un encadrement S.E.O et un service de consultation de médias sociaux personnalisé. (Spécial Halloween 2014)

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; une session (45h)

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, riggeur, 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 SlapshotGoalie 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 & 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).

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 sept jeux de console 2D : Archos, IFE et IPE (The Hanged Man, The Fortune Trivia, The Magus' Grid, The TrickyScramble, Caveman Chase, In-flight **KAKURO**, **TANGRAM** Dynasty), assistance sur jeux 3D (In-flight Golf 3D, Caveman: Age of Fire, Caveman iPhone). Convivialité/localisation/port/standardization/intégration de **STREET FIGHTER 2: HYPERFIGHTING** (**CAPCOM**), **BEJEWELED**, **BEJEWELED 2**, **LUXOR**, **ZUMA**, **PEGGLE** et **BOOKWORM** (**POPCAP/MUMBO JUMBO**), **TETRIS** (**THE TETRIS COMPANY**), **PACMAN** (**BANDAI/NAMCO**), **DISNEY'S CLASSICS** (**DISNEY**), de jeux maison (Caveman, Niflheim, 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

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 »)

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**

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

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

Membre de la cellule de communication de la cellule de gestion de crise dans le meurtre de **VALÉRIE LEBLANC**

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)

Collaboration avec les médias et la police de Gatineau (SPVG) et support parallèle sur une série de crimes

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

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

## 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 en solo (programmation, visuel, son, scénario, concept, interface,...) ou en équipe. Certains ont été joués plus de quatre millions de fois.
- 2015-2016 **Auteur de livres**  
J'ai produit 19 livres autopubliés vendus sur Amazon et ailleurs sous la marque Tales of Terror.
- 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 Elm Street 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**

## Autre expérience (consultant/temporaire/stagiaire)

Octobre 2014	Escobar IndiePictures, 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+ ]