



PUIG Jason

Technical Animator
puigjason.pro@gmail.com
France

Résumé

Technical Animator spécialisé sur Unreal Engine 5. Concepteur du pipeline de Technical Animation au sein de l'unité Transport de CORYS.

Passionné et en veille permanente, je consacre une grande partie de mon temps personnel à expérimenter les dernières nouveautés du moteur et à perfectionner mes architectures d'animation.

Compétences

Locomotion & Animation

Motion Matching, Animation Blueprints (ABP), Linked Anim Graphs, Animation Layer Interfaces (ALI)

Optimisation & Performance

Vertex Animation Textures (VAT), Animation Sharing, Property Access, Fast Path, LOD

Rigging & IK

Control Rig, Full-Body IK (FBIK)

Langues

Français
Anglais

Portfolio et Website

<https://jason.puig.ashenbloomstudio.fr/>

Expérience

CORYS (Unreal Service Partner)

Technical Animator - Unité Transport

Grenoble
2025 - Actuel

- **Gestion & Responsabilité unique** : Référent et responsable de l'architecture d'animation des personnages (ABP, logique interne, outils) pour l'unité Transport, portant les standards techniques requis par le partenariat officiel Epic Games.
- **Création de pipeline d'animation** : Embauché suite à la conception et à la proposition d'un nouveau pipeline complet de Technical Animation adapté aux besoins de production de l'entreprise.
- **Systèmes de foule & Passagers** : Gestion complète des flux de piétons et des comportements de passagers (logique de montée/descente des rames).
- **Comportements spécifiques & IK complexes** : Développement d'interactions personnalisées sur quai via du Full Body IK (IA bloquant les portes des trains avec les mains, action de pousser une poussette).
- **Véhicules & Personnages dynamiques (In-Engine IK)** : Création de systèmes de locomotion complexes entièrement gérés par IK pour les deux-roues (cyclistes avec passage dynamique assis/debout/pied au sol, motos).
- **Optimisation multi-LODs** : Réduction du coût CPU des foules distantes via l'intégration de Vertex Animation Textures(VAT), d'Animation Sharing et de systèmes customs de frame-skipping (modulo).

Streamlight Studio

Développeur Unreal Engine 5 (Stage)

Angoulême
2024 (2 mois)

- Création d'un plugin d'IA modulaire gérant les patrouilles et les poursuites, compatible avec différents types de squelettes et d'arbres d'animation.
- Intégration d'un système de quêtes et d'un inventaire dynamique avec sauvegarde.

Récompenses

2nd Place -Tech Anim Corner Challenge

juin 2026

Tech Anim Corner par Matthew Lake, Jury : Mike Waterworth)

Deuxième place obtenue lors du challenge de la communauté Tech Anim Corner. Système récompensé :

- Implémentation de Motion Matching sous Unreal Engine intégrant des couches de Slope Warping et d'évitement de collisions par proximité (Proximity Collision Avoidance).

Formation

3iS Bordeaux

Bordeaux • 2020 - 2025

Mastère

Spécialisation architectures temps réel, techniques d'optimisation et pipelines graphiques.

Projets

Arcantis (Projet indépendant mobile)

2025 - Actuel

- **Système d'animation & Gameplay** : Création des mécaniques de combat arcade, des inputs, du système de sauvegarde et des Anim Blueprints (ABP) pour la locomotion.
- **Environnement & Tech Art** : Génération complète du terrain, création du master material de paysage et production de la végétation via l'outil Tree It.
- **Optimisation Mobile** : Profiling et optimisation des performances globales et de l'interface utilisateur (UI) pour supports mobiles.