



Alexandra Tournier

3D Rigger & Character Animator

Je suis une riggeuse et animatrice de personnages 3D originaire de France. Mon objectif est de susciter des émotions chez les spectateurs, de raconter des histoires à travers mes animations et de créer des rigs astucieux pour les animateurs en mettant à profit toutes mes connaissances dans ce domaine. J'ai la volonté d'acquérir sans cesse de nouvelles compétences afin d'approfondir mon expertise.

Expériences professionnelles

Watch Next Media

3D Rigging & Animation | Paris | Sept. 2025 - Jan. 2026

Travail de prévisualisation 3D, layout, animation et rigging dans Blender, pour la série Donjons et Chatons.

MyFlower.tv

3D Rigging & Animation | À distance | Juin 2025 - Juill. 2025

Support technique, animation 3D et rigging dans Blender, sur un clip de musique pour un groupe de métal.

Workshop de Motion Capture, Ubisoft Studio

Calibration & Data management | Annecy | Nov. 2024

J'étais en charge de la calibration des combinaisons Xsens et de l'exportation des données du shooting jusqu'à Motion Builder et Unreal Engine.

Paris Olympics TV Short animé

3D Rigging & Animation | Annecy | Oct. 2023 - Mar. 2024

Projet de commande par le RECA et France TV d'un générique dans le cadre des JO de Paris 2024, réalisé dans Maya. En charge du rigging et de l'animation des personnages et des accessoires.

Supervision des événements G Ciné

Supervision de groupes | Annecy | 3 éditions

Accompagnement de familles et groupes pour la compétition d'animation "G10h pour faire un film", par l'association G Ciné.

Diplômes

Gobelins

Bachelor Animateur de personnage 3D (AP3D)

Annecy, France
2022-2025

Cambridge English Certificate (CEC)

Niveau en anglais C2
2021

Permis de conduire

Coordonnées

contact@goupilipom.com

Thionville, France

Réseaux sociaux

Compétences

Maya

Blender

Unreal Engine

Motion Builder

Python, MEL, PyMEL

Bilingue Français - Anglais

Qualités

Curieuse

Capacité d'adaptation

Ouverture aux critiques

Esprit d'équipe

Communication