



David CAMUS

A PROPOS

Lead XR Developer avec 8 ans d'expérience en VR/AR/MR et 3D temps réel.

Diplômé des Arts et Métiers, j'ai dirigé et livré des projets pour le luxe, la culture, le jeu vidéo et l'événementiel.

Je recherche de nouveaux projets stimulants dans le domaine de la XR, dans l'**entertainment** ou la **formation**, axés sur l'innovation.

COMPÉTENCES

- Management d'équipe / Gestion de projet / Gestion de planning / Suivi de production
- **Unity 3D** / C# / ARKit / AR Core
- XR Development : Quest 3 / Apple Vision Pro
- WebAR - **8th Wall**
- **Lens studio**
- Modélisation 3D : **Blender**, Zbrush
- Texturing : Substance Painter
- Shading : Shader Graph, Amplify
- Rendering : Cycles
- Networking : Photon PUN

Lead XR Developer



TELEPHONE
06 25 01 93 04



EMAIL
camusd92@gmail.com



ADRESSE
970 avenue Emile Bodin
13600 La Ciotat



WEB
<https://david-camus.fr/>

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Wilkins Avenue AR | Chief Technology Officer

Janvier 2023 — Avril 2025 / Paris

- Développement de toutes les expériences AR du studio, pour de grandes marques (**Lancôme, Tissot, Cartier, Coca Cola...**) sur de multiples plateformes et équipements (**Apple Vision Pro, Meta Quest 3**, applications mobiles, filtres Instagram et Snapchat, Web AR)
- Recrutement et supervision de l'équipe technique.
- R&D, veille technologique et participation à la stratégie d'entreprise
- Gestion de projet et relations clients

Projet publié

Out There — [Apple Vision Pro & Meta Quest 3](#)

Freelance Unity Developer & 3D Artist

Septembre 2018 — Décembre 2022

- Réalisation d'applications VR, AR et mobiles
- Modélisation, animation et intégration 3D temps réel

Clients et projets notables :

- **Backlight** : Lead Dev applications mobiles [Disneyland Paris](#)
- **Wilkins Avenue AR** : WebAR Lancôme et Maison Berger
- **Edu Factory** : Graphiste 3D temps réel pour un serious game.
- **Isart Digital** : Intervenant cours d'initiation à Blender

XXII Group | 3D Artist

Avril 2017 — Août 2018 / Suresnes

- Réalisation d'environnements et assets 3D temps réel pour des applications immersives (Safran, Renault, SNCF...)
- **Jeu VR Dwingle : B.O.T. (Steam VR)** : modélisation 3D et intégration temps réel sous Unity

Scale-1 Portal | 3D Artist (stage)

Mai 2016 — Sept. 2016 / Saint-Quentin-en-Yvelines

- Développement et modélisation pour des installations CAVE et VR

Enozone | 3D Artist (stage)

Avril 2014 — Juillet 2014 / Laval

- Modélisation et intégration temps réel pour serious games et simulations

FORMATION

2015 - 2017 — [Master MTI3D](#) | ENSAM Laval – Arts et Métiers PARIS TECH.

2013 - 2014 — Licence Pro Infographie 3D Temps Réel | [Laval 3Di](#)

2010 - 2012 — DUT MMI | IUT de Lens