

Florian Costes

Sound designer / Mixeur son / Compositeur

FREELANCE

<http://flosoundfactory.wix.com/portfolio>

EXPÉRIENCES

2020

Jeux vidéo TOCUS (en création), *sound designer / Foley / compositeur.*

Tower defense en cours de développement pour la console Square one de Wizama.

Enseignant à E-artsup Toulouse et à Anaten Tarbes (en cours),

La narration sonore dès le scénario. J'enseigne le sound design sur les cursus Animation et Game.

2019

Edition GDBM, *sound designer / monteur son / mixeur son / Foley.*

Adaptation sonore d'une BD fantasy, volume 2 en préparation.

SonoDeck, fondateur / sound designer / Field Recording / Foley. (en cours)

Outils proposant des environnements sonores pour des jeux de société / JDR et des livres. Environnement sonore sur du conte pour enfant en cours de développement.

Galaxy hat war, *compositeur.*

Jeu vidéo indépendant.

FORMATIONS

Isart digital, Paris — *Diplôme supérieur de music & sound design.*

2013/2015

Montage son, bruitage, création d'effets sonores, techniques d'enregistrement et de mixage. Moteurs de jeu video : unity, fabric, fmod, Wwise.

Studio M, Montpellier — *Diplôme de technicien supérieur au métier du son.*

2011/2013

Techniques de prise de son studio et extérieur, mixage, post-production.

LANGUES

Français => courant

Anglais => intermédiaire

LOGICIELS

ProTools, Nuendo, Sound forge, Premiere pro

Suite google, traitement de texte.