

# Najim Filali

# Saksak.

## POSTE

Directeur artistique  
Artiste principal

## LIEU

Montréal, QC

## CONTACT

najimfs@pm.me  
najimfilali.com  
linkedin.com/in/najimfs

## 01.0 – RÉSUMÉ

Artiste principal et directeur artistique qui façonne des univers pour les jeux AAA et le long métrage. Dix ans à construire des pipelines d'environnement et de biome depuis zéro chez Quantic Dream, Blizzard, 1047 Games, Wizards of the Coast et MPC. Dirige le LookDev, recrute et encadre des équipes, livre à un niveau de qualité constant.

## 02.0 – RÉFÉRENCES

## LIVRÉS / SORTIS · SÉLECTION

01 / JEU AAA	<b>Star Wars: Eclipse</b> (non sorti)	Quantic Dream	Artiste principal
02 / JEU AAA	<b>Splitgate 2</b>	1047 Games	Artiste d'environnement principal · Lead biome
03 / JEU AAA	<b>IP de survie non annoncée</b>	Blizzard Entertainment	Artiste d'environnement senior I
04 / JEU AAA	<b>D&amp;D: Dark Alliance</b>	Wizards of the Coast / Tuque	Lead artiste 3D
05 / SPECTACLE	<b>Madonna · BBMA 2019</b>	Reflector Entertainment	Modeleur 3D
06 / SPECTACLE	<b>PY1 (Guy Laliberté)</b>	Reflector Entertainment	Artiste 3D
07 / VFX CINÉMA	<b>Aquaman</b>	MPC	Artiste d'environnement
08 / VFX CINÉMA	<b>Detective Pikachu</b>	MPC	Artiste d'environnement
09 / JEU AAA	<b>Blood &amp; Truth (PSVR)</b>	elite3d	Artiste d'environnement
10 / JEU AAA	<b>Call of Duty: MW2 Remastered</b>	elite3d	Artiste d'environnement
11 / JEU AAA	<b>The Crew 2</b>	Ubisoft / Ivory Tower	Artiste d'environnement

JANV. 2026 –  
AUJOURD'HUI  
MONTRÉAL, QC

### **Beyion Studio / Artiste principal**

- Premier artiste recruté ; en charge d'aspects clés du pipeline d'environnement sur un projet non annoncé (NDA).

AVR. 2024 – JANV.  
2026  
MONTRÉAL, QC

### **Quantic Dream / Artiste principal**

→ STAR WARS: ECLIPSE

- Premier et seul artiste du studio de Montréal à l'embauche — a établi le niveau de LookDev des assets hero et des environnements qui définissent l'identité visuelle du jeu.

JUIN 2023 – AVR.  
2024  
NEVADA, USA

### **1047 Games / Artiste d'environnement principal · Lead biome**

→ SPLITGATE 2

- A monté l'équipe Biome depuis zéro ; a recruté, fait grandir et encadré les artistes qui ont livré toutes les cartes de biome du titre.
- A pris en charge le pipeline procédural de bout en bout — génération de terrain sous Houdini, matériaux procéduraux, dressing sous Unreal Engine 5 — et l'a rendu reproductible sur l'ensemble des cartes.
- A dirigé la composition, le sculpt, les overpaints et le dressing sur toutes les cartes de biome à un niveau de qualité constant.

MAI 2022 – JUIN 2023  
IRVINE, CA

### **Blizzard Entertainment / Artiste d'environnement senior I**

→ IP DE SURVIE NON ANNONCÉE (ANNULÉE)

- A structuré les pipelines d'environnement et la composition de biomes à grande échelle pendant le LookDev et la préproduction.

JUIL. 2019 – JANV.  
2022  
MONTRÉAL, QC

### **Wizards of the Coast · Tuque Games / Artiste 3D senior → Lead artiste 3D**

→ D&D: DARK ALLIANCE

- Promu de Senior à Lead ; en charge du pipeline d'assets 3D d'environnement et du niveau de qualité de l'équipe sur le modeling, le texturing, l'optimisation et le tech-check.
- A livré les assets hero et les benchmarks ; a résolu les blocages créatifs et techniques sur l'ensemble des niveaux jusqu'au lancement.

AVR. 2019 – JUIL.  
2019  
MONTRÉAL, QC

### **Reflector Entertainment / Artiste 3D**

- A livré les visuels de PY1, le spectacle pyramidal immersif de Guy Laliberté.
- Modeleur 3D sur la prestation de Madonna aux Billboard Music Awards 2019.

AOÛT 2018 – DÉC.  
2018  
VANCOUVER, BC

### **MPC / Artiste d'environnement · Sculpteur**

→ DETECTIVE PIKACHU · AQUAMAN

- Sculpt d'environnement pour deux longs métrages à gros budget.

JUIL. 2017 – JUIL.  
2018  
VALENCIA, ESPAGNE

### **elite3d / Artiste d'environnement · Généraliste 3D**

→ CALL OF DUTY: MW2 REMASTERED · BLOOD & TRUTH (PSVR) · DÉMO AMAZON LUMBERYARD

- Généraliste 3D sur le modeling, le texturing, l'art d'environnement, les props et les personnages pour trois plateformes shippées.

AOÛT 2016 – JUIL.  
2017  
LYON, FR

## Ubisoft · Ivory Tower / Artiste d'environnement

→ THE CREW 2

— Props et environnements pour ce jeu de course en monde ouvert.

JANV. 2016 – MARS  
2016  
PARIS, FR

## Kylotonn Games / Artiste d'environnement (Stage)

→ WRC 6

— Modeling et layout d'environnement.

02.2 – HORS STUDIO

ENTREPRENEURIAT · PRATIQUE ARTISTIQUE

OCT. 2024 –  
AUJOURD'HUI  
TERREBONNE, QC

## The Souk Factory / Cofondateur · Vice-président

— Cofondateur d'une marque artisanale de bougies et de parfums d'intérieur, vendue via Shopify et les marchés locaux ; anime les ateliers Wax & Wax.

— Opère le studio de médias créatifs The Souk Galaxy sous la même structure, en collaboration avec Sega, Greensky Games, Rubika, Forêt de la Seconde Vie et d'autres.

OCT. 2022 –  
AUJOURD'HUI

## IIITHRIII / Producteur de musique · Artiste live

— Producteur de musique électronique et artiste live ; premières parties de Rudimental, The Glitch Mob, Kid Koala, Document One, Monty, Circadian et d'autres.

### 03 – SAVOIR-FAIRE

- Direction artistique
- Constitution d'équipe
- Direction créative
- Pipeline ownership
- Mentorat
- LookDev
- Art d'environnement
- Sculpt organique
- Texturing
- Lighting
- Composition
- Développement visuel

### 03.1 – LOGICIELS

- Unreal Engine 5
- Unity
- Houdini
- Maya
- 3ds Max
- ZBrush
- Substance
- Photoshop
- Illustrator
- DaVinci Resolve

MOTEURS OFFLINE  
V-Ray · Octane · Redshift

### LANGUES

- Français  
Langue maternelle
- Néerlandais  
Langue maternelle
- Anglais  
Maîtrise professionnelle

### 04 – ENSEIGNEMENT

#### Snappy Gurus

Mentor — Direction artistique d'environnement, Unreal Engine  
2025 – Présent

#### Rubika Montréal

Enseignant en direction artistique — Mastère 3  
2022 – 2025

#### Think Tank Training Centre

Mentor privé — Art d'environnement, UE5, V-Ray, Redshift, Houdini  
2023 – 2025

#### École Brassart (Lyon)

Enseignant en art 3D et texturing  
2016 – 2017

#### SAE Institute Genève

Enseignant en game art  
2016 – 2017

### 05 – ÉTUDES

#### Haute École Albert Jacquard (HEAJ)

Infographie · Game Art  
2012 – 2016

#### Institut Sainte Marie

Beaux-Arts  
2008 – 2012