



Matteo Sanchez Designer. Concepteur 3D/CGI.

+33 6 76 42 66 44
matteosanchezpro@gmail.com
www.matteosanchez.com
LinkedIn
@_matteo__sanchez_

1/2

Langues :

Français, C2 (langue maternelle)
Italien, C2 (langue maternelle)
Anglais, C1 (professionnel)
Espagnol, B1 (bonnes notions)

Compétences techniques :

Logiciels :

Blender (Maîtrise)
Rhinoceros 3D (Maîtrise)
Cinema4D (Notions)
Keyshot (Maîtrise)
Suite Adobe (Maîtrise)
Photographie (Maîtrise)
Ultimaker Cura (Utilisation)
Suite Office (Utilisation)
WordPress / Elementor (Utilisation)

Travail manuel :

Maquettage
Prototypage en bois et métal
Impression 3D
Croquis et dessin rapide

Compétences personnelles :

Sens du collectif
Aisance écrite et orale
Adaptation
Autonomie
Esprit d'analyse
Créativité
Ingéniosité
Organisation
Réactivité
Rigueur
Sens du détail

Expériences professionnelles

2022 // Artiste 3D/CGI (en cours) – AddUp, Clermont-Ferrand.

_ Conception de rendus 3D en collaboration avec l'agence Publicis.

2022 // Assistant scénographe (4 mois) – Exposition « Le monde sinon rien » Biennale Internationale du Design de Saint-Étienne.

_ Conception de la scénographie de l'exposition.
_ Production de modélisation et de visualisations 3D, de plans cotés, d'élévations.
_ Commissariat d'exposition (classification et disposition des oeuvres en fonction du parcours de l'exposition).

2021 + 2022 // Concepteur 3D freelance (missions) – LZ éditions, Paris.

_ Conception de modèles 3D imprimables par frittage de poudre.
_ Nettoyage et correction de modélisations 3D.
_ Optimisation des modèles 3D pour réduire le coût de prototypage.

2021 // Collaboration professionnelle – AddUp, Clermont-Ferrand.

_ Conception du prototype d'une lampe.
_ Collaboration avec les ingénieurs de l'entreprise AddUp.
_ Réalisation de modélisations et visualisations 3D d'intention.
_ Réalisation de plans cotés.

2020 // Designer, stage (2 mois) – Emilieu Studio, Paris.

_ Conception de prototypes de ballon de football connecté en cuir, en tissu de récupération et en kombucha.
_ Réalisation de visualisations 3D.
_ Recherche et réalisation de planches tendance en vue d'un projet dans le cadre de DZIGN 2020 (Biennale Algéro-Française du Design).

2020 // Collaboration professionnelle – Chaudronnerie fine de la Loire (CFL) et Axalta.

_ Conception du prototype de la lampe Riflessi grâce aux savoir-faire des entreprises CFL et Axalta.
_ Réalisation de plans, de visualisations 3D.
_ Contacts fréquents avec les deux entreprises.

2018 // Designer, stage (2 mois) – Exposition « La nouvelle adresse », Centre national des arts plastiques (Cnap), Paris.

_ Conception de modules et socles d'exposition, montage, suivi d'artistes.

Matteo Sanchez
Designer. Concepteur 3D/CGI.

2 / 2

+33 6 76 42 66 44
matteosanchezpro@gmail.com
www.matteosanchez.com
LinkedIn
@_matteo__sanchez_

Participation workshops

Bassirou Wade, Designer
(Saint-Étienne, France)

Éric Jourdan, Designer
(Pékin, Chine)

Thomas Dariel, Designer
(Saint-Étienne, France)

**Yann-Phillipe Tastevin,
Anthropologue au CNRS**
(Saint-Étienne, France)

Elen Gavillet, Designeuse
(Saint-Étienne, France)

Benjamin Graindorge, Designer
(Saint-Étienne, France)

Presse

Stemp Magazine – article
(p.30, n°91 été 2022)

Formation

2022 // DNSEP design d'objet avec les félicitations. ESADSE, Saint-Étienne.
_ Jury composé de Samy RIO, Bertille LAGUET, Fanny GUIOL, Sophie PENE et Elizabeth GUYON.

2020 // DNA en design d'objet et d'espace. ESADSE, Saint-Étienne.

2017 // Année préparatoire, option design d'objet. Atelier de Sèvres, Paris.

2016 // Baccalauréat littéraire, option arts plastiques et italien, Paris.
_ Mention assez bien.

Expositions

2022 // Lampe Riflessi – présenté dans l'exposition « Fabécole » lors de la Biennale Internationale du Design de Saint-Étienne, 2022.

2022 // Lave-main Raxasukayu Loxo – présenté dans l'exposition « Singulier Plurielles » lors de la Biennale Internationale du Design de Saint-Étienne, 2022.

2021 // Lave-main Raxasukayu Loxo – exposé à La Cabane du design, Saint-Étienne, 2022.