

# CLOVIS BLAIN

## CONCEPTEUR SONORE

### COORDONNÉES

blainclovis@gmail.com  
(819) 318-2030  
Laval, QC  
[Portfolio](#)  
[LinkedIn](#)

### ÉDUCATION

DEC  
Technologies sonores  
2022  
Cégep de  
Drummondville

### COMPÉTENCES TECHNIQUES

**DAWs:** Reaper, Pro Tools  
**Middleware:** Wwise  
**Moteur de jeu:** Unreal, Unity  
**Scripting:** Blueprint  
**Gestion de version:** Perforce  
**Production:** Jira, Notion, Miro  
**OS:** PC, macOS

### APTITUDES

### PROFESSIONNELLES

Résolution de problème  
Souci du détail  
Gestion du temps  
Proactivité  
Communication

### LANGUES

Bilingue  
français et anglais

### PROFIL

Concepteur sonore et musicien avec expérience professionnelle en développement de jeux, spécialisé en création d'assets audio, en implémentation et en scripting audio avec Unreal Engine et en intégration Wwise.

### EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

#### Concepteur sonore junior

Larian Studios

Mars 2026 - Présent | Québec, QC

- Création d'effets sonores de qualité AAA.
- Implémentation audio à l'aide de Wwise et d'un moteur de jeu propriétaire.
- Recherche, développement et documentation avec l'équipe de conception sonore technique pour développer des systèmes audio.
- Projet:
  - [Divinity](#), Larian Studios (à venir)

#### Designer sonore

ManaVoid Entertainment

Février 2023 - Octobre 2025 | Montréal, QC

- Création d'effets sonores et de musique pour divers jeux de l'Indie Asylum.
- Implémentation audio avec Unreal Engine, Unity et Wwise.
- Gestion d'assets avec Perforce et Plastic SCM.
- Contexte de travail multi-projet et collaboration fréquente avec les designers, les programmeurs et les animateurs.
- Projets clés:
  - [The Caribou Trail](#), Unreliable Narrators (2026)
  - [Inhuman Resources](#), Finnegan Motors (2025)
  - [Pyrène](#), Two Tiny Dice (2024/2025)
  - [Checkmate Showdown](#), ManaVoid Entertainment, BadRez Games (2023)

#### Stagiaire en conception sonore

Nesting Games

Août 2022 | Québec, QC

- Participation au développement d'un jeu AAA.
- Création et implémentation d'effets sonores avec Wwise et Unreal Engine.
- Apprentissage de Perforce et des pratiques de production de l'industrie.
- Projet:
  - [Directorate Novitiate](#), Nesting Games (annulé)

# CLOVIS BLAIN

## SOUND DESIGNER

### CONTACT INFO

blainclovis@gmail.com  
(819) 318-2030  
Québec, QC

[Portfolio](#)

[LinkedIn](#)

### EDUCATION

DEC  
Technologies sonores  
2022  
Cégep de  
Drummondville

### TECHNICAL SKILLS

**DAWs:** Reaper, Pro Tools

**Middleware:** Wwise

**Game Engine:** Unreal, Unity

**Scripting:** Blueprint

**Version Control:** Perforce

**Production:** Jira, Notion, Miro

**OS:** PC, macOS

### SOFT SKILLS

Problem solving  
Attention to detail  
Time management  
Proactivity  
Communication

### LANGUAGES

Bilingual  
French and English

### SUMMARY

Sound designer and musician with professional experience working in game development, specializing in audio asset creation, audio implementation and scripting with Unreal Engine, and Wwise integration.

### WORK EXPERIENCE

#### Junior Sound Designer

Larian Studios

March 2026 - Current | Québec, QC

- Create AAA-quality audio assets.
- Implement audio assets with Wwise and a proprietary engine.
- Work alongside the technical sound design team to develop and document audio systems for game features.
- Title:  
- [Divinity](#), Larian Studios (TBA)

#### Sound Designer

ManaVoid Entertainment

February 2023 - October 2025 | Montreal, QC

- Create sound effects and music for various games from the Indie Asylum.
- Audio implementation with Unreal Engine, Unity, and Wwise.
- Manage assets with Perforce and Plastic SCM.
- Multi-project work context and frequent collaboration with designers, programmers, and animators.
- Key titles:  
- [The Caribou Trail](#), Unreliable Narrators (2026)  
- [Inhuman Resources](#), Finnegan Motors (2025)  
- [Pyrène](#), Two Tiny Dice (2024/2025)  
- [Checkmate Showdown](#), ManaVoid Entertainment, BadRez Games (2023)

#### Audio Design Intern

Nesting Games

August 2022 | Québec, QC

- Participation in the development of a AAA title.
- Create and implement sound effects with Wwise and Unreal Engine.
- Introduction to Perforce and industry standard production pipelines.
- Title:  
- [Directorate Novitiate](#), Nesting Games (Cancelled)