

RUDY DURO - Senior Audio Designer

Montréal, Canada | rudyduro@gmail.com | +1 438 345 2893 | rudyduro.com | [LinkedIn](#)

Senior Audio Designer avec une expérience AAA sur la franchise Call of Duty, actuellement chez Beenox (Activision Blizzard King).
Spécialisé en sound design orienté gameplay, dialogue et implémentation audio dans des environnements de production propriétaires complexes.
Habitué à collaborer en contexte inter-studios et à livrer sous fortes contraintes de production et de performance.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Senior Audio Designer | BEENOX - Activision Blizzard King (Montréal - Canada) | 01/2022 - Aujourd'hui

- Responsabilité du sound design et de l'implémentation audio des contenus MTX créés par Beenox sur plusieurs titres Call of Duty, de la conception initiale à la validation finale en jeu
- Conception et mise en vie du soundscape des maps Multijoueur et Warzone
- Support dédié au dialogue sous contraintes de performance et de localisation
- Implémentation et maintenance de fonctionnalités audio à l'aide d'outils propriétaires internes dans des environnements de production AAA à grande échelle
- Collaboration étroite avec les équipes design afin d'aligner systèmes de gameplay et comportements audio
- Équilibre entre intentions créatives, budgets de performance et contraintes de production dans des délais de livraison serrés

Crédits: Call of Duty®: Black Ops 7 | Black Ops 6 | Modern Warfare 3 | Modern Warfare 2 | Warzone | Warzone Mobile

Audio Designer | LA HACIENDA CREATIVE (Montréal - Canada) | 03/2021 – 12/2021

- Sound design et implémentation audio pour des jeux vidéo, des expériences VR et des bandes-annonces
- Optimisation des assets audio pour plateformes mobiles et environnements contraints en performance
- Gestion des chaînes de production audio, de la conception à la livraison finale
- Réalisation de sessions d'enregistrement en studio et sur le terrain

Crédits: Transformers®: Beyond Reality | Matchpoint®: Tennis Championships | Fortnite® Trailer | Ciel à Outrance

Audio Designer | WANADEV STUDIO (Lyon - France) | 11/2019 – 09/2020

- Sound design et implémentation audio pour des jeux en réalité virtuelle
- Gestion des pipelines de production audio pour le jeu vidéo
- Enregistrement et intégration de voix off

Crédits: Ragnaröck® | Aqualia, Trésors des Mers®

Expériences complémentaires

BLACK VISION – Compositeur (série TV) / UBISOFT IVORY TOWER – Assistant audio (The Crew® 2) / RYSEUP STUDIO – Audio Designer (Roboquest®)

COMPÉTENCES

- Sound design (gameplay, MTX, environnemental, dialogue, UI, ambiances...)
- Dialogue / VO / ADR
- Implémentation audio (in-engine) : outils propriétaires internes, Wwise, Unreal Engine
- Systèmes audio pour le jeu vidéo
- Optimisation audio et budgets de performance
- Enregistrement (studio & terrain, foley, création d'assets sur mesure)
- Chaînes de production audio pour le jeu vidéo
- Collaboration interdisciplinaire
- Musique interactive et composition musicale
- DAWs : Reaper, Cubase, Logic Pro
- Outils & pipelines de production : JIRA, Perforce, Excel

LANGUES

Français : langue maternelle
Anglais : avancé
Espagnol : avancé
Japonais : notions

RÉCOMPENSES & NOMINATIONS

- Motion Picture Sound Editors – **Call of Duty: Modern Warfare III** – Dialogue / ADR
- Motion Picture Sound Editors – **Call of Duty: Modern Warfare II** – Effets / Foley
- Ping Awards 2018 – **The Crew® 2** – Meilleur jeu de sport
- **Ousmane** – Multi-récompensé : Meilleur drame, Meilleur court-métrage, Meilleure narration

FORMATION

- Master – Musique à l'image & Audio pour le jeu vidéo : Université Lumière Lyon II / Université de Montréal
- Certification – Musique à l'image : Music Academy International, France