

TATIANA PIETKIEWICZ

Infographiste indépendante

Site: <http://www.ubidreams.com> Localité: Charente Maritime
email: tatiana@ubidreams.com (France)
tél: 06-74-53-44-16 Née le 24/07/1982



COMPÉTENCES

Infographie 3D: modélisation 3D high/low polys***; unwrap*** texture***; skinning**; animation (morphing, character studio**/ keyframe*); éclairage*

Infographie 2D: rough; illustration; colorisation; webdesign; communication visuelle; storyboard

Logiciels: Autodesk 3dsmax***, Combustion*, E-on software Vue*, Adobe Photoshop***, Illustrator**, Premiere**, Flash*

Langues: bilingue français-espagnol; anglais courant

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- 2008** **Création de S.A.R.L Ubidreams:** société de prestations de services en infographie et informatique **Paris**
-co-gérante
- 2008** **Graphiste 2D/3D à l'Institut National des Télécommunications pour le jeu vidéo « Jemtu »** **Evry**
- conception et réalisation de sprites et tiles (personnages et décors) d'un prototype de jeu vidéo sur mobile
- dessin vectoriel; modélisation low polys /texture 3D
- 2008** **Graphiste 2D/3D au CNAM de Paris et à l'université McGill pour le jeu en réalité augmentée « Soundpark »** **Montréal (Québec)**
-conception /réalisation de sprites et tiles: modélisation 3D d'un parc municipal à échelle réelle/ texture ; model sheet 2D, splash screen, modélisation 3D /texture, skinning animation (character Studio) d' avatars;
plan 2D du parc
-game design: création, avec l'équipe, du scénario du jeu
-co-auteur d'un article de recherche pour publication internationale dans la revue scientifique Springer Incs
- 2008** **Levelbuid/ modélisation 3D low polys/ texture à Eugen Systems pour le RTS « Ruse » édité par Ubisoft** **Paris**
- level build
- modélisation 3D low poly /texture de props réalistes à partir de photos
- 2008** **Graphiste 2D/3D au C.N.A.M de Paris pour les jeux Fish Dish et Cat Fish sur téléphone mobile** **Paris**
- conception et réalisation de sprites et tiles: modélisation 3D, morphing, texture; map 2D
- 2008** **Graphiste 2D à la société Xilabs pour un jeu en réalité augmentée sur téléphone mobile** **Paris**
- conception et réalisation des avatars 2D
- 2007** **Graphiste 3D /animation 3D pour le Divan du Monde: réalisation d'un teaser** **Paris**
-modélisation/ texture/ animation/ éclairage/ rendu/ compositing/ montage
- 2006-2007** **Graphiste 2D/3D au Studio Callicore pour le vidéo clip « Dead Cat »** **Paris**
- model sheet de personnages (style fantastique)
- modelisation; skinning; animations faciales (morphing) de personnages 3D
- 2005** **Graphiste 2D pour l'éditeur Gimagine** **Paris**
- design du packaging, logo/ typographie/ illustrations 2D

FORMATION

- 2005-2008** **Licence d'infographie 2D et 3D** délivrée par l'école supérieure *Studio Mercier* **Paris**
3 ans de formation en infographie 3D (modélisation, développé, texture, skinning, animation, éclairage, rendu). également 2D: cours de dessin (perspective, nu, imaginaire, story board); dessin numérique, histoire de l'art
- 2007** **TOEIC** (Test of English for International Communication). Score: 815/900 **Paris**
- 2001-2004** **Licence LEA** (Langues Etrangères _anglais et espagnol_ Appliquées au commerce international) obtenue à *l'Université Michel de Montaigne* **Bordeaux**

CENTRES D'INTERETS

- Arts graphiques, dessin sur papier et numérique, peinture acrylique, dessin animé, BD, jeux vidéos, hologrammes
- Voyages, ayant vécu au Panama, Colombie, Guinée, Angleterre, Montréal (Quebec) et diverses régions en France