

Anne Bollinger

<http://www.annebollinger.com/>



Expérience professionnelle

BYOOK :

• Avril à décembre 2015 : « The Good drive » (PC, tablette) : Animation de différents panneaux dans le cadre d'un projet d'application d'enseignement du code de la route.

<http://thegooddrive.fr/fr/accueil.html>

• Avril à août 2015 : « Dofus, les Vents d'Emeraude » : Réalisation de feedbacks et d'animations pour l'application tirée du livre dont vous êtes le héros d'Ankama.

<http://www.dofus.com/fr/mmorp/actualites/news/445052-roman-dofus-appli-interactive>

• Janvier 2013 à janvier 2015 : «The Moaning Words» , (iPhone, iPad, web) : Création de la charte graphique, du storyboard, des assets, des interfaces et des animations pour une application free to play dans l'univers d'HP Lovecraft.

Accueil et formation des graphistes , coordination du style graphique. Illustrations pour la campagne marketing et le site internet dev l'application.

<http://www.themoaningwords.com/fr/#.VqitOirhCUK>

• Septembre 2012-Décembre 2012 : «Tara Duncan, les origines» (cinéma, 4K) : illustrations animées destinées à être projetées en 3D au cinéma. Projet annulé.

<http://www.melty.fr/tara-duncan-origins-3d-a-en-live-a-paris-le-21-septembre-a211207.html>

• Juin 2012 - septembre 2012 : «Mon chemin», éditions Hatier (iPad) livre à toucher . Mise en scène et réalisation des animations.

<http://www.declickids.fr/mon-chemin-un-tres-joli-livre-application-delicieusement-enrichi-ipad/>

• Décembre 2011 à juin 2012 : «Tara Duncan» (iPhone, iPad) : Charte graphique, storyboard, réalisation d'assets, d'interfaces et d'animations, avec la collaboration de l'auteur.

<https://itunes.apple.com/fr/app/tara-duncan/id529469410?mt=8>

• Juillet 2011 à Décembre 2011 : «Little Fear» (iPhone,iPad, Android) : Création de la charte graphique, storyboard, réalisation des assets et des animations.

<https://itunes.apple.com/fr/app/little-fear/id473274608?mt=8>

• 2010 - mi 2011 : Sherlock Holmes «la bande mouchetée» (iPhone,iPad, Android) : Création de la charte graphique, du storyboard, réalisation des assets et des animations.

<https://itunes.apple.com/fr/app/s.holmes/id415504589?mt=8>

• Décembre 2009-2010 : Création de chartes graphiques et d'interfaces de différents projets pour des clients externes. Premiers concepts pour le projet Sherlock Holmes.

CREATIVE PATTERNS :

• Character et clothes design pour Zoé Haute Couture (Nintendo DS) édition 505 games
<http://www.jeuxvideo.com/jeux/nintendo-ds/00019623-zoe-creatrice-de-mode.htm>

• Character design, modélisation, texturing et animation pour un prototype sur iPhone.

Parcours

2016 : formation Unity (Openclassroom), cours de character design (www.schoolism.com)

2009 à 2016: BYOOK (VALENCIENNES) : Graphiste/Animatrice 2D

Été 2008 : CREATIVE PATTERNS (STRASBOURG) : Stage en tant que graphiste animatrice 2D et 3D

2005 à 2009 : Formation de dessinateur-concepteur, spécialisation animation (Ecole Emile Cohl, LYON)

2003 à 2005 : DEUG D'Arts Plastiques (Université Marc Bloch, STRASBOURG)

2003 : Bac L option arts plastiques (Lycée St André, COLMAR)

Projets personnels

2016 : GMFP : générique de la chaîne youtube / **Sora** : platformer 2D (charte, animations)

2009 - aujourd'hui : Production d'illustrations et de motifs pour différents supports textiles, faïences parts ...

2012 : «My sister's wedding» : série de 4 mini jeux disponible sur le web. Création de la charte graphique des assets et des animations.

2011 : «Roger the beer dwarf» : réalisation des graphismes d'un jeu créé dans le cadre du Ludum Dare

2009 : «Banana Spleen» Court métrage de fin d'études en 2D (storyboard, layout, animation, compositing, montage,

2008 : Générique de promotion : Court métrage en 3D, en équipe. (texturing, camera mapping, animation)

Logiciels



Maîtrise : Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign

Bonne connaissance : After Effects (animation et compositing) 3DSMAX (Animation, modélisation, texturing)

Pratique occasionnelle : Adobe Premiere,

Autodidacte : Unity (certification Openclassroom), Harmony Spriter

Compétences

Illustration

Story board

Concept art

UI

Communication graphique

Animation traditionnelle et numérique

Travail en équipe



Langues

Français : maternelle **Anglais** : bon niveau, lu, écrit, parlé **Allemand** : scolaire

Loisirs

Dessin : digital et traditionnel (surtout crayon, promarker et aquarelle)

Sport : natation, (compétition jusqu'en 2009) , course à pied

Jeux vidéo : (Pokémon, Monument valley....)

Lecture : fantasy, Agatha Christie, BD (Carthago, Lincoln...) , biographies, manga Education et enfance (Reggio, Montessori, Nelsen...)

