

CV : Alex Wilber

Concepteur d'animation

Informations de contact

- E-mail : alex.wilber@example.com

Objectif

Mettre à profit mes compétences créatives et techniques en tant que concepteur d'animation dans un environnement dynamique et innovant.

Expérience professionnelle

- Spark Animation : Concepteur d'animation (janvier 2021 à ce jour)

Direction d'une équipe de 12 animateurs pour créer des animations 3D de haute qualité pour divers projets, notamment des longs métrages, des publicités et des jeux vidéo. Collaboration avec les réalisateurs, les producteurs et les clients pour garantir la vision artistique et les normes de qualité. Utilisation de Maya, Blender et Adobe Creative Suite pour la conception et l'animation des personnages, des environnements et des effets.

- Pixel Studio : Concepteur d'animation (janvier 2018 à décembre 2020)

Travail sur une variété de projets d'animation 2D et 3D, des courts métrages aux séries en ligne, en passant par les vidéos éducatives. Création de scénarimages, de croquis, de modèles et d'animations à l'aide de Toon Boom, Photoshop et After Effects. Retours d'information et suggestions visant à améliorer le flux de travail et la qualité de l'animation.

- Flash Animation : Concepteur d'animation junior (septembre 2016 à mai 2018)

Assistance des animateurs principaux dans la création et l'édition d'animations 2D pour les plateformes web et mobiles. Utilisation de Flash, Illustrator et Animate pour concevoir et animer des personnages, des arrière-plans et des éléments d'interface utilisateur. Application des guides de style, des exigences des clients et des spécifications des projets.

- Concepteur d'animation indépendant (janvier 2014 à août 2016)

Prestation de services d'animation à des clients d'horizons divers, notamment des développeurs de jeux indépendants, des magazines en ligne et des influenceurs sur les médias sociaux. Communication avec les clients pour comprendre leurs besoins et garantir des prestations de qualité.

Formation

- Université d'art et de design, New York, NY (septembre 2010 à juin 2014)

Licence en Beaux-Arts spécialisée en animation

- Université en ligne, enseignement à distance (septembre 2015 à 2020)

Master en arts d'animation, diplôme prévu : Décembre 2025

Qualifications

- Maîtrise de divers logiciels d'animation, tels que Maya, Blender, Toon Boom, Flash, Photoshop, After Effects et Animate.
- Expérience dans l'animation 2D et 3D, ainsi que dans le graphisme et les effets visuels.
- Créatif et artistique, avec un sens aigu du détail, de la couleur et de la composition
- Esprit d'équipe, excellentes aptitudes à la communication et à la collaboration
- Adaptabilité et flexibilité, capacité de travail sur différents styles et genres d'animation

Centres d'intérêt

- Films et émissions d'animation
- Jeux vidéo
- Dessin et peinture
- Apprentissage de nouvelles techniques et tendances en matière d'animation

Langues

- Anglais (langue maternelle)
- Espagnol (courant)

Certifications

- Expert certifié Adobe en Photoshop CC
- Formateur certifié de la Blender Foundation

Publications

- Wilber, A. (2018). The Art of 3D Animation : A Guide for Beginners. New York : Spark Press.
- Wilber, A. (2020). Comment créer des animations graphiques époustouflantes avec After Effects. Pixel Magazine, 12(3), 45-50.