

Aline BRAND

✉ 40 Clos de l'Ormeteau

77176 Savigny-le-Temple

Tel : 06.73.47.58.26

alient4@hotmail.com - Book : <http://www.alient4.com>

Née le : 20 janvier 1974 - pacsée, 2 enfants - Permis A et B - Nationalité française



Stage en développement d'applications, analyse, debug
BTS Services Informatiques aux Organisations Option SLAM
1ère année

COMPETENCES

Bases de programmation procédurale, événementielle et objet : C++ - SQL - Virtual Basic 6 - C#
Bases en support système des accès utilisateurs et en structures réseau

3D Studio Max 2013 : Modélisation Haute Définition et Temps Réel, décors et personnages, Mapping, Rigging, Skinning, FX, Rendu (Scanline et Mental Ray) – **Zbrush5** : Génération de Normal Maps et Diffuse – **Realflow**
Photoshop CS5, Maya 2008 (Notions): Modélisation, mapping, fbx, After Effect CS5, Flash (notions, fx)

Renderware Studio : Elaboration de niveaux
Airplay : Module d'export

Langues : Anglais Lu, parlé, écrit - Allemand : Notions

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2005 ➤ 2015 *Missions freelances :*

Bulkypix, Vélizy (jeux sur smartphones et tablettes) : temps réel (modélisation, mapping, effets spéciaux) et haute définition- prototypes et teasers : *Spacefinger, 9G effects, Hysteria2, myPerfectMan*

En sous-traitance pour **Veolia** : modélisation, animation, mapping, rendu et post-production d'une bulle d'eau pour une présentation organisée par la marque

Cité des sciences Promotion des **Fablabs**. Cinématiques 3D pour le lancement de la **Cité des jeux vidéos**.

Talented People pour **AMA Studios**, Belgique (Rigging du personnage principal pour le prototype du jeu **FIGHTERS UNCAGED** d'Ubisoft sur Xbox 360)

Cité des sciences La Villette « **Le Rêve de Galilée** » Système de Ptolémée : modélisation haute définition : diffusion sur l'écran hémisphérique du **Planétarium**

Interactive Factory, St-Ouen

➤ **Habillage tv** : **Le Certif** – Coyote, diffusion **TF1** – **Le Soir** : Endemol, diffusion **TPS Star** - **Pour le Plaisir** – ADL TV, diffusion **France3**

➤ **Clips 3d**: **Bébé Lilly** – *Allo Papy* - *La jungle* - *Les Cow-Boys* – Heben Music **Pinocchio** en hiver, DJ **Pinocchio**, **Pinocchio** Le Clown - EMI **Florabelle** et **La Mushroom Family**, Love Is All - EMI - **Dorothée** - La valise - EMI –

Ginger Studio : Publicité Web pour la sortie de la PSP (Donneur d'ordre : **Sony**)

2006 ➤ 2008 **Responsable 3d** – Jeux sur mobiles et smartphones **Vivendi Games Mobile** : Préproduction, modélisation, rigging, skinning, rendu, animations basiques, debug

1999 ➤ 2005 **Graphiste 3D**, Koktel, Meudon-la-Forêt

1998 ➤ 1999 **Maquettiste PAO**, Green Mouse, Montreuil, 93

1994 ➤ 1998 **Assistante de Direction Commerciale** – Hewlett Packard – RCI – SAS

FORMATIONS ET DIPLÔMES

2015/16 **Première année - BTS Services Informatiques aux Organisations, option SLAM « Solutions Logicielles et Applications Métiers » CNED Poitiers**

2014/15 Préparation au concours d'entrée en école d'orthophonie (Ecole de Paris : admissible)

2008 Principes de l'animation 3D et du StoryBoard – Ecole « **Les Gobelins** »

Formation anglais : 1 an à raison d'1 heure par semaine

2005 Formation Maya 6.5 aux **Gobelins** – Paris, 75 (1 mois)

2000 Élève aux cours du soir des **Ateliers des Beaux-Arts** de Paris

1999 Spécialisation **3DSMax** – **IESA** - Paris, 75

1998/99 Formation graphique - **EMC** - Malakoff, 92 en contrat de qualification

1997 **CPEG** – Certificat préparatoire aux Etudes de Gestion – **CNED Poitiers**

1994 /95 **DEESMI** (Diplôme Européen d'Etudes Supérieures en Marketing International)

1992 /94 **BTS Commerce International ARCA** – Evry, 91- (Bac Littéraire, option mathématiques)

Sociabilité
Autonomie
Souci du détail
Respect des délais