

PARCOURS



2005

2008

juin 2009

2009-2016

nov 2016-
feb 2017

mai 2018

janv. 2018
aujourd'hui

DEUG Arts Plastiques
(Université Marc
Bloch, Strasbourg)

Creative Patterns :
Stage (Strasbourg)

Diplôme de dessinateur
concepteur (École
Émile Cohl, Lyon)

BYOOK
(Valenciennes)

KTM ADVANCE
(Valenciennes)

YS INTERACTIVE
(Valenciennes)

FIZZY DISTRIBUTION
(Sars et Rosières)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE



Fizzy Distribution

• **Illustratrice/graphiste** : Illustrations, packaging, réalisation des catalogues, design des produits visuels et décoration des salons. Décors des meubles, PLV. Visuels à destination de la communication interne et des réseaux sociaux

YS Interactive (freelance)

• **«BABA00»** : UI design de la partie application d'un jeu aidant au développement cognitif de l'enfant.

KTM Advance

• **«Micro ressources»** : refonte et améliorations d'animations et reconversion en HTML5 pour une plateforme d'e-learning.

Byook

Charte graphique, storyboard, illustrations, animation et interface :

• **«The Moaning Words»**, (iPhone, iPad, web) : Application, livre dont vous êtes le héros en free to play dans l'univers d'HP Lovecraft. Référente de la partie graphique.

• **«Tara Duncan»** (iPhone, iPad)

• **« Little Fear »**, (iPhone, iPad, Android)

• **« Sherlock Holmes, la bande mouchetée »**, (iPhone, iPad, Android)

Mise en scène et animations :

• **« the Good Drive »** (PC, tablette) : animation d'éléments dans le cadre d'un projet d'enseignement du code de la route.

• **« Mon chemin »**, éditions Hatier (iPad) livre interactif .

• **« Dofus, Les vents d'Émeraude »** (mobile) : Réalisation de feedbacks et d'animations pour l'application tirée du livre dont vous êtes le héros (Ankama).

Illustration :

• **« Tara Duncan, les origines »**, (cinéma) illustrations animées destinées à être projetées en 3D. Projet avorté.

CREATIVE PATTERNS

• Character et clothes design pour le jeu Zoé Haute Couture (Nintendo DS) Editions 505 Games.

• **« Monster in a Box »** : Character design, modélisation, texturing et animation pour un prototype sur iPhone.

INFOS/ CONTACT



Née le 20 Juin 1985 à Colmar
10A, rue Sadi Carnot, 59310 ORCHIES
(+336) 09 80 44 69
nbbollinger@gmail.com
<http://www.annebollinger.com>

Anne Bollinger



LOGICIELS



Photoshop, Illustrator, Indesign : utilisation quotidienne

After Effects, Animate : utilisation ponctuelle

Spine 2D, Unity : Autodidacte

3DS Max : scolaire

PROJETS PERSONNELS



• 2009 à aujourd'hui : illustrations à destination de différents supports : collections textiles, faire parts...

• 2018 : « Cthulhu Clicker »: Sprites 2D pour un clicker game.

• 2016 : Illustrations d'une série d'articles consacrés à l'éducation.

• 2016 : « Between the Lines »: Conte interactif, réalisé en équipe (animations et illustrations).

• 2012 : « My Sister's wedding »: série de 4 mini jeux. Réalisation des visuels, animation.

• 2011 : « Roger the beer Dwarf » : Assets d'un jeu réalisé dans le cadre du Ludum Dare.

LANGUES



- Français : langue maternelle
- Anglais : courant . Lu, parlé, écrit.
- Allemand : scolaire

LOISIRS



- Dessin (traditionnel & numérique)
- Sport : natation, course à pied, trail.
- Lecture
- Jeux vidéo

COMPÉTENCES



- Illustration
- Storyboard
- Concept art
- Communication graphique
- Animation
- UI