



Alain BERNHARD

128, avenue de la République
91230 MONTGERON
Tel : 01 69 52 33 73
E-mail : bernhard.alain91@wanadoo.fr

INFOGRAPHISTE

*Illustration - Communication visuelle - Création Jeux vidéo
Animation.*

Compétences :

- Réalisations :** Prémaquettes et chartes graphiques Print et Web - Art Works et textures jeux vidéo.
Application et déclinaisons d'un projet sur divers supports de communication.
- Techniques :** Polyvalence des outils traditionnels et numériques.
Logiciels : **Photoshop (Expert)- Illustrator - Flash - After Effects - Dreamweaver.**
- Création :** Polyvalence de projets (Identités visuelles, illustrations, textures, concept art et mises en page).
Recherches typographiques et chromatiques (rapports images - textes).

Expérience professionnelle :

- 2006 – 2013**
- Illustrateur designer** (Photoshop) - **Eurocenter Games** - Jeu "Graag online".
 - Formateur intervenant** vacataire (Photoshop) à l'**école de l'image des Gobelins** (Paris).
 - Professeur** en création numérique - **ICAN création et animation numérique** (Paris).
 - Graphiste 2D** en studio prestataire de services multimédias **GAMECO Graphics**
en production jeux vidéo :
 - PAM Développement** : « **Deuce Top spin 2 Tennis** » (XBox 360) - Textures personnages.
 - EKO Software** : « **The plan** » (PC) - Story boards et fonds d'écrans interfaces narratifs.
 - SIXELA** : « **Tomb Raider Underworld** » (Téléphone mobile) - Création de fonds d'écrans et interfaces narratifs.
 - CYANIDE** : « **Loki** » (PC) - Création de textures et matières de sols pour environnements.
 - MICRO Applications** : « **Mozart, Le Dernier Secret** » (PC) - Matte Painting pour décors et environnements.
 - DARKWORKS** : « **I am Alive** » (XBox 360 et PS3) - Créations de concepts Art works pour environnements citadins.
 - « **Linus and Boom, My giant friend** » (PSP) (d'après la série télévisée d'animation sur France 3)
Elaboration de visuels et story boards de Game play.

MIKROS Images : Création de 13 illustrations descriptives pour le spectacle des 40 ans des Emirats Arabes unis.

2002 - 2006 **Graphiste 2D** en création textures (Décors naturels, architecture et personnages).
NEVRAX France (Paris) : "The Saga Of Ryzom" (PC).

1998 - 2002 **Graphiste 2D** en création textures et interfaces (Décors et personnages).
UBI SOFT France (Montreuil) : « F1 Monaco GP Racing Simulation 2 » (Dreamcast Sega).
« Rayman 3 Hoodlum Havoc » (PC - PS2).

1993 - 1998 **Professeur** en illustration, rough, peinture, dessin à vue et aérographie.
COPAG (Paris).

Formation : Titre professionnel (niveau 3) **infographiste multimédia** (AFPA Créteil).
Diplôme National Supérieur d'Arts Plastiques option Peinture (ENS Beaux Arts de Paris).
BT dessinateur maquettiste et CAP dessinateur d'art en publicité (Lycée Maximilien Vox - Paris).

Loisirs : **Artiste peintre** - Nombreuses expositions Paris et province.
Maquettiste modèles réduits - Collaborateur pigiste.
(Revue **REPLIC** et site Web **MODELSTORIES**) - analyses de modèles réduits.

