



## Aleksander Kowalczyk

ur. 04-10-1990

Błonie / Mazowieckie  
Polska

*aleksander.j.kowalczyk  
@gmail.com*

667 971 538

*kowalczyk.mauft.com*

### Główne umiejętności

- Wiedza z zakresu projektowania, kompozycji, teorii barw
- Biegła obsługa oprogramowania z pakietu Adobe: Photoshop, AfterEffects, Illustrator, InDesign
- Doświadczenie z tworzeniem grafiki i ilustracji cyfrowo jak i tradycyjnie: ołówek, tusz, farby plakatowe

### Umiejętności poboczne

- Wysoka znajomość zagadnień związanych z grafiką 3d i podstawy obsługi 3d Studio Max i Cinema4d
- Średnio zaawansowana znajomość HTML/CSS, podstawy jQuery
- Średnio zaawansowana znajomość zagadnień z zakresu przygotowania grafiki do druku oraz materiałów video do emisji
- Podstawowe zaznajomienie z Unreal Engine 3
- Podstawy skryptowania Photoshop

### Doświadczenie zawodowe

- 2015 - 2016 - Artist - 3d Realms / Interceptor Entertainment - Textury i grafiki obiektów w specyfikacji retro/2.5d (Zdalnie)
- 2014 - 2015 - Aeria Games Europe GmbH - Przedłużony staż Graphic Designer - Media promocyjne oraz eventowe, grafiki UI, pomniejsze elementy oprawy gier
- 2013 - 2014 - Caravel Games - Oprawa gier i ilustracje, głównie przy projekcie DROD: The Second Sky
- 2011 - 2012 AR2 Motion Graphics Studio - motion graphics, grafika wektorowa i jej przygotowywanie do animacji
- 2010 - 2016 - Retrocade.net - niezależne studio gier retro - współzałożyciel, projektant i grafik. Ostatni ukończony projekt: Monstro: Battle Tactics (Dostępny na Steam)

### Wykształcenie

- 2010-2012 - Warszawska Szkoła Reklamy (Studium policealne) - Projektowanie graficzne

### Języki

- Angielski w stopniu biegłym w mowie i piśmie
- Podstawy języka Niemieckiego

### Zainteresowania

- Sztuka ogólnie - głównie malarstwo i ilustracja
- Gry komputerowe/konsolowe z epoki 16-bitów
- Książka i film - fantasyka oraz sci-fi/cyberpunk
- Gra na gitarze elektrycznej i basowej

