

## Krzysztof Deoniziak

aleja Tysiąclecia 464/151  
03-740 Warszawa  
tel: 0505534509  
rorque@gmail.com

### Wykształcenie:

2000 - 2002 - Zespół Szkół Elektronicznych nr 3 im. gen. Zajączka, Studium Elektroniczne

### Doświadczenie zawodowe:

- 2011.11 - 2012.03 - Orka Post jako Texture Artist/UV
- 2011.03 - 2011.10 - The Bug/Chimney Pot jako Texture Artist/UV, Matte Painter
- 2010.05 - 2010.10 - Studio Filmowe Kard jako Texture Artist/UV, Matte Painter
  
- 2009.05 - 2010.02 - Flying Wild Hog jako Texture Artist
- 2006.11 - 2008.04 - Plastic dla Sony Computer Entertainment America Inc. na stanowisku Lead Texture Artist/UV
- 2006.05 - 2008.12 - City Interactive na stanowisku Texture Artist/UV Artist, grafik 2d
- 2005.01 - 2006.04 - NSGroup na stanowisku Texture Artist, grafik 2d
- 2003.10 - 2004.04 - Play Publishing na stanowisku Texture Artist

### Projekty ukończone:

	<b>Baśnie Polskie -</b>	<b>Orka Post/Fundacja Mały Rycerz</b> Seria 3 bajek, "Bazyli szek", "Kunegunda" i "Piekarczyki"
Artist, Matte	<b>Maspex/Tiger -</b>	<b>The Bug/Chimney Pot</b> Seria 3 reklam jako Texture Painter <a href="http://goo.gl/5L2vg">http://goo.gl/5L2vg</a> <a href="http://goo.gl/vzNpF">http://goo.gl/vzNpF</a> <a href="http://goo.gl/V800H">http://goo.gl/V800H</a>
	<b>Sala Samobójców -</b>	Texture Artist, add. Matte Painter <a href="http://goo.gl/qCRQJ">http://goo.gl/qCRQJ</a>
	<b>Hard Reset -</b>	<b>Flying Wild Hog</b> jako Texture Artist/UV/add 3D <a href="http://goo.gl/3ABRB">http://goo.gl/3ABRB</a>
Inc.	<b>Liger in Shadows -</b>	<b>Plastic / Sony Computer Entertainment America</b>  Lead texture artist/UV <a href="http://goo.gl/vJnqR">http://goo.gl/vJnqR</a>
finalizowanie normal	<b>Code of Honour 2 -</b>	<b>City Interactive</b> textuowanie postaci/UV, przepalanie i map
	<b>SAS - Secure Tomorrow -</b>	<b>City Interactive</b> textuowanie postaci/UV, finalizowanie normal map
	<b>Royal Marine Commando -</b>	<b>City Interactive</b> textuowanie postaci/UV, finalizowanie normal map

drugoplanowych	<b>Art of Murder 2 -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie/UV postaci głównej bohaterki i postaci
	<b>Chronicles of Mystery - Kłątwa Skorpiona -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie/UV postaci głównej bohaterki oraz postaci drugoplanowych
normal	<b>Mortyr IV - Operacja Sztorm -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie postaci/UV, przepalanie i finalizowanie map
normal	<b>Terrorist Takedown 2 -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie postaci/UV, przepalanie i finalizowanie map
	<b>Art of Murder -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie/UV postaci głównej
	<b>Mortyr III -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie postaci/UV
	<b>The Hell In Vietnam -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie broni, pojazdów, postaci
	<b>Code of Honour -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie broni, pojazdów
	<b>Covert Ops -</b>	<b>City Interactive</b> texturowanie broni, pojazdów
	<b>Cybermycha i Więźniowie Drappa - części I-III -</b>	<b>NSG/Egmont</b>
	<b>Chicken Village -</b>	Lead Texture Artist <b>Play Publishing - NSG</b>
	<b>Kinder Race -</b>	Lead Texture Artist <b>Play Publishing</b> Lead Texture Artist

### Umiejętności:

Bardzo dobra znajomość Adobe Photoshop, dobra znajomość Newtek Lightwave, podstawowa znajomość Luxology Modo.

### Osiągnięcia:

1 miejsce w demo competition na Evoke 2005 za demo "Final Audition"  
1 miejsce w demo competition na Bitfilm 2005 Festival za demo "Final Audition"

<http://pouet.net/prod.php?which=18766>

2 miejsce w demo competition na nVision 08 za produkcję "Into The Pink"

<http://pouet.net/prod.php?which=51454>

Współpracuję z CGtextures, jednym z najlepszych portali z materiałami dla Texture Artist` s, można tam znaleźć moje zdjęcia.

### Zainteresowania:

Grafika Komputerowa, gamedev, fotografia, demoscena