








CHRISTOPHE BLATTMANN

CONTACT

 chris.bliza@gmail.com

 +33 6 74 87 02 63 

 Aix en Provence

 www.christopheblattmann.com/cv-home

LOGICIELS

3dsMax	●●●●●
V-Ray	●●●●○
Unity 3D	●●●●○
Unreal Engine	●●○○○
Photoshop	●●●●○
After Effects	●●●○○
Substance Painter	●●●○○
MaxScript	●●●○○
C#	●●●○○
GitHub	●●○○○
Maths Graphiques	●●●○○

LANGUES

Espagnol courant	■■■■■
Anglais conversation	■■■■○

QUALITÉS PERSONNELLES

Créatif, pluridisciplinaire, goût pour la qualité, constant, travail indépendant ou en équipe, attentif aux demandes des clients, respectueux des temps de livraison

ACTIVITÉS PERSONNELLES

Peintre désormais amateur, fan du surréalisme
Passionné de Jeux vidéos, les jouer et les créer

3D ENVIRONMENT SENIOR

- 25 ans d'expérience comme designer et modeler 3D sur 3ds Max et V-Ray
- Créateur d'environnements pour animations 3D
- Animation, rigging, lighting
- Rendu temps réel pour applications serious game sur Unity et Unreal Engine
- Bonnes connaissances des textures PBR, shader graph
- Rendus réalistes pour architecture
- Développement C#, Maxscript

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- 2022 - 2024 **LEAD MODELEUR 3D**
Perspectives - Solutions interactives 3D - Aix en Provence
- Création et réalisation d'environnements 3D pour différents types de projets serious games (Architecture, Médecine, Education) en temps réel déployés sur différentes plateformes (Web, smartphone, VR),
 - Le défi étant de se plier aux contraintes de performances tout en conservant un bon aspect visuel.
 - Les résultats ce sont avérés très satisfaisant pour les clients.
- 2021 **DÉVELOPPEUR**
Projets personnels - Mexique
- Création de plugins pour 3dsMax actuellement en vente, bonne réponse du publique.
 - Création et réalisation de jeux vidéo pour PC et smartphone.
- 2018 - 2020 **DÉVELOPPEUR MAXSCRIPT**
LocLab Consulting GmbH - Solutions interactives 3D - Allemagne
Télétravail depuis le Mexique
- Trouver des solutions pour améliorer la production du département de modélisation 3D
 - Conceptualisation et développement de plusieurs outils de modélisation et texturisation pour 3dsMax
 - Les outils créés ont générés un gain de temps de production pour l'équipe de modélisation.
- 2007 - 2016 **GÉNÉRALISTE 3D SENIOR**
Kidzania - Parque d'attractions - Mexique
- Création de concepts d'environnements pour court-métrages animés en 3D qui se sont avérés attractifs pour l'audience (modélisation, illumination), vidéos 360° (3dsMAX, V-Ray)
 - Coordination des différents départements de la production qui ont aboutis à de bons résultats visuels.
 - Composition de videos et motion graphics
 - Solutions graphiques et de programmation pour applications interactives en 3D (Unity3D).
- 2003 - 2010 **ARTISTE PEINTRE**
Propre atelier - Mexique
Production d'une collection de tableaux (80 environ), huile, acrylique et numérique.
Tous ont été vendu.

FORMATION

- 1992 Epluches **BAC pro. Définition de produits industriels**
L.P. Epluches
- 1990 Ermont **BEP Dessinateur en génie civil**
L.P. Ferdinand Buisson