



CHRISTOPHE BLATTMANN

Artiste 3D, Généraliste 3D

Objectif: J'aimerais continuer ma progression professionnelle dans le domaine de la 3D, rendu calculé, temps réel, programmation.

J'ai beaucoup d'années d'expérience à apporter dans le domaine visuel .

Trajectoire: Plus de 25 ans d'expérience en tant qu'infographiste 3D dans le domaine de l'architecture, aussi spécialisé dans le design de backgrounds et d'illumination pour animations en 3D, expérience acquise dans la programmation d'applications, de jeux video et de plugins pour 3dsMax. J'ai aussi une carrière de plusieurs années en tant qu'artiste peintre.

Personnalité: Créatif, versatile, goût pour la qualité, aptitude pour se conformer aux temps de livraisons et aux objectifs, compétences pour résoudre des problèmes techniques, capacité pour travailler en équipe ou indépendamment, disposition pour apprendre de nouvelles technologies.

CONTACT

chris.bliza@gmail.com

+33 6 74 87 02 63

Aix en Provence

www.christopheblattmann.com/cv-home

SOFTWARE

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

LANGUES

Français	■■■■■
Espagnol	■■■■■
Anglais	■■■■○

AUTRES

- Montagnisme, randonnées, nature
- Peinture
- Jeux vidéos, casse-têtes, puzzles

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

De 13/01/2022
à ce jour

PERSPECTIVE[S]

Lead infographiste 3D

- Je crée et réalise des environnements 3D pour différents types de projets (Architecture, Médecine, Education) en temps réel déployés sur différentes plateformes (Web, smartphone, VR), le défi des ces projets est de se plier aux contraintes des performances de ces plateformes tout en conservant un aspect visuel satisfaisant.

De 01/02/2021
à 12/01/2022

FREELANCE

Développeur

- J'ai créé des plugins pour 3dsMax actuellement en vente, bonne réponse du publique.

De 01/08/2018
à 31/01/2021

LOCLAB CONSULTING GmbH

Développeur Maxscript

- J'ai trouvé des solutions pour améliorer la production du département de modélisation 3D
- J'ai conceptualisé et développé plusieurs outils de modélisation et texturisation pour 3dsMax

De 07/05/2007
à 10/08/2016

KIDZANIA

Généraliste 3D senior

- J'ai créé des concepts de background pour des court-métrages en 3D qui ont été attractifs pour l'audience (modélisation, illumination), vidéos 360° (3dsMAX, V-Ray)
- Je coordinais les différents départements de la production afin d'obtenir de bons résultats visuels.
- Composition de vidéos et motion graphics
- J'ai apporté des solutions graphiques et de programmation pour des applications interactives en 3D (Unity3D).
- Formateur des nouvelles recrues.

De 2003
à 2010

PROPRE ATELIER

Artiste peintre

J'ai produit une collection de tableaux (80 environ), huile, acrylique et numérique, qui ont été tous vendus

FORMATION

1992
Epluches

BAC pro. Définition de produits industriels

L.P. Epluches

1990
Ermont

BEP Dessinateur en génie civil

L.P. Ferdinand Buisson