



CHRISTOPHE BLATTMANN

Artista 3D, Generalista 3D

Objetivos: Mi interés es seguir mi desarrollo profesional en el campo del 3D, render calculado, tiempo real, programación. Tengo muchos años de experiencia visual para aportar.

Trayectoria: Iniciando mi carrera desde hace 25 años como diseñador 3d realizando visualizaciones arquitectónicas, también he enfocado mis conocimientos a la realización de videos animados en 3d, principalmente en diseños de escenografías e iluminación. Desde hace varios años me he especializado en programar apps y videojuegos con Unity y hacer scripts para crear herramientas de modelado y texturizado para 3dsMax. Tambien tengo una carrera de varios años como artista plástico.

Personalidad: Creativo, versátil, con enfoque por la calidad, el cumplimiento de tiempos de entrega y de los objetivos, aptitud para resolver problemas técnicos, aptitud para trabajar en equipo, dispuesto al aprendizaje de nuevas tecnologías.

CONTACTO

✉ chris.bliza@gmail.com

☎ +33 6 74 87 02 63

📍 Aix en Provence, Francia

🌐 www.christopheblattmann.com/cv-home

SOFTWARE

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

IDIOMAS

Francés	▬▬▬▬▬▬
Español	▬▬▬▬▬▬
Inglés	▬▬▬▬▬▬

OTROS

Montagnismo, senderismo, naturaleza
Pintura
videojuegos, rompecabezas

EXPERIENCIA LABORAL

de 13/01/2022
a la fecha

PERSPECTIVE[S]

Lead infographiste 3D

- Conceptualizo y realizo escenografías en 3D para varios tipos de proyectos (Arquitectura, Medical, Educación) en tiempo real para distintas plataformas (Web, Smartphone, VR), el reto es apegarse a las restricciones de rendimiento y conservar un aspecto visual satisfactorio.

de 01/02/2021
a 12/01/2022

FREELANCE

Desarrollador

- He creando plugins para 3dsMax actualmente en venta con respuestas positivas por parte del público.

de 01/08/2018
a 31/01/2021

LOCLAB CONSULTING GmbH

Desarrollador Maxscript

- He encontrado soluciones para aumentar la productividad del area de modelado 3D
- Conceptualicé y desarrollé varias herramientas de modelado y de texturizado para 3dsMax

de 07/05/2007
a 10/08/2016

KIDZANIA

Generalista 3D senior

- Creé diseños de backgrounds para corto-metrajés en 3D que resultaron llamativos para la audiencia (modelado, iluminación), videos 360° (3dsMax, V-Ray)
- Coordinación de las diferentes áreas de producción para lograr un buen resultado final.
- Composición y motion ghraphics (After Effects).
- He encontrado soluciones gráficas y de programación para aplicaciones interactivas en 3D (Unity) las cuales resultaron muy funcionales

de 2003
a 2010

TALLER PROPIO

Pintor

- Producí una colección de cuadros (80 proximadamente), óleo, acrílico, digital, los cuales fueron todos vendidos

ESTUDIOS

1992
Epluches

BAC pro. Definición de productos industriales

L.P. Epluches

1990
Ermont

BEP Dibujante en ingeniería civil

L.P. Ferdinand Buisson