

Martin Dahlin – Technical Artist

Curriculum Vitae

Kontaktuppgifter

Namn: Martin Dahlin

Adress: Ugglevägen 1, 19150, Sollentuna, Sweden

Telefon: 070 6573465

E-mail: martin.dahlin@live.com

Website/Portfölj: www.martin.dahlin.net

Personligt

Födelsedatum/födelseplats: 29/1/1985, Mora, Sverige

Intressen: Programmering, Datorgrafik, Spel, IT, Sci-Fi, Elektronisk musik, Webdesign, Grafisk design, Sparande, Vetenskap, Film, Konspirationsteorier.

Personlighetstyp: INTJ (Myers-Briggs Typ Indikator),

Egenskaper: Tekniskinriad, Plikttrogen, Ihärdig, Seriös, Metodisk, Ansvarskännande, Praktisk, Observant och Detaljfokuserad.

Arbetslivserfarenhet

2021- *Senior Technical Artist (Ubisoft). Oanmäld(a) titel/titlar.*

2020-2021. *Technical Artist (Polygonflow). GraphN – Maya Context.*

2020-2020. *Experienced Technical Artist (Avalanche Studios). Contraband.*

2017-2020. *Technical Artist (King). Candy Crush Friends. Crash Bandicoot on the Run.*

2016-2016. *Technical Artist konsult (Autodesk). Maya and Maya LT 2018.*

2016-2017. *Junior Technical Artist (King). Blossom Blast, Candy Crush.*

2015-2016. *3D Artist (Star Stable). Star Stable Online.*

2014-2015. *3D Artist (Blackbeard). Mega Drift.*

2012-2013. *3D Artist (Polarbit). Tank Riders 2, Rail Racer, Cracking Sands.*

2010-2011. *3D Artist (Avalanche Studios). Renegade Ops™, Coldstrike Campaign*

Programming experience

Python (Numpy, Pillow, Pyvips, OpenMaya, PyMEL, Maya.cmds, Qt), MEL, JavaScript (inklusive ExtendScript, jQuery), VEX, C#, C++, Batch, Shell, HTML, CSS, JSON, XML. Grundläggande kundskap om databaser och byggsystem (Jenkins).

Erfarenheter: Mjukvara

Autodesk's produkter (Maya, 3ds Max, Mudbox), Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign, AfterEffects), SideFX Houdini, Unity, xNormal, Marmoset Toolbag, Quixel Suite, Operativsystem (Win/Mac), Terminal/Command, Spine, PyCharm, Rider, Webstorm, Visual Studio, git och Sourcetree, Perforce, Tortoise SVN.

Utbildning

2009-2011. *3D grafik, 2 år. Yrkeshögskolan PlaygroundSquad, Falun.*

2009. *Introduction to level design. Uppsala universitet: Campus Gotland. 15 HP.*

2008. *3D modelling and zBrush. Uppsala universitet: Campus Gotland. 15 HP.*

2005-2008. *Webdesignprogrammet. Mittuniversitetet. Plus distanskurser i grafisk design och IT-säkerhet på andra universitet. 150 HP.*

2001-2004. *Teknikprogrammet. S:t Mikaelsskolan, Mora.*

Språk

Svenska (infödd).

Engelska (fullt yrkesmässig färdighet).

Referenser

Ges ut på begäran.