



Christophe MASSOLIN
Computer Graphic Engineer

Contact

Mail info@chrmsln.com

Portfolio <https://chrmsln.com/>

Code <https://github.com/furiouzz>

Stack

Langages Typescript, C#, Rust, WebAssembly, WebGL, WebGPU

Qualité du code ESLint, Prettier, clippy, rustfmt

Tests unitaires Jest, Cypress

Outils de comparaison d'images ssim.js, pixelmatch, pixel-buffer-diff

Environnements Node, Deno, Rust

Main tools VSCode, Blender, Figma

Langues

Français Langue maternelle

Anglais Professionnel & technique

Espagnol Élémentaire

Mes à-côtés

Projets Contribuer à des projets open-source, créer mes propres bibliothèques et outils de travail

Loisirs Jouer du piano et du ukulélé, danser de la salsa, faire du vélo, la course à pied, faire du crossfit, jouer aux jeux vidéos

À PROPOS DE MOI

Développeur polyvalent avec plus de 10 ans d'expérience sur le web et en 3D temps réel. Je suis à la recherche de nouvelles opportunités au sein d'une équipe passionnée.

EXPÉRIENCES

CHRMSLN

2021-AUJOURD'HUI

Freelance

- Concevoir et développer des sites intégrant animations 2D, contenus 3D et effets visuels avec des shaders
- Créer des workflows avec Blender et Node.js pour générer des contenus 3D de manière rapides et efficaces
- Travailler en autonomie sur des moteurs de rendu et suivre les regressions visuels avec des tests unitaires
- Maintenir une communication régulières avec mes clients avec des rendez-vous programmés et réguliers

GOBELINS Paris

2015-AUJOURD'HUI

Enseignant vacataire

- Intervenir en Bachelor et en Master pour enseigner la production de projets 3D temps réel sur le web avec Blender, THREE.JS et Unity
- Suivre les projets lors des phases de conception et de production, aider à la rédaction de documents techniques

makemepulse

2015-2021

Développeur expérimenté et lead

- Travailler sur des projets primés comme *Nomadic Tribe*, *The Cookie Factory* et pour l'École Hôtelière de Lausanne
- Conduire la direction technique des projets et assister les producteurs et développeurs juniors pendant la production
- Aborder les défis techniques avec sérieux et rigueur afin de maintenir des projets de qualité

PARCOURS

GOBELINS Paris

2012-2014

Master en Design et Développement d'Interactions

Université de Marne La Vallée

2011-2012

Licence en Études Visuelles, Multimédia et Arts Numériques