

Curriculum Vitae – Meritförteckning

Hemsida: <http://www.choke3d.com/>

LinkedIn: <http://www.linkedin.com/in/mikkot>

Moby Games profile: <http://tinyurl.com/yadjrec>

Senast anställd: [Power Challenge Sweden AB](#) – Linköping – 2007 - 2009.

Anställd som: Senior 3D Artist | Environmental artist | Level designer.

Språk kunskaper: Svenska, Finska, Engelska och lite Tyska

Utbildningar

Grundskola Sverige, Finland

Bergska skola gymnasium, Naturvetenskaplig linje, Finspång.

Militärtjänst, närskyddsutbildning – I4 Linköping / [Kvarn](#).

[MMA](#) Domarutbildning – Certifierad [ADCC](#) domare och [SHOOTO](#) domare i Norden.

Facklig utbildning för förtroende valda, och skyddombud, [Unionen](#).

Projekt hatering / styrning Scrum – Intern [Scrum](#) och [Agile](#) utbildning – av [Richard Kronfält](#).

Färdigheter

Van att utveckla och använda egen- och special utvecklade program / editorer för utveckling av spel av alla sorter. Full förståelse för processer och utveckling av AAA [spelutveckling](#) (trippel A spel = AAA).

Utveckling av prototyper och arbetsmetoder för artister. Utveckling av shaders, verktyg och arbetsmetoder för dessa. Stora förtroende uppdrag inom design, prototyper och modellering. Coaching och mentor uppdrag för nya artister / kollegor. Kommunikation med ledning och QA (Kvalitetssäkring).

2D and 3D program:

Autodesk Maya

Autodesk 3D Studio MAX

ZBrush – bas kunskap

Mudbox – bas kunskap

Photoshop

Illustrator

InDesign – bas kunskap

Paint Shop Pro

DeLuxe Paint – Pixel verktyg

Andra program:

Enkel video editering – Microsoft Live movie maker & liknande.

MS Office / Open Office / [Trac](#).

Erfarenhet

Power Challenge Sweden AB - Linköping 2007 – 2009.

Senior artist | Environmental artist

[Power Racing](#) – [Video](#).

[Power Soccer](#) – Fotbollsarenor och objekt

G4S Security AB - Norrköping 2007 – Vaktare – Våren 2007

Ronderande vaktare.

Folkuniversitetet Norrköping - Hösten 2006 och våren 2007

Cirkel ledare för Photoshop, Illustrator and InDesign.

Cellar Door games AB / Vägverket – Norrköping Våren 2005.

Freelance Environmental artist | animator | UI artist

[Vägverket](#) AB – Don't drink and drive kampanj, Spelprototyp.

Cellar Door games AB / Soft Tube AB – Norrköping / Linköping Dec. 2005 – Jan. 2006.

Grafiskt UI for [Soft tube AB](#) – För program som emulerar analoga rörförstärkare digitalt.

Digital Illusions CE AB – Stockholm DICE 2000 – 2004

Senior Environmental artist

[RalliSport Challenge 2](#) – Rally racing spel, Xbox.

[RalliSport Challenge 1](#) – Rally racing spel, launch titel, Xbox and PC.

[Midtown Madness 3](#) – Objekt och övrig modellering.

Starbreeze Studios AB – Härnösand 1998 – 2000

Motion capture animator / skådespelare – objekt artist.

Sorcery – First person shooter / RPG – Prototype.

O2 Interactive / Refraction games AB – Stockholm 1998

Environmental and assets artist | animator

[Hasten & Ponny i stallet 2](#) – 3D häst spel.

[Codename Eagle](#) – Third person adventure shooter.

Spray Circus AB – Stockholm 1997 – 1998

Lead artist | Character artist

Project X – Third person action game – Prototype.

UDS AB – Norrköping 1996 – 1997

Lead artist / animator

[Patrick Polly Swooshball Challenge](#) – Reklam sport spel – objekt och animeringar.

[MER Innebandy](#) – Reklam sport spel, skisser och koncept.

[Ignition](#) – Top down 3D racing game – Spel intro, object och övrig modellering.

Salvation – First person / third person strategy Shooter – Prototype.

Zyrinx - Los Angeles 1996

Tester

[Scorcher](#) – SEGA Saturn, PC

Publisher [Scavenger inc.](#)

Lemon – Los Angeles 1996 – Tester

Tester

[Amok](#) – SEGA Saturn, PC

Publisher [Scavenger inc.](#)

Triton Productions HB – Linköping / Los Angeles 1993 – 1997

Ägare / grundare, motion capture animatör – artist.

[Into the Shadows](#) – Third person beat'em up adventure game – Prototype. Publisher

[Scavenger inc.](#)

[HuntDown](#) – First person / third person shooter – Prototype.

Realtime [Gravis Ultrasound](#) soundcard advertising demo.