

# C.V. Kalle Bladin

**E-Postadress:** [kallebladin@gmail.com](mailto:kallebladin@gmail.com)  
**Hemsida:** [kblad.se](http://kblad.se)  
**LinkedIn:** [linkedin.com/in/kalle-bladin-18742584](https://www.linkedin.com/in/kalle-bladin-18742584)  
**Telefon:** +46 70 3245167

## Mål och kompetensprofil

En position som utvecklare för verktyg som används av kreativa personer inom fysikalisk simulering, datorgrafik och vetenskaplig visualisering.

## Utbildning

<b>Kandidat</b>	<b>Civilingenjör i</b>
Aug 2011-Jun 2014	<b>Medieteknik</b> , 4.87 [5.0], Linköpings Universitet, Norrköping
<b>Master</b>	
Aug 2015-Mar 2016	

Datorgrafik och vetenskaplig visualisering.  
Examensarbete: **OpenSpace: Design and Implementation of an Out-of-Core Globe Rendering System using Multiple Map Services** på American Museum of Natural History, New York, USA.

Aug 2014-Maj 2015	<b>Utbytesår</b> , 4.3 [5.0] Nanyang Technological University, Singapore
-------------------	--

MSC Digital Media Technology, Computer Engineering.

Aug 2007-Jun 2010	<b>Teknikprogrammet</b> , 17.4 [20.0], Bromangymnasiet Hudiksvall
-------------------	---

## Arbetslivserfarenhet

Sep 2017-Nutid	<b>Forskningsingenjör</b> , USC - ICT, LA, USA
----------------	---

Forskning inom datorgrafik med fokus på rekonstruering och rendering av realistiska virtuella människor.

Feb 2017-Sep 2017	<b>Forskningsingenjör</b> , Linköpings Universitet
-------------------	---

Utveckling av interaktiv visualiseringsprogramvara för immersiva miljöer så som klustrade dometeatrar och touchbord.

Mar 2016-Sep 2016	<b>Mjukvaruutvecklare</b> , American Museum of Natural History, New York, USA
-------------------	---

Utveckling av programvaran OpenSpace för astrovisualisering i planetariumevenemang. C++, OpenGL, Lua, klusterrendering.

Jun 2015-Aug 2015	<b>Mobilspelsutvecklare</b> , Attentec, Stockholm
-------------------	--

-Medietekniker med starkt intresse för visualisering och datorgrafik

Design och utveckling av ett mobilspel för IOS, Android och Windows Phone.

Jan 2010-Jun 2013	<b>Filansillustratör</b> , Egen företagare
-------------------	---

Digital illustration av läroböcker, skivomslag och tidningsomslag.

## Språk- och datakunskaper

Svenska:	Modersmål
Engelska:	Flytande

### Programmerings- och skriptspråk:

C++, C, C#, Javascript, Python, Java, Lua, HTML, PHP, CSS

### Operativsystem:

Mac OSX, Linux (Ubuntu), Windows

### Programvaror:

Matlab, Git, Unity3D, Maya, 3ds Max, Blender, CMake, Photoshop, Renderman, Agisoft Photoscan

### API:er och Ramverk:

OpenGL, WebGL, CUDA, OpenCL, Leap Motion, GDAL, Qt, Maya C++ API

### Övrigt:

Datorgrafik, Bildbehandling, Realtidsrendering, Virtuellt verklighet, Numerisk simulering, Digital Art, Concept Art, Wacom Tablet, LaTeX

## Övriga meriter

### Stipendier:

- Sveriges ingenjörers stipendium, 2015
- Norrköpings Polytekniska förenings stipendium, 2014
- Tryggve holms stipendium 2014
- Årets milöelev, Bromangymnasiet, 2010
- Bästa projektarbete, Bromangymnasiet, 2010

### Utmärkelser:

- Orange kuben, mest kreativa projekt, Linköpings Universitet, Medieteknikprogrammet 2012
- Första pris i MAGIC Game Challenge, Nanyang Technological University, Singapore 2014
- Best paper, VIS 2017 konferens

### Meriter:

- Coach på CoderDojo (lär barn programmera)
- Mattementor i analys I, II och linjär algebra, 2012

## Personligt

Jag spenderar en del tid på att teckna eller jobba med personliga programmeringsprojekt, ofta med fokus på datorgrafik. Jag har även ett stort intresse för vetenskap.