

Curriculum Vitae

Naam: **Alexander Batstra**

Adres: Valeriusstraat 72B, 8915 AJ Leeuwarden, The Netherlands

- **let op: bereid om te verhuizen**

Nationaliteit: Nederlandse

Mobiele nummer: +316 17 58 43 19

Geboren: 09-Feb-1983

E-mail: Alexander@imnotgod.com

Website: <http://www.imnotgod.com/> (creatief portfolio)

bipolair website: <http://bipolair.wordpress.com/> (afstudeer opdracht)

Scholing

- Bachelor of Multimedia

- *Sept 2003 tot Aug 2007* - Communication en Multimedia Design

- *Sept 2002 tot Aug2003* – Bouwkunde, civiele techniek en verkeerskunde

- *1996 tot 2001* - HAVO diploma, Natuur en techniek profiel

Werk ervaring

[Momenteel werkzaam als zelfstandig ondernemer maar staat open voor een eventuele vaste baan]

Verrichte werkzaamheden als zelfstandig ondernemer:

December 2008

Triangle studio's:

- NHL viral (korte reclame)
 - Supervision
 - Gezichts animatie van hoofd personage
- Think Kids 2 (Nintendo DS Game)
 - Attribute voor hoofd personage
- Suske & Wiske (Nintendo DS Game)
 - Character Modelling/texturing/animation.

Februari 2009 (afgerond)

Robert Batstra: Timmerman- en onderhoudsbedrijf :

- Website

Januari 2009 (afgerond)

Puntkom.nl

- 3D T-shirt voor Flash viewer

Verleden:

Oktober 2007 – Augustus 2008

Via Drupsteen – www.viadrupsteen.nl

- 3D modeller
- Foto bewerking
- 360 graden foto bewerking

September 2007 – Oktober 2007

Sturdiproducts – www.sturdiproducts.com

- Marketing consultant
- DTP
- Interactive Designer

September, 2007

Core (temporary name) – (gestopt)

- Setting up a new organization with friends
- Exploring myself as an artist
- Building opportunities

Februari 2007 – Augustus 2007

Bipola(i)r – short movie (7minutes) afstudeer opdracht. Een project dat 3D en film combineert – www.bipolair.wordpress.com . Mijn taken:

- Art Direction
- Camera tracking
- 2D concepting
- 3D modeling

Februari 2006 – Juni 2006

Grendel Games – Stage bedrijf dat momenteel aan xbox360 games werkt, mijn taken daar:

- 3D character modeling
- 2D character texturing
- 2D concepting
- Level design/modeling

Maart 2005 – Februari 2006

Mata Hari – 3D animatie die de provincie Friesland promoot (Holland). Een opdracht uitgevoerd door de NHL. Mijn taken tijdens het project:

- Project management (Character team)
- 3D Character modeling
- 2D Character texturing
- 3D Camera werk
- Post production en rendering

September 2004 – Februari 2005

Unreal project “U-play” – Een school project waar we computer spel voor moesten maken (dit spel werd gemaakt met de unreal engine. Met een team van 6 personen hebben we een computer spel genaamd “Ominous” gemaakt. Verantwoordelijk voor:

- 3D character modeling
- 2D character texturing
- Programming in the unreal engine
- 2D concepting
- Story writer

Interesses en ambities

3D – 2D – Marketing – Fotografie – Film – Games – Story writing - Muziek

Mijn ambitie is om een Art Director te worden voor een (grote) film. Dit is een ambitie die tijd kost en waar ik nog veel voor moet leren. Daarom wil ik zoveel mogelijk werken om alle ervaring straks terug te laten komen wanneer ik Art Director word. Een korte omschrijving over mijzelf: ik ben gemotiveerd, wil altijd verder leren (leergierig) en kan goed samenwerken in een team.

Ervaring met de volgende software

Computers

Apple OS X

Windows 95 – XP – Vista

Bitmap Graphics and Photo/Layer Editing

Adobe Photoshop CS3/CS4

Painter IV

3D software

3ds max 7-8-9-2008-2009

XSI 5.0-6.0

Zbrush 2-3

Mudbox 2009

Interactive Environments/Applications

Macromedia Flash CS3/CS4

Grendel Games Game Engine

Unreal Engine 2

DTP / Print

Adobe Photoshop CS3/CS4

Video Editing / Post Effects

Autodesk Combustion

Adobe Premiere

Adobe After Effects

Audio

Adobe Audition

Cubase