

## Lebenslauf

### Persönliche Daten:

Geburtsdatum: 25.06.1984  
Nationalität: Deutschland  
Geburtsort: Würselen-Bardenberg  
Familienstand: Ledig, keine Kinder



### Berufserfahrung:

- Aktuell: **Freiberufler 3D-Artist**
- Weiterbildung und Einbindung von KI in 3D-, Video- und Bildworkflows
  - Erstellung von 3D-Modellen, Texturen und 3D-Animationen
  - Aufbereitung und Optimierung von 3D-Assets und Texturen für unterschiedliche Anwendungsbereiche (z. B. Animationen, VR)
  - 3D-Datenkonvertierungen, Beleuchtungen, Renderings und Compositing Tätigkeiten sowie Video- und Bildbearbeitung
- 08/2020-10/2024: **TEMA AG**  
3D-Entwickler
- Erstellung von 3D-Modellen, Texturen und 3D-Animationen
  - Aufbereitung und Optimierung von 3D-Modellen und Texturen für unterschiedliche Anwendungsbereiche (z. B. Animationen, VR)
  - 3D-Datenkonvertierungen, Beleuchtungen, Renderings, Compositing Tätigkeiten sowie Video- und Bildbearbeitungen
  - Entwicklung individueller technischer Lösungen und erste Erfahrungen mit KI-basierten Ansätzen zur Workflow-Optimierung
- 07/2018-08/2020: **Freiberufler 3D-Artist**  
CGIDEA, dSpace, DFIGN, CCS Designs, SAYM Mobility GmbH, Ground Studios
- Erstellung von 3D-Modellen, Texturen und 3D-Animationen
  - Aufbereitung und Optimierung von 3D-Modellen und Texturen für unterschiedliche Anwendungsbereiche (z. B. Animationen, Werbung, VR)
  - Erstellung, Aktualisierung und Rekreation bestehender 3D-Animationen
  - 3D-Datenkonvertierungen, Beleuchtungen, Renderings, Compositing Tätigkeiten sowie Video- und Bildbearbeitungen
  - XML-Shader Programmierung
  - Einarbeitung in projektspezifische Softwares und Workflows
- 01/2018-07/2018: **Kemweb**  
Junior 3D-Artist
- Erstellung von 3D-Modellen, Texturen und Animationen
  - Konzeption und Zusammenstellung von VR-Anwendungen
  - Belichtungen, Renderings, Motion-Tracking und Compositing Tätigkeiten
  - Aufbereitung von 3D-Modellen für den 3D-Druck

**Weiterbildungen:**

- 06/2025: KI. VFX & Animation  
IFS; Köln
- 03/2025+04/2025: Klassisches Projektmanagement  
IHK; Onlinekurs
- 03/2025: KI in Videoproduction  
School of Media; Leipzig

**Berufsausbildung:**

- 09/2014-09/2015: University of Bradford  
Master of Science; Kurs: Adv. Computer Animation & VFX
- 09/2012-07/2013: University of Bradford  
Bachelor of Science; Kurs: Computer Animation & VFX
- 08/2010-07/2012: MHMK, Standort Stuttgart  
Medienassistent für Digital- und Printmedien; Kurs: Digital Media Designer

**Schulbildung:**

- 09/2005-06/2007: BBS Neustadt an der Weinstraße  
Fachhochschulreife

- PC-Kenntnisse:** Maya, Photoshop, Illustrator, AfterEffects, Premiere  
Langjährige Erfahrung
- Substance Painter  
Sehr gute Kenntnisse
- Unreal Engine, Nuke, ChatGPT, GitHub, InDesign, 3DsMax  
Gute Kenntnisse
- ComfyUI, Fluxgym, Midjourney, Luma DreamMachine, KlingAI,  
RunwayML, Suno, MoveAI, Substance Sampler, Spatial,  
Twinmotion, Substance Stager  
Basis Kenntnisse
- Cinema4D, Unity, VRED, zBrush, Mudbox, SynthEyes  
Projektbezogene Einarbeitung und Einsatz

- Sprachkenntnisse:** Englisch fließend, deutsch Muttersprache

- Führerschein:** B