

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