



Sebastian Wagner

Äußerst kreativer und erfahrener 3D-Künstler, der erfolgreich hochwertige, sehr beliebte AAA-Spiele entwickelt hat. Beherrscht den Umgang mit branchenüblicher Software und Techniken zur Erstellung beeindruckender 3D-Modelle und Animationen. Geschickt in der Zusammenarbeit mit funktionsübergreifenden Teams, um außergewöhnliche Projekte zu liefern.

Berufserfahrung

3D-Künstler

2021 - Gegenwärtig

Softwareschmiede, Ludwigshafen am Rhein

Konzipierte und erstellte visuell ansprechende 3D-Assets, Charaktere und Umgebungen für Videospiele und Multimedia-Projekte. Arbeitete erfolgreich mit Art Directors und Spieldesignern, um Konzepte in greifbare 3D-Modelle und Animationen umzusetzen. Wendete fortgeschrittene Renderingtechniken und Postproduktionsfähigkeiten zur Verbesserung der visuellen Qualität von Projekten an.

- Erstellte und entwickelte fesselnde 3D-Assets, Charaktere und Umgebungen, die in mehreren Videospielen und Multimediaprojekten verwendet wurden, was zu positivem Feedback von Benutzern und Interessengruppen führte.
- Wandelte konzeptionelle Ideen in vollständig realisierte 3D-Modelle und -Animationen um und stellte dabei sicher, dass sie mit den Projektzielen übereinstimmen und eine nahtlose Integration der künstlerischen Vision erreicht wird.

Nachwuchs-3D-Künstler

2019 - 2022

Pyranha Bytes, Essen, Deutschland

Unterstützte die leitenden Künstler bei der Erstellung von 3D-Modellen und Texturen für animierte Fernsehsendungen und Filme. Nahm an Brainstorming-Sitzungen teil, um kreative Ideen und Konzepte für Animationsprojekte zu entwickeln. Sammelte praktische Erfahrung im Charakter-Rigging und in Animationsprozessen. Arbeitete mit dem Animationsteam zusammen, um qualitativ hochwertige Projekte innerhalb enger Fristen zu liefern.

- Unterstützte die leitenden Künstler bei der Entwicklung von 3D-Modellen und -Texturen für animierte Fernsehsendungen und Filme, was zum erfolgreichen Abschluss visuell ansprechender Projekte beitrug.
- Nahm aktiv an Brainstorming-Sitzungen mit kreativem Input und Ideen teil, die zur Konzeption und Umsetzung innovativer Animationsprojekte beitrugen und die visuelle Erzählweise insgesamt bereicherten.

Zusätzliche Erfahrung

Praktikant im 3D-Animationsstudio

Mannheim

- Erwarb Kenntnisse in branchenüblicher Software, darunter Autodesk Maya und Adobe Creative Suite, um professionelle Arbeit zu leisten.
- Erstellte mit einem Team von 3D-Künstlern visuell beeindruckende Animationen für ein Spielfilmprojekt und sammelte praktische Erfahrungen in der gesamten Animationspipeline.
- Assistierte bei der Modellierung und Texturierung hochwertiger Objekte für verschiedene Szenen und stellte dabei sicher, dass der künstlerische Stil und die technischen Spezifikationen eingehalten wurden.

Persönliche Daten

Name

Sebastian Wagner

Adresse

Grünwaldstr. 15a
Mannheim, 08159

Telefonnummer

+49 30 123 456 789

E-Mail-Adresse

beispiel@cvmaker.de

Bildung

Bachelor of Arts in Animation und visuellen Effekten

Universität Mannheim | 2018

- Bemerkenswerte Kurse: 3D Modeling, Texturierung, Charakteranimation, Visuelle Effekte (VFX), Bewegte Bilder.

Besondere Fähigkeiten

3D-Modellierung	● ● ● ● ●
Texturieren	● ● ● ● ●
Charakter-Rigging	● ● ● ● ●
Animationen	● ● ● ● ●
Beleuchtung/Rendering	● ● ● ● ●
Partikel- und Effekte	● ● ● ● ●
Composing	● ● ● ● ●
UV-Mapping	● ● ● ● ●
VR/AR	● ● ● ● ●

Technische Stärken

- **3D-Modellierung und Bildhauerei:** Autodesk Maya, Blender, ZBrush, Modo, Rhino 3D, SketchUp
- **Texturierung und Materialerstellung:** Substance Painter, Substance Designer, Adobe Photoshop
- **Rendering und Visualisierung:** V-Ray, Arnold, Redshift, Render
- **Animation und Rigging:** Autodesk Maya, Blender, Mixamo, Unity
- **Compositing und Postproduktion:** Adobe After Effects, Nuke, Spiel-Engines und Real-Time
- **3D:** Unity, Unreal Engine
- **Bewegungserfassung:** OptiTrack, Xsens, Perception Neuron
- **Skripterstellung und Programmierung:** Python, C#, C++