

Matthias Kummer (36 Jahre)

Senior 3D Artist

Hörnumweg 1
22926 Ahrensburg (Schleswig Holstein, bei Hamburg)
Deutschland

keepermk@gmx.de

+49 (0)174-37 47 751

+49 (4102) 20 45 45



Qualifikation

Ich bin leidenschaftlicher Spiele-Entwickler und Senior 3D Artist mit über 13 Jahren professioneller Erfahrung in der Spiele-Industrie und ich habe an international erfolgreichen PC-, Konsolen- und Mobiletiteln gearbeitet.

Zu meinem Fachgebiet gehört das Erstellen von Low- und Highpoly Objekten mit perfektem UV-Mapping, sowie das Erstellen von Fotorealistischen Texturen.

Das Arbeiten im Team ist für mich genauso selbstverständlich, wie das erstellen hochwertiger Ergebnisse.
Als stellvertretender Lead-Artist habe ich außerdem gute Kenntnisse in der Teamführung.

Nach über vier Monaten Entwicklungszeit, an einem Prototyp mit der Unreal-Engine, habe ich zu dem eine schnelle Auffassungsgabe neuer Technologien und somit gute Kenntnisse von der "Unreal-Engine"

Berufliche Erfahrung

Senior 3D Artist bei Fishlabs Entertainment GmbH, Hamburg



Juni 2011 – November 2013 (2 Jahre 6 Monate)

- 2D/3D Environment | Galaxy on Fire 2 HD
- 2D/3D Environment | Galaxy on Fire 2 HD - Supernova Addon
- 2D/3D Environment | [bisher unveröffentlichter Titel]
 - Eigene Game Engine (ABYSS ENGINE)
 - Plattform: iOS, Android, PC

Aufgabengebiete:

- Erstellung von Low- und Highpoly-Objekten
 - Raumschiffe in jeglicher Art und Größe
 - Raumstationen, Waffen und vielen weiteren Objekten
 - Partikel-Effekte
 - Explosionen, Waffen-Effekte, etc.
 - Ingame Cutszenen
 - Renderings
 - Erstellung von realistischen Texturen
 - Diffuse, Specular, Gloss, Normal, Height, Emissive
-

Senior 3D Artist bei 49 Games GmbH, Hamburg



August 2010 – Mai 2011 (11 Monate)

- 2D/3D Environment | Winter Sports 2011 Go for Gold
 - Eigene Game Engine
 - Plattform: PC, PS3, Xbox360, Wii

Aufgabengebiete:

- Erstellung von LowPoly-Objekten
 - Gebäude, Innenräume und vielen weiteren Objekten
- Erstellung von realistischen Texturen
 - Diffuse, Specular, Gloss, Normal, Height, Emissive

Berufliche Erfahrung (Fortsetzung)

Senior 3D Artist bei Candygun Games GmbH, Hamburg

Juni 2010 – August 2010 (2 Monate)



- 2D/3D Environment | Dead Block
 - Unreal3 Engine
 - Plattform: PC, PS3, Xbox360

Aufgabengebiete:

- Erstellung von LowPoly-Objekten jeglicher Art
 - Möbel, Fallen und weiteren Objekten
 - Erstellung von Texturen im Comic-Stil
 - Diffuse, Specular, Gloss, Normal, Height, Emissive
 - Erstellung von Interface Grafiken
 - Level polishing und Beleuchtung
-

Senior 3D Artist bei Replay Studios GmbH, Hamburg

Januar 2003 – August 2009 (6 Jahre 11 Monate)



- 2D/3D Environment | Velvet Assassin
- 2D/3D Environment | Tunnel Rats
- 2D/3D Grafik / Level Design | Crashday
 - Eigene Game Engine
 - Plattformen: PC, Xbox360

Aufgabengebiete:

- Erstellung von diversen LowPoly-Objekten
 - Alle Waffen für Velvet Assassin
 - diverse Möbel, Pflanzen und Bäume, Fahrzeuge, Gebäude und komplette Level-Grafiken.
- Erstellung von HighPoly-Objekten für Normalmap Texturen
- Erstellung von fotorealistischen Texturen
- Erstellung von Referenz-Grafiken
- Polishing von Texturen, Meshes und Partikeln

- Einarbeitung und Betreuung neuer Grafiker
- Netzwerk Administration
- Verantwortung für Hard- und Software sowie Einrichtung neuer PC's

Berufliche Erfahrung (Fortsetzung)

3D Artist bei Powderworks GmbH, Hamburg

November 2000 – Februar 2002 (1 Jahre 4 Monate)

- Erstellung von 3D-Modellen in 3ds Max
- Erstellung von fotorealistischen Texturen mit Photoshop

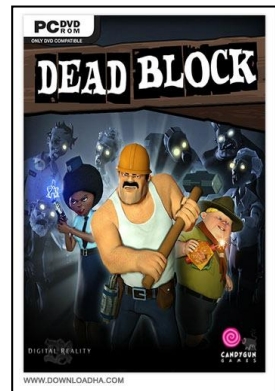
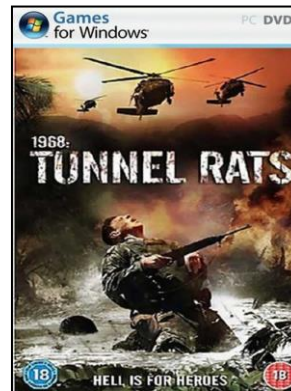
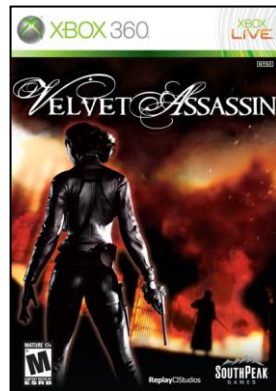
Software Kenntnisse

- Autodesk 3D Studio Max Experte mit über 16 Jahre Erfahrung
- Adobe Photoshop Experte mit über 14 Jahren Erfahrung
- Autodesk Softimage
- Autodesk Mudbox
- Pixologic Sculptris
- 3D Coat
- CrazyBump
- Knald
- Headus UV Layout
- Adobe After Effects
- MS Office
- Unreal Editor 3
- Xbox360 Entwicklungstools
- Perforce, Alienbrain, Subversion-SVN
- Mantis, Hansoft

Unreal Engine Kenntnisse

- Import/export von Meshes, Texturen, Animation...
- Shader/Materials
- Terrain
- Physik
- Collision
- Beleuchtung
- Lightmaps
- ...

Projekte



-
- Crashday:** <http://www.atari.com/crashday/>
Velvet Assassin: <http://www.velvetassassin.com/>
Tunnel Rats: <http://store.steampowered.com/>
Dead Block: <http://www.deadblock.com/>
Winter Sports 2011: <http://www.49games.de/>
Galaxy on Fire 2 HD: <http://www.galaxyonfire.com/>

Persönliche Interessen

Games, Filme/Serien, Musik, Modellbau