

persönliche daten

kontakt

Mel Oliver Schneider - Karolingerstrasse 100 - 40223 Düsseldorf

telefon / mobil

02 11 - 15 83 412 / 01 78 - 88 96 020

e-mail / web

mel-schneider@gmx.de / <http://mel-schneider.de>

geburtstag / ort

07.04.1977 / Köln

familien status

ledig

berufserfahrung / praktikum

aktuell

Angestellt als 3D-Artist bei "[zerone] cgi" in Düsseldorf

07 / 2008 - 07 / 2010

Angestellt als Grafik Designer & 3D-Computergrafiker bei "rasch-multimedia" in Duisburg

06 / 2007 - 06 / 2008

Arbeit als "Texture-Artist" an einem Kurzfilm der "Ricke-Brüder", gefördert durch die Filmstiftung NRW. Der Film hatte am 18.07.08 Premiere. Meine Tätigkeit umfasste die Erstellung von komplexen Texturen (Color-, Bump-, Specular-Maps) für einen CGI-Protagonisten. Die Texturen sind für den Einsatz von Subsurface-Scattering konzipiert.

07 / 2007 - 02 / 2008

Projektbasierte Arbeit als Werkstudent für ein Grafikbüro aus Duisburg. Mein Tätigkeitsfeld umfasste die Planung, Gestaltung, sowie technische Umsetzung einer Multimedia-CD-ROM in Adobe Flash.

01 / 2006 - 04 / 2007

Arbeit an einem eigenen 7min langen Kurzfilm, aus dem Genre Science-Fiction.

Es ging hierbei um die Kombination von real gedrehten Filmsequenzen, welche mit am Computer erzeugten virtuellen Charakteren ergänzt wurden. Der Film enthält darüber hinaus weiterführende Techniken, wie zum Beispiel 2D Animationen, Komplexes Rotoscoping, Kameratracking, sowie in der Postproduktion erzeugte Partikel-Effekte.

04 / 2005 - 03 / 2006

Studentische Aushilfskraft beim WDR (Westdeutschen Rundfunk Düsseldorf).

Ich arbeitete hauptsächlich für die Sendungen "Lokalzeit", "WDR Aktuell" und "Aktuelle Stunde" als technische Assistenz im Aussendienst, für die so genannte SNG (satellite news gathering). Meine Aufgabe war es den Drehort für die Livesendung vorzubereiten (Kabel verlegen, Kamera-, Audio-, und Lichttechnik aufbauen); des Weiteren kümmerte ich mich um den Ton, das Licht, sowie die Zeitnahme während der Sendung.

berufserfahrung / praktikum (fortsetzung)

04 / 2002 - 08 / 2002

Nebentätigkeiten im Bereich der Produktwerbung.

09 / 2001 - 03 / 2002

Zivildienst in der Landesanstalt für Arbeitsschutz in Düsseldorf (Lafa), im Bereich des Strahlenschutzes.

03 / 2000 - 05 / 2000

Sechswöchiges Praktikum bei der "TCC-Toon-Company" in Köln
(Eine Produktionsfirma, die auf Trickfilme spezialisiert ist).

04 / 1997

Wechsel in eine Filiale nach Wuppertal, in der mir weitere Aufgaben übertragen wurden.
(Kasse, Warenwirtschaftssystem, Einkauf, Dekoration, Warenpräsentation)

11 / 1995

Verkäufertätigkeit in einem Bekleidungsgeschäft in Köln (Olymp&Hades).

ausbildung

05 / 2008

Diplomarbeit mit Themenschwerpunkt 3D-Characterdesign und Animation
Abschlußnote: 1.0

09 / 2002 - 05 / 2008

Studium zum Dipl.-Ing. Medientechnik an der Fachhochschule Düsseldorf,
mit Schwerpunkt auf Computergrafik und 3D Animation.

06 / 2001

Abschluß als Gestaltungstechnischer Assistent, Fachrichtung Grafik und Design;
mit der Zusatzqualifikation Fachhochschulreife.
Abschlußnote: 1.7

1998 - 2001

Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten an der "Richard Riemerschmid" Schule in Köln.

weiterbildung

01 / 2007

Seminar "Präsentations-Techniken mit Macromedia Flash-MX"

10 / 2004 - 02 / 2005

Seminar "Compositing mit Adobe After Effects 6.5"

03 / 2003 - 06 / 2003

Seminar "Eine Einführung in HTML"

qualifikationen

software

kenntnisse

3d anwendungen

Autodesk Maya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental Images Mental Ray	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Headus UVLayout	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Luxology Modo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2D3 Boujou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2d anwendungen

Adobe After Effects	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adobe Flash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adobe Premiere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eyon Fusion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

dtp anwendungen

Adobe Photoshop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adobe Illustrator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adobe InDesign	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Corel Painter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Macromedia Freehand	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

office / web anwendungen

Open Office	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Microsoft Office	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HTML/CSS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

qualifikationen (fortsetzung)

computergrafik-stärken

texturing & shading

Erstellung von UV-maps, sowie unterschiedlicher 2D-Texture-maps;
Erstellung von Shader-Netzwerken,
Beispielsweise für den Einsatz von Sub-Surface-Scattering-Techniken

beleuchtung

Klassische Beleuchtung, Image Based Lighting (HDRI), GI, FG

weitere qualifikationen

techniken

Kameratechnik und Formate
Kamera-Tracking (matchmoving)
Illustrationen und digitales Malen (digital matte painting)
Führerschein Klasse B (3), Handwerkliches Geschick

fremdsprachen

Englisch - fundierte Kenntnisse in Wort und Schrift
Französisch - basis Kenntnisse in Wort und Schrift

interessen

Film-Video-Techniken, Klassische und digitale Malerei,
Internet, Fotografie, Fußball, Basketball, reisen