

## 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 Werksstudent 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



Mental Images Mental Ray



Headus UVLayout



Luxology Modo



2D3 Boujou



#### 2d anwendungen

Adobe After Effects



Adobe Flash



Adobe Premiere



Eyon Fusion



#### dtp anwendungen

Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Adobe InDesign



Corel Painter



Macromedia Freehand



#### office / web anwendungen

Open Office



Microsoft Office



HTML/CSS



## 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