

# MARKUS CLAUSING

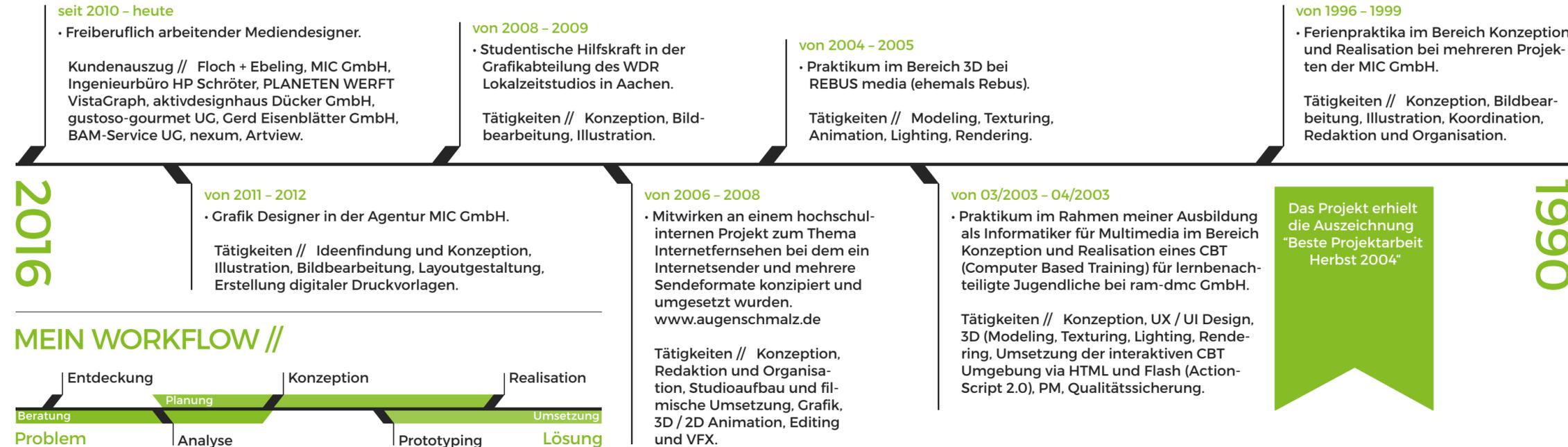
Geboren am 11.03.1981 / verheiratet / zwei Kinder (\*2010, \*2013)

Koburger Str. 95, 51103 Köln

✉ info@leuchtspua.com

☎ +49 176 / 845 805 87

## BERUFSPRAXIS //



2016

1990

## MEIN WORKFLOW //



## AUSBILDUNG //



2010

1981

## SPRACHKENNTNISSE //

Deutsch (Muttersprache)  
Englisch (Fließend)  
Französisch (Grundkenntnisse)

## AUSLANDSERFAHRUNGEN //



## PRIVATE INTERESSEN //

Bouldern, Schwimmen, Teamsport (Fußball, Handball oder Basketball), Kochen, Fotografie, Literatur, LEGO, Upcycling, Kunst.

## ALLGEMEINES //

2008

- Teilnahme am Stufen-Seminar "Erfolg durch Persönlichkeit" Grundlagen einer EffEff Kommunikation gehalten von Prof. H. Wagner und Dipl.-Päd. S.Gries.

Ehrenamtliche Tätigkeit als Jugendtrainer im Kleinkindbereich der Handballabteilung des Dünnwalder TV

## KOMPETENZEN //

### 01 3D VISUALS

Modeling und Texturing

Erstellung von unterschiedlichen architekturenspezifischen sowie mechanischen Objekten mittels Spline-, Box-, PbP- sowie Hard Surface Modelings.

Erzeugung von UVW-Maps zwecks weiterer Bearbeitung in Photoshop. Prozedurale sowie manuelle Gestaltung von Shadern und Texturen.

Animation und Kamera

Unterschiedliche Erfahrungen bei der Darstellung von Produkteigenschaften und Prozessabläufen. Grundlegende Kenntnisse über Rigging- und weiterer Animationstechniken. Erste Erfahrungen zum Thema Timing, Spacing, Staging, Posing, Anticipation usw.

Lighting, Rendering

Aufbau unterschiedlicher Lichtsetups sowohl für virtuelle Studioszenen als auch für realistischere Umgebungsszenen ausgehend von einer einfachen Dreipunkt-Ausleuchtung bis hin zu komplexeren Raumausleuchtungen.

Fundierte Kenntnisse über V-Ray und MentalRay. Erzeugung und Verarbeitung von unterschiedlichen Passes. (Beauty-, Spec-, Shadow-, Dirt-, AO-Reflection-Pass ect.)

### 02 INTERAKTIV

Gestaltung und Aufbau von virtuellen Umgebungen mittels Einbettung von in- und externen 3D Objekten in Unity 3D. Entwicklung und Umsetzung von Steuerroutinen für mögliche Interaktionen mit Nutzern. Konzeption von UX und Gestaltung von UI-Designs. Erste Entwicklung bzw. Verarbeitung von einfacheren Modulen zum Export auf Androidgeräten.

### 03 ILLUSTRATION

Erzeugen von analogen und digitalen Skribbles oder Renderings mittels Pencil, Copics und/oder Photoshop bzw. Illustrator.

### 04 KONZEPTION

Inhaltliche und formale Entwicklung von Gestaltungskonzepten für Image- und Produktfilme in Form von Exposés, Skribbels, Moodboards, Storyboards etc. Kreation von fiktiven Fortbewegungsmitteln, Charakteren und anderen Gegenständen. Gestaltung und Strukturierung von Interfaces für CBT- und interaktive Präsentationsanwendungen.

### 05 PM

Eigenverantwortliche Steuerung mehrerer Film- und Medienprojekte beginnend mit dem ersten Kundengespräch, über Konzeption, Planung und Organisation, bis hin zur Umsetzung und Qualitätskontrolle.

### 06 FILM & VFX

Shooting (EOS 650D), Editing, Tracking, Compositing, Keying und Rotoscoping, Colour Correction, Set Extensions, Replacement, Motion Graphics, 2D Animation etc.

### 07 TOOLBOX

