

Konstantin Holzweissig

3D-Spielkuenstler

✉ konstantin.holzweissig@example.de

☎ +49 7141 2345 6789

📍 Ludwigsburg, Deutschland

🌐 konstantinholzweissig.art

🌐 linkedin.com/in/konstantinholzweissig

🌐 artstation.com/konstantinholzweissig

Profil

3D-Spielkuenstler mit 8 Jahren Erfahrung bei Yager Development GmbH Berlin (The Cycle: Frontier) und Studio Fizbin GmbH Ludwigsburg (Say No! More, Embracelet). M.A. Computer Animation (Filmakademie Baden-Wuerttemberg Animation Institut Ludwigsburg, Note 1,1). Spezialisierung auf Character-Modeling, PBR-Texturing und Substance-Painter-Pipelines fuer Unreal Engine 5.4 und Unity 6. Lara Award Bester Charakter 2023.

Berufserfahrung

Senior 3D-Spielkuenstler 04/2022 - heute

Yager Development GmbH Berlin, Deutschland

Senior 3D-Spielkuenstler fuer The Cycle: Frontier und unangekuendigtes neues F2P-Shooter-Projekt

- Character-Modeling fuer 22 Hauptcharaktere und 84 NPCs in Maya + ZBrush + Substance Painter mit konsistentem PBR-Workflow
- Aufbau der Quixel-Megascans-Pipeline mit RealityCapture-Photogrammetrie, Asset-Erstellungszeit pro Environment-Prop von 18 h auf 4 h reduziert
- Nanite + Lumen Asset-Optimierung fuer PS5 + Xbox Series X, Frame-Time auf Open-World-Maps von 14,8 ms auf 9,2 ms (GPU-bound)
- Marmoset-Toolbag-Rendering von 184 Marketing-Renders fuer Steam + PSN + Xbox-Store-Listings
- Mentoring von 3 Junior Kuenstlern in PBR-Texturing und Substance-Designer-Materials

3D-Spielkuenstler 06/2018 - 03/2022

Studio Fizbin GmbH Ludwigsburg, Deutschland

3D-Spielkuenstler fuer Say No! More und Embracelet (Indie-Adventure-Spiele)

- Stilisierte Low-Poly-Charakter-Modelle in Maya + Blender 4 fuer Say No! More (380.000 Lifetime Sales auf Steam, 92% Positive)
- Toon-Shader-Pipeline in Unity 6 URP mit Custom Shaders, Frame-Time stabil 16,4 ms auf Nintendo Switch
- Lara Award 2023 Bester Charakter fuer Say No! More Hauptfigur (Computec Akademie)

Ausbildung

M.A. Computer Animation 10/2015 - 09/2017

Filmakademie Baden-Wuerttemberg Animation Institut

Ludwigsburg, Deutschland

Computer Animation 1,1

B.A. Visual Effects 10/2012 - 09/2015

ZHdK Zuerich Zuerich, Schweiz

Visual Effects GPA: 1,3

Fähigkeiten

- Autodesk Maya + 3ds Max
- ZBrush + Marvelous Designer
- Substance Painter + Designer
- Marmoset Toolbag 5 + Quixel Mixer
- RealityCapture + Photogrammetrie
- Unreal Engine 5.4 + Nanite + Lumen
- Unity 6 + URP + HDRP
- Houdini + Niagara VFX-Authoring

Zertifikate

Autodesk Maya Certified Professional

11/2024

Adobe Substance Painter + Designer Spezialist

06/2024

Houdini Certified Artist

03/2024

Lara Award 2023 Bester Charakter (Computec Akademie)

11/2023

Unity Certified Expert Technical Artist

09/2022

Projekte

Yager unangekündigtes F2P-Shooter-Projekt 11/2023 - heute

Lead Character Artist fuer 22 Hauptcharaktere in Unreal Engine 5.4 + Nanite + Lumen, vertikale Slice Q3 2024 abgeschlossen

The Cycle: Frontier Sunset Update 06/2022 - 09/2023

Senior 3D Artist fuer 14 neue Player-Charaktere und 38 NPC-Designs vor Sunset

Sprachen

Deutsch	Muttersprache
Englisch	C2
Japanisch	B2

Auszeichnungen

Lara Award 2023 Bester Charakter

11/2023

Say No! More Hauptfigur, Computec Akademie

Stärken

Lara-Award-Gewinner

Bester Charakter 2023 Computec Akademie fuer Say No! More Hauptfigur - Branchen-Anerkennung fuer Charakter-Design-Tiefgang

Quixel + Photogrammetrie-Pipeline

Asset-Erstellungszeit pro Environment-Prop von 18 h auf 4 h durch Quixel + RealityCapture-Pipeline reduziert - selten in dieser Tiefe im DACH-Markt

Multi-Engine-Tiefgang

Unreal Engine 5.4 + Nanite + Lumen und Unity 6 URP + HDRP in Produktion eingesetzt - kann Asset-Pipeline pro Engine optimieren