

CipSoft GmbH

Position: Grafikerin

Seit März 2012

Games: Tibia, TibiaME, Fiction Fighters

→ Concept Art, Pixel Sprites, 2D Animation

Contact Singapore Reisestipendium

Besuch von diversen Digital-Media Unternehmen in Singapur

Chimera Entertainment München

Praktikum

Juli 2010 - Oktober 2010

Games: Warstory (Browsergame), Word Wizards (Puzzle Game)

→ Concept Art, 3D-Grafiken (Modeling, Texturing, FX), User Interface

House of Tales Entertainment Bremen

Praktikum

August 2008 - Dezember 2008

Games: 15 Days (Adventure Game)

→ Concepts, 3D-Grafiken (Modeling, Texturing, Lighting)

Fachhochschule Salzburg

Studiengang: Multi Media Art Master

2009 - 2012

Fachbereich vertiefende Computeranimation & Games

Akademischer Abschluss: Master of Arts

Abgeschlossenes Studentenprojekt: SIDELIVES [Action Game]

→ Art Direction, Concept Art & 3D-Grafiken, FX, Lighting

Thesis: Light Aesthetics in Games

Vorstand der Studierenden-Jahrgangsvertretung

Studiengang: Multi Media Art Bachelor

2006 - 2009

Fachbereich Computeranimation & Games

Erreichter akademischer Abschluss: Bachelor of Arts

→ 3D Modeling, Texturing, Lighting, Concept Art, Grafikdesign

Thesis: Antagonisten in Games

Messen & Workshops

Siggraph Asia Singapur 2012

International Art and Design Symposium London 2013

Software & Medien

Computer Grafik & Animation

Autodesk Maya, Autodesk Max, Adobe After Effects, ZBrush,

Unreal Development Kit, handgezeichnete Animation

Art & Design

Adobe Photoshop, Corel Painter, Adobe InDesign

Corel Paint Shop Pro, Aquarell, Marker, Acryl, Tusche

Sprachen

Englisch, Deutsch (fließend schriftlich & mündlich)

Französisch, Japanisch (Grundlagen)

ERFAHRUNG

FORT- & AUSBILDUNG

KENNTNISSE