



am 21.04.1973 in oelsnitz / vogtland geboren

1979 bis 1989 polytechnische Oberschule in Plauen

1989 bis 1991 Gymnasium in Plauen

1991 bis 1994 Informatikstudium an der Universität Erlangen / Nürnberg

1994 bis 1999 Informatikstudium an der FH Zwickau (Abschluss: Diplom)

1999 bis 2000 Zivildienst im Heinrich-Braun-Krankenhaus in Zwickau, Abteilung Medizinische Informatik

ab 1997 freiberuflich tätig

Arbeitsgebiete: Texturing, 3D-Animation, Morphing, 3D-Modeling, Lighting, HDR, Scene Setup, Rendering / Netzwerkrendering, Content-Management,

2D-Graphik, Schulungen, Webdesign, Programmierung (C++, Perl, Delphi, PHP, SQL, JavaScript), Linux-Administration

Stärken: autodidaktisches Arbeiten (besonders schnelles Einarbeiten in neue Computerprogramme), Teamfähig, Belastungsfähig, Flexibel, Geduldig

1995: Erstellung kompletter Praktika zu den Themen Drucktechnologien sowie Videobearbeitung für die FH Zwickau und Betreuung von Studenten

1995: Praxissemester bei "MAN Plamag" in Plauen; Entwicklung und Implementierung eines interaktiven Expertensystems zur Fehlerdiagnose an Druckmaschinen

1996: Praxissemester bei "Halbmondteppichwerke"; Vertretung EDV-Leiter

1996: Entwicklung und Umsetzung des multimedialen Studienführers der Fachhochschule Zwickau; Veröffentlichung auf CD und im Internet

1999: Diplomarbeit "Entwurf und Realisierung eines autarken Messwertfassungssystems mit Fernübertragung im Fest- oder Mobilfunknetz durch Einsatz eines programmierbaren Mikrocontrollers als universelle Hard- und Softwareschnittstelle"

Zivildienst: Administration des Krankenhausnetzwerkes (Windows) sowie Einführung des Microsoft System-Management-Services; Installation des Microsoft Exchange-Servers sowie Schulung des Personals; Evaluierung und Planung des Projekts "Telemedizin" (Elektronische



Anfertigung zahlreicher multimedialer / graphischer (Auftrags-)Arbeiten

Letztes größeres Projekt: von April bis August 2002 als Texturier bei der Spielefirma "Galilea" in Grenoble (Frankreich) tätig - Mitwirkung bei der Erstellung des 3D-Adventures "The Cameron Files" (www.galilea.com)

Dauerprojekt: Veröffentlichung des von mir genutzten Texturmaterials (Grundlage sind Photos) auf www.realtexture.de

2001: Erster Platz auf der "Dialogos" in der Kategorie "Visual Design" mit einer Compositing-Graphik

2001: Zweiter Platz auf der "Dialogos" in der Kategorie "3D-Graphics" mit einer realitätsgetreuen 3D-Visualisierung eines Abalone-Spieles

2001: Erster Platz auf der "Party" (Dänemark) in der Kategorie "3D-Graphics" mit einer realitätsgetreuen 3D-Visualisierung des Simpsons-Schachspiels

2002: Erster Platz auf der "Mekka Symposium" in der Kategorie "Wild" mit der dreidimensionalen Animation des im Original zweidimensionalen Vorspanns von der Serie "The Simpsons"; Animation, Texturing, Lighting