

ARBETSLIVSERFARENHET

Future Eyewear GroupAB 3D grafiker & Grafisk designer - 2019-2020

- Ljussatte och renderade 3D modeller, tog fram grafiskt material som posters och broschyrer.
- Utvecklade en ny pipeline för CAD modeller till en färdig renderad bild.
- Lärde upp en praktikt och fick honom att bli hemtam i jobbet på bara några veckors tid.

NetEntAB Game Animator - 2019/03 - 2019/07

- Skapade och animerade assets för spel som kördes direkt på webben. Lärde mig arbeta i Spine Pro.
- Nära samarbete med programmerare samt hantera pushning till spelen via GitKraken/Sourcetree

Brickland AB: Animatör & 3D Grafiker - 2017 - 2018

- Animerade/riggade 3D-karaktärer och föremål för reklamfilmer. Arbetade med kunder som Volvo, IKEA och Liseberg (se showreel).
- Fick erfarenhet i hur man modellerar, texturerar, uv-mappar, ljussätter, simulerar, riggar och animerar. Lärde mig att arbeta effektivare genom att organisera projekt-filer samt använda skript och kortkommandon för ett snabbare arbetsflöde.

UTBILDNING

Pictorial Compostion with Nathan Fowkes Shoolism.com - 2018/5 - 2018/7

- 9 veckors kurs online ledd av Nathan Fowkes som jobbat med bl.a Disney, Dreamworks och BlueSky. Fick uppgifter som sedan han gav feedback på via inspelade videos.
- Mina kompositioner förbättrades radikalt och jag lärde mig hur man komponerar en visuellt balanserad bild där man hur man leder ögat. Fick användning för båda mina 3D- och teckningskunskaper.

Computer Graphics YRGO Lindholmen - 2015 - 2017

- Läste bl.a 3D-visualisering, spelskapande, bildperception, comp och animation. Arbetade med 3D Studio Max, Maya, Mudbox, V-ray, Corona, Premiere, AfterEffects, Unity, & Photoshop
- Hade två praktik perioder, båda genomfördes på Brickland som senare ledde till anställning.

KV-Konstskola Konstnärlig grundutbildning och Bild & Rumsgestaltning - 2010 -2012

- Två kurser på ett år vardera. Fick grundläggande kunskaper i måleri, teckning och skulptering.
- Producerade egen 3D-animerad kortfilm "Musikskolan". Denna visades upp till många uppskattning när skolan hade öppet hus (se portfolio).

Tekniska Högskolan Jönköping Grafisk Design & Webbutveckling (120Hp) - 2008-2010

- I programmet ingick kurser som grafisk design, 3D-grafik, animation, film, bild & fototeknik och webbutveckling. Designade posters, broschyrer och anpassade dem för tryck.
- Examen blev fördröjd till 2012 då mitt projektarbete "hur görs animation" genomfördes mer utförligt än som krävdes. Arbetet fick högsta betyg som resultat.

ÖVRIGT

IT-kunskaper:

Maxon Cinema 4D	Adobe Illustrator	Adobe Mixamo	Maya
Octane Render	Adobe InDesign	Deadline	Spine Pro
Unity	Adobe Premiere	3D Studio Max	GitKraken
Adobe Mocha	Adobe After Effects	Corona Render	Redshift Render
Adobe Photoshop	Adobe Fuse	V-ray Render	

Svenska som modersmål. Engelska flytande i tal och skrift. Innehar B-Körkort sedan 2006.
Intyg, referenser och betyg finns att få ut på begäran.