

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name Jan-Felix Wall, M.Sc.
Anschrift Gebirgsjägerplatz 1 Top 25
5020 Salzburg
AUSTRIA
Telefon +43 699 10604699
+49 176 20791323
E-Mail felix.wall@forealgames.com
Geburtsdatum und -ort: 04.04.1985 in Memmingen



Bildung

seit 2012 Paris Lodron Universität Salzburg - Musik- und Tanzwissenschaft
2007 - 2009 Fachhochschulstudiengänge Oberösterreich, Campus Hagenberg - Digitale Medien (Game Development): Master of Science in Engineering
2004 - 2007 Fachhochschulstudiengänge Oberösterreich, Campus Hagenberg - Medientechnik und -design: Bachelor of Science in Engineering
1995 - 2004 Vöhl-Gymnasium Memmingen: Allgemeine Hochschulreife

Berufliche Erfahrung

seit 2009 Freiberuflicher Grafiker im Bereich Werbung und Corporate Design
April - September 2007 SnapDragon Games, Hamburg - Praktikum:
3D-Artist (Modeling, Rigging, Animation, Dynamics, Rendering, Texturing) und Package Design

Kenntnisse und Tools

Modellierung seit 2005 Maya, 2001 - 2005 Lightwave: Character, Props, Environment
Rendering/Baking seit 2005 Maya
Animation seit 2005 Maya, 2008 Grundkenntnisse in MotionBuilder (v.A. Mocap)
Rigging seit 2005 Maya
Sculpting seit 2007 Mudbox und Grundkenntnisse in Zbrush
Level Editing Valve Hammer Editor (Source Engine)
Java 2004 - 2005 Grundkenntnisse im Rahmen des Studiums
C++ seit 2005 im Rahmen des Studiums, seit 2008 Entwicklung für Maya
MEL seit 2007

Sonstige Kenntnisse und Tools

Postproduction AfterEffects
Audio Editing SoundForge, Vegas, Cubase

Sprachen

Deutsch (Muttersprache)
Englisch
Französisch (Grundkenntnisse)

Projekte

- 2010 - 2011 „ActorXImport“: Maya Plug-In zum Import von Meshes und Animationen der Unreal Engine
- 2008 - 2009 „Konzept und Design einer generischen Asset-Pipeline für 3D-Games“ (Diplomarbeit):
Beispielimplementierung durch Maya Plug-Ins und Conditioner für COLLADA Refinery
- 2008 „Gorge“, 2D-Spiel mit vorgerenderter 3D Grafik:
Visual-Design, Character-Design, -Modellierung, -Rigging und -Animation
- 2008 „LZ129 Hindenburg“, Preproduction einer interaktiven Führung durch das Luftschiff auf Basis der Valve Source Engine:
Recherche der relevanten Originalpläne und Daten, UI-Konzept und -Prototyping
- 2008 „CaptAncestor“, Third-Person CTF auf Basis von Cogaen (Eigenentwicklung der FH-Hagenberg) und Ogre3d:
Level-Design und Modellierung der Umgebung, Character-Design, -Modellierung, -Rigging und -Animation, Baking von Lightmaps, Entwicklung des Workflows zur Contenterstellung
- 2007 „Skulptur nach Skulptur“, interaktive Skulpturenausstellung auf Basis der Valve Source Engine:
Level-Design und Modellierung der Umgebung, 3D-Sculpting, Überarbeitung der ausgestellten 3D-Skulpturen zur Echtzeitdarstellung (Polygonanzahl, Texturierung, Shading), Integration des Contents in die Engine
- 2007 „Web Kick“, Rundenbasiertes Flash-Game mit vorgerenderter 3D Grafik:
Character-Design, -Modellierung, -Rigging und -Posing, Rendering
- 2007 Gameplay Teaser Video für ein unangekündigtes Adventure:
Additional Modeling, Secondary Animations, Dynamics, Rendering, Compositing
- 2007 Prototyp eines unangekündigten Puzzlespieles:
Level Design, Environment Modeling, Texturing and Pipelineentwicklung
- 2006 „Daedalus“, FPS mit Rollenspielelementen auf Basis der Valve Source Engine:
Level-Design und Modellierung der Umgebung, Integration des Contents in die Engine
- 2006 „EVANE“, 2D Vertical Scrolling Shooter auf Basis von HGE (Haaf's Game Engine):
Modellierung von Objekten, Gameplayprogrammierung (C++)

Sonstige Projekte

- 2006 Eröffnungstrailer zur Mediengala 2006:
Modellierung und Animation
- 2006 „The Birthday Massacre - Happy Birthday“, Musikvideo:
Darsteller, Schnitt, Compositing
- 2004 „Kollegstufe“, Abschlusszeitschrift zum Abitur:
Design und Layout, Fotobearbeitung, verschiedene redaktionelle Inhalte
- 2001 - 2004 „Sendereif“, monatliche Jugendsendung beim Memminger Lokalsender „Radio Prima 1“:
Erarbeitung von Beiträgen und Moderationen, Aufnahme und Schnitt von Beiträgen
- 2003 „UEBER|MENSCHEN - eine Inspektion“, Hörspiel mit Förderung der BLM und JFF („In eigener Regie“):
Script, Sprecher, Aufnahme und Schnitt
- 2002 „Schattenseiten“, Hörspiel mit Förderung der BLM und JFF („In eigener Regie“):
Aufnahme und Schnitt