

Michael Schmidt  
Herderstr. 24  
74736 Hardheim  
tel.: 0163-2314878  
hyperreality@gmx.de

## Bewerbung als 3D Artist

Sehr geehrte Damen und Herren,

Ich stelle mich Ihnen als 3D Artist vor und habe großes Interesse an einer Position in ihrem Unternehmen. Ich bin 28 Jahre alt und beschäftige mich seit meinem 7ten Lebensjahr intensiv mit der Bildenden Kunst. Während meiner 4 Jährigen Ausbildungszeit an der Kunstschule konnte ich mein Gespür für Farbigkeit, Proportionen sowie Form-Ästhetik entwickeln. An der Ferdinand-von-Steinbeis-Schule in Ulm, wo ich zum Grafik-Designer ausgebildet wurde, konnte ich diese Werte weiter ausbauen und mein Wissen über visuelle Kommunikation noch mehr vertiefen.

Von 1. März 2008 bis 31. März 2009 war ich bei B-Alive als 3D Artist beschäftigt und konnte in dieser Zeit an insgesamt 6 Projekten teilnehmen.

"Apassionata - Die Galanacht der Pferde" (PC/Nintendo DS), "Bärenbaby/Little Bears" (Nintendo DS), sowie 3 weitere noch unveröffentlichten Projekten (PC/Nintendo DS).

Bei b-Alive konnte ich folgende Aufgaben übernehmen: Konzeption und Ausführung von Modellen, Leveldesign (innen und außen), Design der Interface Elemente.

Jetzt suche ich neue Herausforderungen. Mein Ziel ist ein Platz unter den besten 3D Artisten einzunehmen. Dieses Jahr habe ich am internationalen 3D Künstler Wettbewerb "Dominance WarIV" teilgenommen. Ich lege großen Wert an die Qualität meiner Arbeiten und hoffe meine Fähigkeiten während unserer Zusammenarbeit noch weiter auszubauen.

Im PDF Anhang befindet sich mein aktuelles portfolio (alle Modelle wurden von mir konzipiert und ausgearbeitet), weitere Arbeiten finden sie unter folgender Adresse:

[www.hyperreality.de](http://www.hyperreality.de)

Meine Programmkenntnisse:

- Grundprinzipien der Programmierung (Turbo Pascal, diverse Scriptsprachen s.u.)
- 3ds Max
  - Animation (Bones)
  - klassische UVW Unwrap Methode sowie das neue Pelt mapping
- Mudbox
- Photoshop
- Nitro-System(Nintendo DS)
- Versionsverwaltungssystem CVS
- Freehand
- Corel Painter
- 3D Engine (Gamebryo, 3D Gamestudio, OGRE)
- Flash (ActionScript)
- Dreamweaver (HTML)

Für alle weiteren Auskünfte stehe ich Ihnen gerne in einem persönlichen Gespräch zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen,

Michael Schmidt

Anlagen:  
PDF Anhang  
- Lebenslauf  
- Arbeitszeugnis (B-Alive)  
- Portfolio

## Lebenslauf

Michael Schmidt  
Staatlich geprüfter  
Grafik-Designer

geboren am: 10 April 1981  
in Ischim (Russland)

Herderstr. 24  
74736 Hardheim  
Tel.: 0163-2314878

Familienstand  
ledig, keine Kinder, ortsungebunden

1988-1995	Schule Einschulung in Surgut, Russland
1988-1991	Staatliche Förderung im Studio für Bildende Kunst
1991-1995	Kunstschule in Surgut Verschiedene Materialien (Aquarell, Bleistift, Guasch, Tusche, Pastell etc.) Gegenständliche Kunst (Skulpturen)
Sommer 1995	Übersiedlung in die BRD
September 1995-1998	Schule Walter-Hohmann-Schule, Hardheim (einige Ausstellungen in dieser Zeit)
1998-2001	Berufsschule Kaufmännische Berufsfachschule (Wirtschaftsschule), Walldürn
2001-2004	Berufsschule Berufskolleg für Grafik-Design, Ulm
2008-2009	3D Artist bei B-Alive

Hardheim, 7 September 2009

# B.ALIVE

Konzeption und Entwicklung interaktiver digitaler Medien

Biberacher Strasse 38 · D-88444 Ummendorf

Telefon: ++49 (0)7351/441307

Telefax: ++49 (0)7351/440371

Internet: <http://www.b-alive.de>

E-Mail: [contact@b-alive.de](mailto:contact@b-alive.de)

Ummendorf, 3. April 2009

## Arbeitszeugnis

Herr Michael Schmidt, geboren am 10. 04.1981, war vom 1. März 2008 bis 31. März 2009 bei der B-Alive GmbH als 3D-Artist beschäftigt.

Herr Schmidt konnte sich in dieser Zeit mit allen anfallenden grafischen Aufgaben einer Videospiele-Produktion für PC und Nintendo DS™ vertraut machen. Herr Schmidt arbeitete vorwiegend an den Projekten „Apassionata – Die Galanacht der Pferde“ (PC/Nintendo DS™), „Bärenbaby/Little Bears“ sowie 3 noch unveröffentlichten Projekten (PC/Nintendo DS™).

Herr Schmidt arbeitete dabei mit der Software „Autodesk 3D Studio Max“ und „Adobe Photoshop“, den Exportern der Middleware „Gamebryo 1.2“ von Emergent Game Technologies sowie Nitro-System; Seine Daten verwaltete Herr Schmid mit dem Versionscontrollsystem „CVS“.

Die grafischen Arbeiten umfassten im Einzelnen:

### „Apassionata – Die Galanacht der Pferde“ (PC):

- Konzeption und Ausführung von Modellen und Texturen von Avatar, Pferden, Gebäuden, Pflanzen und weiteren Umgebungs-Elementen
- Leveldesign: Innen- und Außenlevels (mit Erstellung zusätzlicher Modelle)

### „Apassionata – Die Galanacht der Pferde“ (Nintendo DS™)

- Erstellung von Modellen und Texturen von Gebäuden, Pflanzen und Dekorationsgegenständen
- Leveldesign innen und außenlevels

### „Bärenbabys/Little Bears (Nintendo DS™)

- Erstellung von Modellen und Texturen von Gebäuden, Pflanzen und Dekorationsgegenstände
- Leveldesign innen und außenlevels

Herr Schmidt war ein stets freundlicher Mitarbeiter, der sich sehr schnell in das Team integrierte. Er war allzeit höchst engagiert, stets ausdauernd, eigenständig und stets sehr konzentriert. Seine Aufgaben hat er stets zu unserer vollsten Zufriedenheit bewältigt.

Sein Verhalten gegenüber Vorgesetzten und Mitarbeitern war stets sehr vorbildlich.

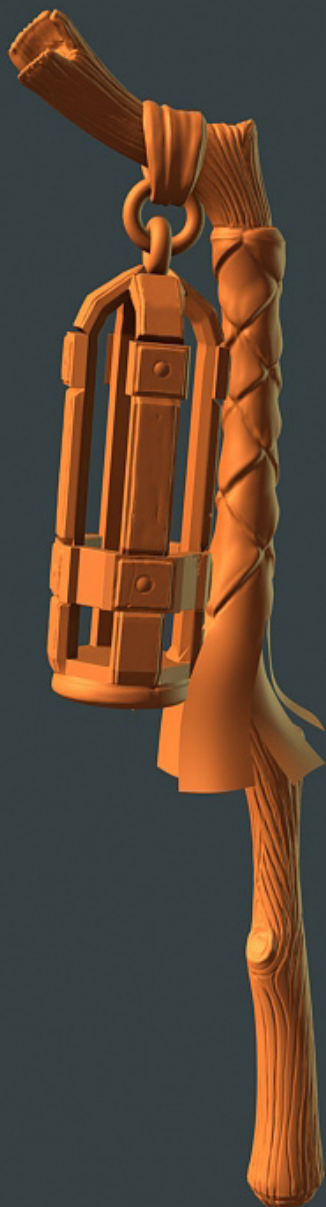
Wir danken Herrn Schmid für seine sehr guten Leistungen und wünschen ihm auf dem weiteren Berufs- und Lebensweg alles Gute und weiterhin viel Erfolg.



[www.b-alive.de](http://www.b-alive.de) · [contact@b-alive.de](mailto:contact@b-alive.de)  
Dipl.-Inform. (FH) Arndt Schlichtig  
Geschäftsführer







PORTFOLIO Michael Schmidt 2008-2009  
more at [www.hyperreality.de](http://www.hyperreality.de)

not published	ZooXpert (2008-2009)	Little Bears DS (2008)	Apassionata PC (2008)	older works
	screenshot_1	levels, objects	screenshot_1	tunguska
	screenshot_2		screenshot_2	
	screenshot_3		screenshot_3	
	maasai warrior		avatar male	
	poacher			
	clothes shop			
	airboat, jeep			
	objects			





99855



not published  
ZooXpert (2008-2009)  
screenshot\_1



**B.ALIVE**

© 2009 · b-alive gmbh · 88444 ummendorf





99855



[clothes]

not published

ZooXpert (2008-2009)

screenshot\_2



**B.ALIVE**  
© 2009 · b-alive gmbh · 88444 ummendorf





99686



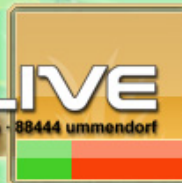
not published  
ZooXpert (2008-2009)  
screenshot\_3



Click left mouse button



**B.ALIVE**  
© 2009 · b-alive gmbh · 88444 ummendorf  
Examine



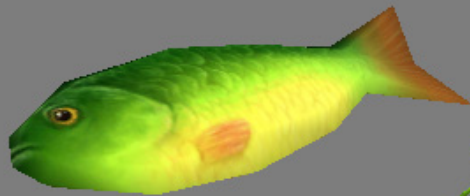
not published  
ZooXpert (2008-2009)  
maasai warrior



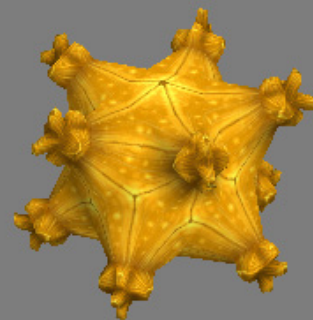
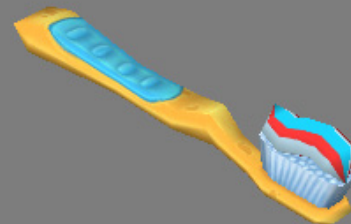


not published  
ZooXpert (2008-2009)  
poacher





not published  
ZooXpert (2008-2009)  
objects





not published

ZooXpert (2008-2009)

airboat, jeep





not published  
ZooXpert (2008-2009)  
clothes shop





Little Bears DS (2008)

levels, objects



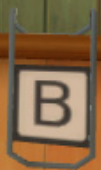


425 Apassionata-Taler

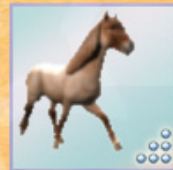


Apassionata PC (2008)

screenshot\_1

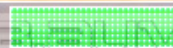


Verlassen



B.alive

© 2009 / b-alive gmbh - 88444 ummerdorf



B.alive B.alive B.alive B.alive B.alive B.alive

© 2009 / b-alive gmbh - 88444 ummerdorf





500 Apassionata-Taler

Apassionata PC (2008)

screenshot\_2

Absteigen

**B.alive**

©2009 / b-alive gmbh - 88444 ummendorf

B.alive B.alive B.alive B.alive B.alive B.alive B.alive





500 Apassionata-Taler



Boutique



Verlassen

Einkaufen

Apassionata PC (2008)  
screenshot\_3

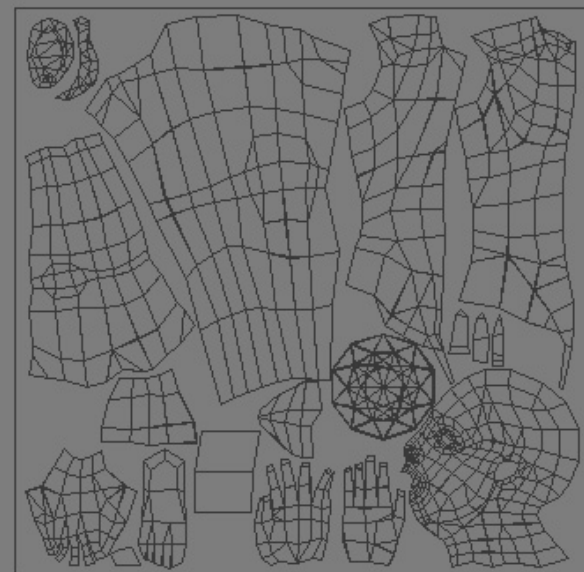
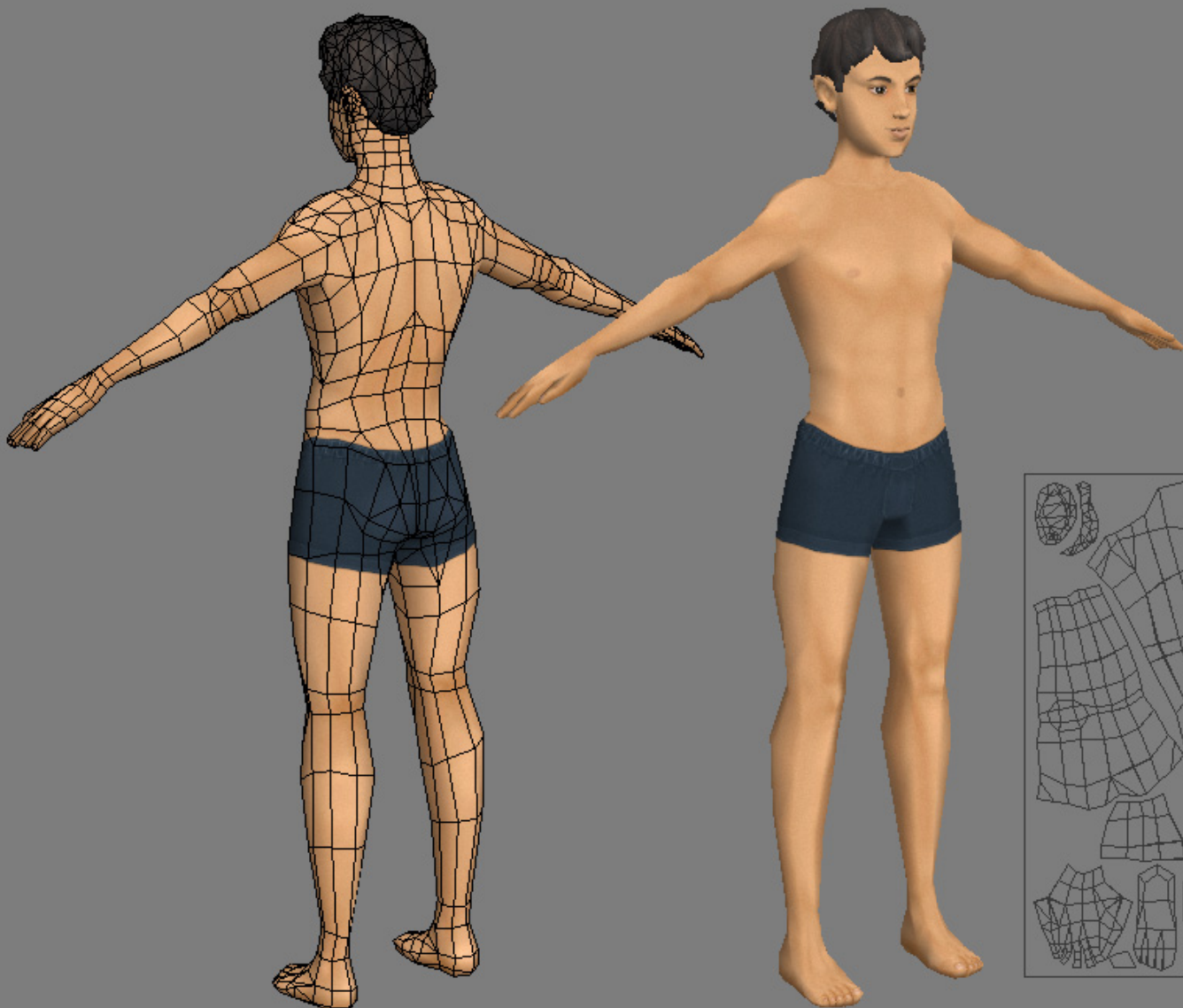
Nichts angewählt

**B.alive**  
© 2008 · b-alive gmbh · 88444 ummendorf



Apassionata PC (2008)

avatar male





HYPERREALITY.DE  
portfolio of virtual worlds

older works

tunguska

# TUNGUSKA

triangles 2808 / textur 1024 / no shader