



Jonas Vittberg-Larsen

Svært kreativ og dyktig 3D-artist med dokumentert levering av høykvalitets, kritikerroste AAA-spilltitler. Behersker bransjestandard programvare og teknikker for å produsere imponerende 3D-modeller og animasjoner. Erfaren i tverrfaglig samarbeid for å levere fremragende prosjekter.

Arbeidserfaring

3D Artist

mai 2021 – Nåværende

LogicStudio, London

Utvikler konsepter og skaper visuelt sterke 3D-ressurser, karakterer og miljøer for videospill og andre multimediasprosjekter. Samarbeider tett med art directors og spilldesignere for å omsette idéer til konkrete 3D-modeller og animasjoner. Bruker avanserte rendering-teknikker og etterarbeid for å løfte den visuelle kvaliteten i leveransene.

- Tok i bruk avanserte rendering-metoder og post-produksjon for å heve bildekvaliteten, og leverte høykvalitets, kritikerroste AAA-titler.
- Skapte og videreutviklet engasjerende 3D-ressurser, karakterer og miljøer brukt i flere spill og multimediasprosjekter, med positiv tilbakemelding fra både brukere og interessenter.
- Omformet konseptuelle idéer til fullt realiserte 3D-modeller og animasjoner i tråd med prosjektmålene, og sikret sømløs integrasjon av den kunstneriske visjonen gjennom hele utviklingsløpet.

Junior 3D Artist

jan. 2019 – mai 2021

EA Animation, London

Bisto seniorartister med modellering av 3D-modeller og teksturer for animerte TV-serier og filmer. Deltok i idé- og brainstormingsprosesser for å utvikle konsepter til animasjonsprosjekter. Fikk praktisk erfaring med rigging av karakterer og animasjonsløp. Samarbeidet tett med animasjonsteamet for å levere prosjekter med høy kvalitet innen stramme frister.

- Ga verdifull støtte til seniorer i utvikling av 3D-modeller og teksturer for TV og film, noe som bidro til visuelt engasjerende produksjoner som traff målgruppen.
- Deltok aktivt i idémyldring med kreative innspill som styrket konseptutviklingen og realiseringen av nyskapende animasjonsprosjekter, og forbedret den visuelle historiefortellingen samlet sett.

Utdanning

Bachelor of Arts i animasjon og visuelle effekter

aug. 2016 – juni 2019

University of London, England

Relevante emner:

3D-modellering, teksturering, karakteranimasjon, visuelle effekter (VFX), motion graphics (bevegelig grafikk).

Personopplysninger

Navn

Jonas Vittberg-Larsen

E-post

eksempel@cvmaker.no

Ferdigheter

3D-modellering	● ● ● ● ●
Teksturering	● ● ● ● ●
Animasjon	● ● ● ● ●
Lyssetting og rendering	● ● ● ● ●
Digital skulpturering	● ● ● ● ●
Kompositering	● ● ● ● ●
UV-mapping (UV-kartlegging)	● ● ● ● ●
Virtuell virkelighet / utvidet virkelighet (VR/AR)	● ● ● ● ●

Ferdighetsliste

3D-modellering og skulpturering: Autodesk Maya, Blender, ZBrush, Modo, Rhino 3D, SketchUp
● ● ● ● ●

Teksturering og materialproduksjon: Substance Painter, Substance Designer, Adobe Photoshop
● ● ● ● ●

Rendering og visualisering: V-Ray, Arnold, Redshift, Render
● ● ● ● ●

Animasjon og rigging: Autodesk Maya, Blender, Mixamo, Unity
● ● ● ● ●

Kompositering og etterarbeid: Adobe After Effects, Nuke
● ● ● ● ●

Spillmotorer og sanntids-3D: Unity, Unreal Engine
● ● ● ● ●

Motion capture: OptiTrack, Xsens, Perception Neuron
● ● ● ● ●

Scripting og programmering: Python, C#, C++
● ● ● ● ●

Språk

Engelsk	● ● ● ● ●
Norsk	● ● ● ● ●
Fransk	● ● ● ● ●
Spansk	● ● ● ● ●

Praksisplasser

3D-animasjonsstudio – Praktikant

jan. 2018 – aug. 2018

EZ Studios, London

- Tilegnet ferdigheter i bransjestandard programvare, inkludert Autodesk Maya og Adobe Creative Suite, for å levere arbeid av profesjonell kvalitet.
- Samarbeidet med et team av 3D-artister for å skape visuelt slående animasjoner til et spillefilmprosjekt, og fikk praktisk erfaring i hele animasjonspipelinen.
- Bisto med modellering og teksturering av høykvalitets assets for ulike scener, og sørget for at arbeidet fulgte prosjektets kunstneriske stil og tekniske spesifikasjoner.