Goran Kljajevic

Senior 3D Artist

Persönlichen Daten

Roßbergstraße 21
73207 Plochingen

+491 51 209 28 179
goran.kljajevic@gmail.com
www.3dhammer.de
www.linkedin.com/in/goran-kljajevic
https://www.artstation.com/kljaja

Kernqualifikationen

Software Fähigkeiten

Maya • 3D Studio Max • V-Ray • Z-Brush • Unity • Unreal Engine • Twinmotion • Substance Painter • Photoshop • After Effects • Boujou • PFTrack

Kunstfertigkeiten

Modellierung • UV-mapping • Texturierung • Shading • Rendering • Beleuchtung • Animation • Rigging • Simulationen • Compositing • Video tracking • Digital Sculpting

Zertifikate

Autodesk Maya Modeling
Autodesk Maya Rendering
Autodesk Mel Programming
Autodesk Maya 2013 Certified Professional
Autodesk Maya Dynamics

Sprachen

Deutsch – berufliche Befähigung, B1 zertifiziert
English – für Fortgeschrittene
Serbisch – Muttersprache

Profil

Kreativer und detailorientierter Senior 3D Artist mit einem umfassenden Wissen in der digitalen Kunst, einschließlich Modellierung, Rigging, Animation, Texturierung und Fotosretuschierung. Mehr als 10 Jahre Erfahrung in verschiedenen Rollen mit unterschiedlichen Teams von Künstlern, Produzenten und Programmierern, die unter anderem oft einen früheren Liefertermin einhalten mussten.
Kooperativer und unterstützender Arbeitsstil mit starken kreativen und problemlösenden Fähigkeiten.

Berufserfahrung

Oktober 2021 – Mai 2022

Senior 3D Generalist

PACK' N design • Ludwigsburg • Deutschland

Meine Verantwortung bestand darin, ein Animationsprojekt für eines der größten deutschen Unternehmen für Gabelstapler, Linde, durchzuführen. Das Projekt umfasste die Animation von Charakter und Maschine sowie die Vorbereitung aller Rendering- und Schattierungseinstellungen und das vollständige Rendering von Sequenzen in der Vray-Rendering-Engine. Ein Teil des Test-Renderings wurde in Vray Vantage mit Echtzeit-Rendering-Engine durchgeführt.

Außerdem habe ich die Retopologie von mehr als 40 Gabelstaplermodellen für VR-Anwendungen durchgeführt. Alle Modelle wurden aus CAD-Modellen (mehr als 2 GB pro Modell) konvertiert und in Maya von Grund auf neu modelliert, um Low-Poly-Modelle (weniger als 2 MB pro Modell) zu erstellen, die leicht wieder in High-Poly-Modelle konvertiert werden können.

Januar 2021 – Oktober 2021

Senior 3D Generalist

Vista Media & Design GmbH • Leinfelden-Echterdingen • Deutschland

Ich habe an verschiedenen 3D-Projekten für Produktvisualisierungszwecke sowie für Architekturpräsentationen gearbeitet.

Verantwortlichkeiten:

- Modellierung auf Basis von CAD-Dateien
- Konvertierung und Vorbereitung von CAD-Dateien
- Shading und Rigging
- Animationen
- Rendervorbereitung und lokale Renderfarmdienste
- Compositing und Editing von gerenderten Sequenzen

März 2016 – Juli 2020

Senior 3D Generalist

SERU Film Produktion GmbH • Waiblingen • Deutschland

Ich arbeitete an mehreren Projekten für einen der größten Kunden des Unternehmens – *John Deere*. Der Auftrag umfasste die Entwicklung von 3D-Modellen, Animation, Rendern und die Erstellung voll funktionsfähiger Anzeigen für verschieden Maschinen. Dort habe ich einen erfolgreichen Abschluss mehrerer Großprojekte vorzuweisen. Außerdem habe ich an mehreren Animationsfilmen gearbeitet.

Publikationen

"Multimedia Post-production",
Mr. Trstenjak S., Kljajevic G., Jevtic P.,
Hochschule für angewandte Studien
in Elektrotechnik und Informatik,
Belgrad, Serbien, 2013

Interessen & Hobbys

Auto-Skizzen
Industriedesign
Gitarrenbau

Die Aufgaben hier waren 3D-Modellierung, Modellierungs-überwachung, UV-Mapping, Texturierung und Shading.
Die Rolle beinhaltete auch die Bearbeitung von Fotos in Photoshop für Katalogpräsentationen der großen Firmenkunden *Dekra* und *Kärcher*.

Verantwortlichkeiten:

- Aufbau realistischer 3D-Modelle von John-Deere-Maschinen auf Basis von CAD-Daten; CAD-Datenkonvertierung und -verwaltung
- Prop Modellierung und Shading für Animationsfilme
- Verantwortlich für die technische Animation, Texturierung, Beleuchtung und Render-Setup
- Kamera Tracking von realem Filmmaterial
- Zusammensetzen von Videosequenzen
- Erfahrung mit Render Farm Online-Diensten
- Teilnahme an Kundentreffen und kreativem Brainstorming
- Beaufsichtigung anderer Teammitglieder

Projekte:

Animationsfilme:

- Die Heinzels • Der kleine Rabe Socke 3 • Die Häschenschule

John Deere:

- 5G Vorderachse • The new 5G – Cab Interior • Neue 6M
- Mulchmäher Pro53MV • Action model 2020 - Gator
- Action model 2020 - 5E • Z 994 R und Tweel

Juli 2014 - März 2016

3D Artist

Booming Games • Berlin • Deutschland

Hier war ich für die Entwicklung des gesamten Spiellebenszyklus, Erstellung von Modellen und Animationen vom Konzept bis zur Fertigstellung zuständig. Außerdem war ich zuständig für die Entwicklung von Spielen und Logos für die Website. Kommunikation mit dem Art Director, um die Produktivität zu maximieren und die Qualität der Spiele zu erhöhen.

Verantwortlichkeiten:

- Konzipiertes Layout, Design und Hintergrundgeschichte für eine Spielumgebung
- Lieferung jeder Spielszene vom Konzept bis zur Fertigstellung: Modellierung, Texturierung, Komposition und Beleuchtung
- Erstellung der Spieloberfläche und Symbolanimation
- Zeichenmodellierung, Animation und Hintergrundeffekte
- Vorgefertigte Objekte, generische Umgebung für die Produktion und Bereitstellung auf dem Server
- Abschluss von Projekten vor Ablauf der Fristen

Spiele:
Hero Glyphic • Web of Darkness • Stellar Stones • Booming 7 • Crazy Zoo • Gucha Trumpet • Big Chief • Gaming Stars

Juli 2012 - Gegenwart

3D Artist

Freelancer (Freiberufliche Arbeit)

Ich arbeitete an mehreren Projekten, darunter Dokumentarfilme, Werbung und Testfahrsimulationen. Zurzeit konzentriere ich mich auf das Erlernen von Unity durch ein mittelgroßes Projekt.
Die Idee dahinter ist, ein Puzzlespiel zu entwickeln, das in Bezug auf das Design auffällt, aber nicht zu komplex wirken soll, wenn es um die Logik des Spiels geht.

Projekte:

- **Guess Me**, Unveröffentlichtes Handyspiel. Zusammenarbeit mit einem kleinen Team, um einen Kunststil für einen Puzzle-/Logik-Handy-Titel zu entwickeln, der in Unity erstellt wurde.

Zu den Aufgaben gehörte das Design, die Erstellung von Low-Poly 3D-Assets, Charakteren und Umgebungen. Darunter fällt auch noch die kontinuierliche visuelle Erforschung.

• **A century of the daring ones:** Dokumentarfilm, für das Radio Fernsehen von Serbien. Modellierung, Texturierung und Animation des „Farman“ Flugzeuges und Raketensystems „Neva“ in Maya. Rotoskopie von Filmmaterial in After Effects.

• **Milunka Savic – Heroine of the great War**: Dokumentarfilm, für das Radio Fernsehen von Serbien. Modellierung und Rendering eines U-Boot-Modells in Maya.

• **Cree Introduces – The Biggest Thing Since the Light Bulb**: Werbung, Cree. Komplette Inneneinrichtung und Glühbirnenmodellierung und -animation in Maya und After Effects. Rendering des Innenraums.

• **Ford Focus-Modell** für Online-Fahrversuche. UV-Mapping und Texturierung des Fahrzeuginnenraums. Umgebungskonzept und Modellierung in Maya und 3D Studio Max. Verwendete Software-Plugins Forest Pack und Carbon Scater. Kameraanimation für den Fahrzeugeinstieg.

Dezember 2012 – Februar 2014

Assistenzprofessor: Abteilung für Audio- und Videotechnologien

Hochschule für angewandte Studien in Elektrotechnik und Informatik • Belgrad • Serbien

Hauptverantwortlich für die Unterrichtung der Studenten insbesondere in Maya und After Effects. Ich leitete sie in der Produktion individueller kreativer Projekte mit Hilfe der Software, betreute Studentenprojekte und evaluierte deren Fortschritt. Zudem schrieb ich mehrere Arbeitsmappen und Handbücher zur Software-Benutzbarkeit.

Dezember 2012 – März 2013

Assistenzprofessor: Abteilung für Maya-Modellierung und -Rendering

Chiron-Akademie • Belgrad • Serbien

Verantwortlich für den Unterricht in Maya-Modellierung, -Rendering und -Texturierung. Dort bewertete ich den Fortschritt der Studierenden und verwalteten ihre persönlichen Projekte.

Ausbildung

November 2020 – Gegenwart

App Entwicklung • Wilhelm Büchner Hochschule • Darmstadt • Deutschland

Die meisten Kurse konzentrieren sich auf das objektorientierte Paradigma.

Mai 2012 – Juni 2013

Visual FX & 3D Animation • Chiron-Academie • Belgrad • Serbien

Abgeschlossene Kursarbeit in:

- 3D-Modellierung - NURBS-Flächen, Polygon- und Unterteilungsmodellierung
- Rendering - Texturierung, Beleuchtung, UV-Mapping
- Programmierung von Mel
- Spezialeffekte - Animation, Dynamik, Fluid-Simulationen
- Postproduktion - Kameraführung, Compositing