

## Lebenslauf

### Berufliche Laufbahn (Stichpunkte)

- seit 2017  
Gründung der Riemer & Kraft GbR  
Aufbau des Web-Portals „www.urlaubsfritzen.de“  
CI-Design, Web-Design, Programmierung in Html, JS, PHP, Programmierung von Offline-Tools in Python
- 2008 bis 2019  
Südtlich-t München  
VFX TD / 3D Artist / Visuelle Konzepte / Research und Development / Programmierung für Werbefilme  
seit dem Jahr 2008 bis 2019 habe ich dort an ca 200 Werbespots mitgewirkt  
im Jahr 2013 bis 2015 war ich für Südtlich-t auch in der Filiale in Zürich tätig  
<https://suedlich-t.com/>
- 2009 bis 2012  
Trixter München  
3D Artist / VFX TD für die Filme „Percy Jackson“, „Super Hybrid“, „Marvels Avengers“ und „Hexe Lilly“  
<https://www.trixter.de/>
- 12/2008  
Animation Workshop Viborg (Dänemark)  
Gastdozent zum Thema „Rendering und Shading“ für Animationsfilme  
Seitdem kehre ich 1 mal im Jahr dorthin zurück um die Diplom- oder Vordiplomarbeiten zu bewerten  
<https://animationworkshop.via.dk/>
- 10/2008  
Massive Black Shanghai  
3D Artist / VFX TD und Compositing für den Playstation Titel „God of War III“
- 7/2008  
Toons and Tales Hamburg  
VFX TD / 3D Artist für den Film „Jasper the Penguin“
- 3/2008  
Syzygy Bad Homburg  
Motion Graphics / 3D Artist für Pritt Korrekturbänder
- 9/2007 bis 3/2008  
CFC Framestore London  
VFX TD / 3D Artist für den Film „Narnia Prince Caspian“  
<https://www.framestore.com/film>
- 2/2007 bis 8/2007  
MPC Commercials London  
VFX TD / 3D Artist / Research und Deveopment für u.a. Sony, O2, Bacardi, Channel 4  
<https://www.moving-picture.com/>
- 12/2005 bis 2/2007  
Scanline München  
3D Artist / VFX TD / Research und Deveopment für den Film „Lissi und der Wilde Kaiser“ (Bully Herbig)  
<https://www.scanlinevfx.com/>
- 8/2004 bis 9/2005  
Elektrofilm Stuttgart  
Technical Director für Visuelle Effekte (VFX TD) für den TV-Film „die Luftbrücke“
- 1/2004 bis 5/2004  
Pixomondo  
Lead Technical Director für Visuelle Effekte (VFX TD) - Wolken und Effekte für einen Kinotrailer  
<https://www.pixomondo.com/>
- 7/2001 bis 9/2001  
Pixomondo  
Konzeptionelles Design und 3D-Animation für Werbefilme u.a. ARD und Porsche

FLORIAN KRAFT  
Dipl. MedienDesigner (FH Master)  
Dipl. CG-Artist (Master)  
fon: 017622248515  
mail: flokraft@hotmail.com

7/1999 bis 10/1999	Scholz und Volkmer Bildbearbeitung und Compositing für Mercedes Benz, USM und Liebherr (ADC-Gold) <a href="https://www.s-v.de/de">https://www.s-v.de/de</a>
ca 5/1997 bis 2/1998	TAS -Darmstadt Art Director - Web-Designer und Teamleiter für Web-Projekt außerdem für einen interaktiven Katalog für Levis-Jeans (damals noch auf CD-Rom).
von 1994 bis 2000	Freelancer für ca 10 verschiedene Print- und Multimedia Agenturen als Junior Art Director, Layouter oder Reinzeichner.

## Technische Fähigkeiten

Meine technischen Fähigkeiten sind im Laufe der Jahre gewachsen.  
Dies sind alles übliche Softwareprodukte und Programmiersprachen (Skriptsprachen).

- die Adobe Palette (Ps, Ae, Id, Pr, Ai, Au, Mu)
- Autodesk Maya
- Windows, Apple IOS und Linux
- diverse Programmiersprachen wie zB Python und MEL (C nur für Shell-Apps)
- Wordpress
- PHP
- html und CSS
- Javascript

(und ein paar nicht mehr relevante zB. QuarkXpress, Lingo, Modula, Shake, Freehand ....)

Ich spreche fließend Deutsch und Englisch.

## Ausbildung

10/2001 bis 02/2005	Filmakademie Baden Wuerttemberg, Ludwigsburg Diplom (Master) in Digital Imaging und Animation (CG-Artist)
08/2002 to 05/2003	Academy of Art College, San Francisco, CA USA Schwerpunkt in Computer Arts/ Modeling und Animation Für diese Zeit hatte ich ein hochdotiertes <b>Fulbright Stipendium</b>
10/1996 to 06/2001	Fachhochschule Mainz, Mainz Diplom (Master) in Mediadesign Tutor für Studenten zwischen 1997 and 1999 in QuarkXpress, Maya und Photoshop.
1993 to 1995	Fachhochschule Darmstadt, Darmstadt 3 Semester Informatik bis zum Einzug zum Zivildienst
1993	Abitur in Offenbach/M

geboren bin ich 1974 in Offenbach am Main

FLORIAN KRAFT  
Dipl. MedienDesigner (FH Master)  
Dipl. CG-Artist (Master)  
fon: 017622248515  
mail: flokraft@hotmail.com

## Erläuterungen zu einzelnen Aufgabenbereichen

Im Rahmen meiner Tätigkeit als Web-Designer und Developer habe ich folgende Tätigkeiten ausgeführt und führe diese auch fortlaufend aus, da ich mehrere Webseiten sowohl technisch als auch gestalterisch betreue.

### Web-Design:

- Erstellung von Grafiken und Interface-Elementen
- Gestaltung der kompletten Oberfläche der Seiten (größte Wichtigkeit hat hier denke ich die „Bedienung“ der Zielgruppe)
- Konzeption und Umsetzung von Ideen zur Erzeugung von Nutzer-„Mehrwert“. (zB. siehe „<https://www.urlaubsfritzen.de/fritzensuche>“ eine Weltkarte die gleichzeitig alle Angebote der Seite, Jahres-Durchschnitts-Temperatur pro Monat und Anzahl der Flugstunden von Deutschland aus visualisiert)
- Anpassung von Modulen (wie zB Woo-Commerce) an vorhandene Designs mittels CSS
- Kombination von Information in Gestaltungselemente wie zB Gestaltung von verlinkten Slidern mit Produktinformationen etc.

### Web-Development:

- Schreiben eigener Wordpress-Plugins mittels JavaScript und JQuery und PHP
- Einbindung vorhandener Javascript Ressourcen in Wordpress über die PlugIn-Struktur von Wordpress (PHP)
- Coding von Shortcodes für WP
- Veränderung vorhandener Ressourcen (hacking) zB. freier PlugIns für WP zur Erweiterung der Funktionalität oder Anpassung an andere Bedürfnisse.
- CSS Erstellung /Anpassungen zur Umsetzung der geplanten Gestaltung
- Html/PHP Loops für Detaildarstellungen von WP-Posts

Drei aktive Websites von mir sind:

#### **[www.swiss-neurochocolate.ch](http://www.swiss-neurochocolate.ch)**

Die Seite habe ich auf Wunsch des Kunden komplett neu aufgebaut. Das Web-Design sollte leider so bleiben wie es war.

#### **[www.urlaubsfritzen.de](http://www.urlaubsfritzen.de)**

Eine Seite meiner GbR. Die WP-Seite [Urlaubsfritzen.de](http://www.urlaubsfritzen.de) entsprang ursprünglich einem Theme, das wir wegen seiner „komplettheit“ anfänglich als praktisch erachteten. Im Laufe der Zeit wurde die Seite jedoch immer größer und die Anforderungen komplizierter. Out of the Box war irgendwann nichts mehr zu finden. Performance-technisch musste die Seite „abgespeckt“ werden. Nun ist das Theme quasi komplett weg-rationalisiert. Alle Erweiterungen wie Slider und die Darstellungen der Container sind mittels eigener Programmierung und/oder Portierungen als Plugins und Shortcodes eingebunden. Auf diese Weise konnte die Performance um 60% gesteigert werden. Die Seite ist weiterhin WIP und wird ständig erweitert und optimiert.

#### **[www.flokraft.de](http://www.flokraft.de)**

Eine einfache WP-Seite.

Die Seite dient mir als Online-Portfolio und zeigt (was mir sehr wichtig ist) meine Vielseitigkeit, sowohl meiner Fertigkeiten als auch Interessen.

Zum Betrachten aller Arbeiten im Portfolio können Sie sich mit den folgenden Daten einloggen:

Benutzer:

Passwort:

Meine Tätigkeiten als VFX TD und 3D Artist lassen sich in Verschiedene Bereiche einteilen.  
Alle aufgelisteten Arbeiten werden von mir abgedeckt und unterschiedlich frequent ausgeführt.

Generelle konzeptionelle und gestalterische Arbeiten:

- Umsetzung von vorhandenen Storyboards zum animierten Film
- Umsetzung von vorhandenen Moodboards in CG-Bilder/Filme
- Konzeption und Gestaltung von Looks für Werbespots mittels Moodboards, Zeichnungen, Fotomontagen und Renderings
- Konzeption und Gestaltung von Werbefilmen mittels der Erstellung von Storyboards und weiterführenden Animatics - 3D oder getimete Stills
- Kameraführung in 3D für werbewirksamere Bilder

Direkte Projektarbeiten in 3D (Maya):

- Rigging von 3D- Charakteren zur Bedienung durch den Animator
- MEL (Maya Embedded Language) - Scripting für Partikel-Effekte
- MEL und Python -Scripting für Fluid-Effekte
- MEL und Python -Scripting für Cloth-Effekte
- Python -Scripting als Setup-Hilfe von Szenen
- Python -Scripting zur Automatisierung von Prozessen
- Aufbau von Licht-Setups
- Aufbau von FX-Setups
- Modeling von 3D Objekten
- Shading
- Texturing
- Lighting
- Verwendung der erstellten FX-Setups
- Animation von Charakteren, Kameras
- Effektanimation

Direkte Projektarbeiten in 2D (PS und Comp):

- kleine Fotoretuschen
- Mattepaintings
- Compositing mit AE
- Slap-Comps mit Fusion oder Nuke
- Erstellung von Texturen für Objekte und Hintergründe
- Motion Graphics mit AE

Arbeiten zur technischen Umsetzung von Projekten in der Postproduction:

- Python-Programmierung von Pipeline-Tools (zB. FileBrowser zur Organisation der Daten und Einführung von Datenstrukturen)
- Python-Programmierung von Tools zur Verarbeitung von Daten außerhalb der Software-Pakete (zB. Commandline Tools zur Einbindung in die Renderfarm-Pipeline)
- Python-Programmierung (auch mit MEL) von Tools zur Verarbeitung oder Erstellung von Daten innerhalb der Software-Pakete. Für einige dieser Tools ist ausgiebiges R&D nötig.
  - zB. Renderfarm-Kontrolle für das Compositing-Programm „Fusion“
  - Erzeugung von Geometrien nach Zufalls-Prinzipien in Maya basierend auf „echten“ physischen Gesetzen oder Vorgaben zB. Edelsteine mit unterschiedlichen Schliff-Varianten.
  - Tool zur Erstellung und Simulation und Rendering von Langhaar-Frisuren. Programmierung der Shader zum Rendern dieser Haare in RSL.