



CURRICULUM VITAE **LUCAS SELFSLAGH**

☎ +32 471 07 40 98
✉ lucas.selfslagh@gmail.com
📍 9000 Gent
🎂 27 november 1991

Achtergrond

Ik ben reeds vijf jaar actief als 3D generalist met een focus op software ontwikkeling de laatste twee jaar. Doorheen mijn carrière werd ik met plezier ingezet als een soort Zwitsers zakmes, waardoor mijn verantwoordelijkheden gingen van het verkennen van de eerste concepten van een product of visual samen met sales partners en/of klanten, tot het ontwerpen en renderen van stills en animaties, het ontwikkelen van interactieve VR ervaringen en mobiele AR applicaties, het programmeren van cross platform proof-of-concepts in real-time game engines voor klanten in verschillende sectoren.

Computer graphics staan je toe om de realiteit eerst perfect na te bouwen om ze dan te laten doen wat jij of je product nodig heeft. 3D visualisatie is een werkgebied waar kunst en wetenschappen samenvloeien, waar het onmogelijke mogelijk wordt en het onzichtbare zichtbaar. Volgens mij zijn computer graphics dé ultieme manier om verhalen te vertellen en onderliggende processen bloot te leggen op een visuele en interactieve manier.

Mijn eerste ervaring met computer graphics was dankzij een hobbyproject: Ghent Theft Auto - een game met als doel de volledige stad Gent na te bouwen. Gentcement is het andere zijproject dat ik opstartte tijdens mijn studies. Samen met Frédéric Louis, een vriend die wel afstudeerde als architect, startte ik een architectuurblog. Een andere relevante ervaring was mijn vrijwillige stage bij Fisheye. Zoals vele mensen deed ik verschillende vakantiejobs tijdens weekends en vakanties, zoals de opbouw van Tomorrowland's camping, in het atelier en op locatie.

Mijn eerste job als 3D artist was bij het architecturale visualisatiebureau Nanopixel. Terwijl ik iets langer dan een jaar woonde en werkte in Roeselare, leerde ik werken in een visueel productieteam en ontdekte ik de workflows die komen kijken bij de verschillende stappen van het visualisatieproces.

Terwijl ik bij Nanopixel werkte stichtte ik een VJ duo onder de naam LUMEN, samen met een goede vriend van mij. Tijdens ons eerste werkingsjaar mochten we met trots voor werken aan meer dan tien edities voor vijf verschillende organisatoren in vier verschillende locaties, waaronder de Concertzaal in het Vooruit Kunstencentrum en de Controlekamer in de Kompas Klub.

Na mijn eerste job als 3D artiest verhuisde ik naar een meer technische rol bij POW 3D Design in Zele. Bij POW 3D legde ik mijn vaardigheden toe op het optimaliseren van de productie die in Bulgarije plaatsvond. Ik gaf conceptuele en technische steun bij het achtervolgen van leads maar maakte ook inhouse product animaties, interactieve web-based visuals, prototypes met Microsoft Hololens, 360° video applicaties en een real-time VR ervaring die gebruikers toeliet om de volledig geautomatiseerde lijn van Europa's grootste deegfabriek te verkennen.

Mijn laatste job, als 3D Engineer bij In The Pocket, deed een nieuwe wereld opengaan. Wegens de focus op C# en Unity development leerde ik twee jaar hopen over real-time toepassingen zoals augmented reality en concepten zoals software architecture, mobile applicaties, agile development, scrum, etc. Elke dag werken aan innovatieve oplossingen voor complexe problemen, in een jong en dynamisch bedrijf met horizontale teams, liet mij toe om mijn kennis over software development exponentieel uit te breiden en in contact te komen te staan met enorm veel nieuwe frameworks en platforms.

Werkervaring

06-2018 tot huidig

3d engineer (full-time)

In The Pocket

Ik ben momenteel tewerkgesteld als 3D Engineer bij In The Pocket, waar ik verantwoordelijk ben voor alles dat met graphics te maken heefts (assets, rendering, programmeren) in een dedicated Augmented Reality product team. Aangezien AR producties heel code-heavy zijn, ben ik op mijn huidige job evenveel aan het programmeren in C# als aan het tekenen of renderen in een 3D pakket.

Werken bij In The Pocket stond mij toe om mij echt te verdiepen in mijn kennis van software productie en programmeren. De combinatie van het constante innoveren in het AR team, gecombineerd met samenwerkingen tussen web -en native teams, was een drijfveer om nieuwe talen op te pikken, mij te verdiepen in C#, .NET en Unity, en nieuwe trucjes toe te passen in gekende omgevingen zoals 3DS Max en Blender. Bij In The Pocket deed ik mijn eerste ervaringen op met fundamentele begrippen binnen software- en productontwikkeling zoals: SRUM, agile development, version control, product strategy en system architectures.

Mijn 3D expertise toepassen op de processen in een veelzijdig team en ondergedompeld worden in de wereld van mobiele softwareontwikkeling was een enorm waardevolle toevoeging aan mijn profiel.

Projecten

- Woody World
- Telenet Innovation Center
- ADP Innovation
- Confederatie Bouw Limburg
- Cinionic SP4K Experience
- SMEG
- Telenet The Park Playground
- Shift 2018

Verantwoordelijkheden

- Unity 3D development
- XR development
- programming mobile application prototypes
- create high quality 3D and 2D art content for internal prototypes
- helping facilitate workshops with clients and partners
- producing vfx & video content for case movies and promotional material
- supporting sales with making estimates and chasing leads
- deploying mobile Unity applications to iOS and Android platforms
- implementing image classifiers in mobile Unity apps
- designing & animating 3D characters
- estimating & planning software architecture
- processing point clouds, computer vision & SLAM algorithms

11-2016 tot 11-2017

technical consultant (full-time)

POW 3D Design

Na mijn eerste ervaring als 3D Artist verhuisde ik naar een meer technische rol bij POW 3D Design te Zele. Naast de productie van visuals legde ik mijn kennis en vaardigheden toe op het verwerven en opleveren van een breed gala aan projecten. Ik ging vaak mee naar de klant om concepten te verkennen of technische bijstand te verlenen bij de verkenningsgesprekken, door die blootstelling aan het sales proces leerde ik enorm veel bij over klant én markt.

Terwijl ik werkzaam was bij POW 3D Design verwierf ik veel kennis van de Unreal Engine, o.a. bij de productie van een VR ervaring in de grootste deegbakkerij van Europa die ik grotendeels alleen produceerde en beheerde.

Bij POW had ik ook mijn eerste ervaring met de Unity engine en C# scripting voor een Microsoft Hololens project.

Projecten

- SVK
- Ketnet VR Studio
- Spiromatic
- Volvo Trucks Belgium

Verantwoordelijkheden

- 360° video applications
- architectural visualisation
- realtime VR
- product visualisation
- scripting
- sales support
- optimizing image production workflow
- creating an interactive guided VR tour of Europe's biggest dough factory in Lantmannen
- developing a 360° VR application for Volvo Trucks
- architectural visualisation for the Loop

10-2016 tot 06-2018

visual artist (self-employed)

LUMEN

LUMEN is een VJ duo dat ik oprichtte samen met een van mijn beste vrienden die veel 'maker' ervaring heeft. Door de combinatie van zijn skills en mijn digitale kunstjes en ervaring als visual artist, ons doel was simpelweg de Gentse eventsceen overrompelen met ons jong geweld en beginnersenergie.

In ons eerste werkingsjaar werkte LUMEN met trots aan meer dan tien evenementen voor vijf verschillende organisatoren op vier locaties, waaronder de Concertzaal in het Vooruit Kunstencentrum en de Kontrolekamer in de Kompass Klub.

Projecten

- Moonday
- SLAGVELD
- Kortsluiting
- Onrust
- Lost In Time

Verantwoordelijkheden

- promo content
- animation
- projection mapping
- stage design
- video production

11-2015 tot 11-2016

3d artist (full-time)

NANOPIXEL

Mijn eerste full-time job waar ik architecturale 3D beelden en animaties produceerde met Autodesk 3DS Max en V-Ray.

Bij Nanopixel leerde ik uit wat een goede visual bestaat en werkte ik voor het eerst als onderdeel van een visueel productieteam. Gedurende mijn eerste tewerkstelling specialiseerde ik mij in animatie en maakte ik mijn eerste interactieve VR-ervaringen door het gebruik van real-time engines.

Een andere verantwoordelijkheid die ik had bij Nanopixel was het onderhoud en de optimalisatie van onze gedeelde asset libraries, wat onze netwerkinfrastructuur verlichtte. Ook configureerde ik een distributed rendering farm uit alle workstations, waarmee lange animaties of extreem hoge resoluties op een tijdige wijze opgeleverd konden raken.

Projecten

- voetgangerszone Brussel
- Gedempte Zuiderdokken Antwerpen
- TRAXX-site Roeselare
- Zillion site Antwerpen
- oefencomplex Club Brugge
- Barco
- Bostoën
- Renson

Verantwoordelijkheden

- shading
- lighting
- animation
- asset management
- distributed rendering
- scripting
- modelling
- rendering

07-2014 tot 06-2015

web & social media manager (freelance)

9000Toeren

'9000 Toeren: 50 jaar muziek in Gent' is een boek door Katrien Brys, uitgegeven in 2015.

Ik was verantwoordelijk voor het design en onderhoud van de website en social media kanalen. In de drie maanden na de uitgave van het boek voorzag ik de accounts van social media campaigns.

Verantwoordelijkheden

- web design
- social media
- community management
- campaigns

08-2013 tot huidig

co-founder

Gentcement

Gentcement is een Gentse architectuurblog met het doel burgers te informeren over opkomende, actuele en verleden stadsontwikkeling op een licht te lezen en visuele aantrekkelijke manier.

Frédéric en ik ontwierpen de website en voorzien hem samen met vrijwilligers van artikels en beelden van architecturale ontwikkelingen, stadsprojecten, nutswerken, etc.

Als side-kick van Frédéric schrijf ik artikels, neem ik foto's en produceer ik renders voor de blog.

Verantwoordelijkheden

- photography
- copywriter
- social media

08-2013 tot 11-2013

intern

Fisheye

Ik deed een vrijwillige stage aanvraag bij Coptermotion, een dochterbedrijf van Fisheye in 2013, dat zich toespitste op goedkope luchtbeelden door het gebruik van zelfgebouwde drones. Bij Coptermotion onderzocht ik workflows die de resultaten van 3D scans konden omvormen naar game-ready assets door het gebruik van retopologie en texture-baking.

Mijn stage bij Fisheye duurde drie maanden, ik leerde er veel over visuele producties in combinatie met een inhouse atelier, maar ook over de algemene sector.

Verantwoordelijkheden

- retopology
- photogrammetry
- 3D scanning
- realtime visuallisation

03-2013 tot huidig

founder

Ghent Theft Auto

Ghent Theft Auto: an open-world game, set in a pocket-sized metropolis.

Het project genereerde veel media aandacht en lag aan de basis van samenwerkingen met Scheire en de Schepping, Café Corsari, Apps4Ghent, Clouddesign, Mutation Festival, AR/VR Meetup, Ghent in Motion, etc.

Ghent Theft Auto leerde me op jonge leeftijd onschatbare lessen in diverse velden, ervaringen die ik niet makkelijk louter in een hogeschool of universiteit zou hebben opgedaan. Tot op vandaag spendeer ik sporadisch vrije tijd aan het project en krijg ik uitnodigingen om te praten over mijn 'monster pet project'.

Vaardigheden

General

- digital native
- public speaking
- event hosting
- photography
- history

Programming

- Python
- Maxscript
- C#
- Virtual Reality
- Augmented Reality
- HTML
- CSS
- ARKit
- ARCore
- ARFoundation
- Hololens
- Git
- Windows OS
- macOS
- Linux
- NodeJS
- Shell
- Bash
- .NET

Software

- Autodesk 3DS Max
- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Microsoft Powerpoint
- Keynote
- Sketchup
- Blender
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- QGIS
- Unity 3D
- Unreal Engine 4
- Sketch
- Figma
- XCode
- Android Studio
- Sourcetree
- Visual Studio
- Meshlab

3D Production

- modelling
- shading
- texturing
- rigging
- skinning
- rendering
- physically based rendering
- raytraced rendering
- animation
- motion capture
- retopology
- point cloud rendering
- distributed rendering
- texture baking
- asset optimisation
- photogrammetry

Opleiding

Techniek-Wetenschappen

Openbare Examencommissie

3rd degree TSO

2012-01-01

Economie

Sint-Barbaracollege Gent

2nd degree ASO

2007-01-01

Moderne Talen

Sint-Barbaracollege Gent

1st degree ASO

2005-01-01

Architecture

Sint-Lucas Hogeschool voor Wetenschap en Kunst

Bachelor

2012-01-01

Certificaten

Elements of AI

University of Helsinki

2020

Certificate of Digital Proficiency

Microsoft

2015

NBN-normen voor tekst- en
briefschikking

VDAB

2015

Cursussen

<div>Website ontwerpen met HTML 5</div> <div>VDAB</div> <div>2015</div>	<div>Unity: Timeline and Cinemachine</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Unity: Interactivity for AEC</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>
<div>After Effects 2020 New Features</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Cert Prep: Unity Audio and Effects</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Unity 3D 2019 Essential Training</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>
<div>Cert Prep: Unity Scripting and Publishing</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Initiatie in boekhouden</div> <div>VDAB</div> <div>2020</div>	<div>Cert Prep: Unity Fundamentals</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>
<div>Informatica: Scrum</div> <div>VDAB</div> <div>2020</div>	<div>Inleiding tot PHP</div> <div>VDAB</div> <div>2016</div>	<div>Adobe Photoshop: oefeningen</div> <div>VDAB</div> <div>2015</div>
<div>C#: Delegates, Events and Lambdas</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Unity 2017: Architectural Visualization</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Webdesign: basisprincipes Drupal</div> <div>VDAB</div> <div>2015</div>
<div>Cert Prep: Unity Animation and Cinematics</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Unity: AR Visualization 03 Complex Interactivity</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>C# File System Tips and Tricks</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>
<div>C# Object-Oriented Programming Tips and Tricks</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Revit to Unity for Architecture, Visualization, and VR Intermediate</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Cert Prep: Unity Materials and Lighting</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>
<div>Unity: Scripting with C#</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Sociale media op de werkvloer</div> <div>VDAB</div> <div>2015</div>	<div>Webdesign - stylesheets in CSS3</div> <div>VDAB</div> <div>2015</div>
<div>C# for Unity Game Development</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Unity: Integrating GPS and Points of Interest</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>Adobe InDesign: basis</div> <div>VDAB</div> <div>2015</div>
<div>Cert Prep: Unity UI and 2D Games</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	<div>C# Refactoring Tips and Tricks</div> <div>LinkedIn</div> <div>2020</div>	