



## CURRICULUM VITAE

### LUCAS SELFSLAGH

Ooilamstraat 21  
BE-9000 GENT  
BELGIE

geboortedatum: 27 november 1991  
gsm: +32 471 07 40 98  
e-mail: lucas.selfslagh@gmail.com

## Achtergrondinformatie

Ik ben reeds enkele jaren actief in de visualisatiesector, vooral voor architecturale en industriële cliënten. Door mijn ervaringen met 3d animatie in die eerste jobs, zijprojecten doorheen de jaren en de brede achtergrond in multimedia die ik bezit besloot ik om over te schakelen naar een functie waarbij mijn werk meer gezien en gebruikt wordt door het grote publiek.

Aan de hand van computeranimatie kan je de realiteit eerst nabootsen om ze vervolgens volledig naar jouw hand of die van je product te stellen. Het is een vakgebied waar kunst en wetenschap in elkaar overvloeien en volgens mij dé ultieme manier om verhalen te vertellen.

Ik rolde de arbeidsmarkt in dankzij een persoonlijk project Ghent Theft Auto - met als doel de stad Gent in een videospel te recreëren. Het project genoot heel wat media-aandacht en zorgde voor samenwerkingen met onder andere: Café Corsari, Scheire en de Schepping, Apps4Ghent, Gent in 3D, Clouddesign, Ghent in Motion, ...

Tijdens m'n studententijd stond ik mee aan de wieg van de Gentse architectuurblog 'Gentcement' waarvoor ik de website ontwierp. De blog voorzag ik van artikels en beelden over actuele en toekomstige openbare werken.

Andere werkervaringen in mijn studentenperiode bestonden uit verscheidene tijdelijke opdrachten voor Fisheye, Dreamville (Tomorrowland), Speakers Corner Gent, 9000Toeren, Gentcement en verschillende particulieren.

Mijn eerste full time werkervaring was als 3D artist bij het architecturale visualisatiebureau Nanopixel, waar ik visualisaties maakte voor de Gedempte Zuiderdokken in Antwerpen, de TRAX-site in Roeselare, de Zillion-site in Antwerpen en andere kleinere projecten.

Bij POW focuste ik mij als technisch consulent op zaken als optimalisatie van de workflows van het bedrijf, het maken van architecturale visualisaties, conceptuele en technische bijstand bij het achtervolgen van leads, product animaties en de integratie hiervan in een webomgeving via javascript, een 360° video applicatie voor Volvo Trucks, een interactieve VR applicatie met de Oculus Rift en Unreal Engine voor Spiromatic.

Dankzij de ervaring die ik opdeed evolueerde ik naar een autonome werkkraacht die gestructureerd en nauwkeurig te werk gaat. Ook mijn groot verantwoordelijkheidsgevoel naar mijn werkgever en mezelf vloeien uit deze ervaringen voort. Het gebrek aan een diploma wordt ruimschoots gecompenseerd door mijn werkervaring, leergierigheid en probleemoplossend denkvermogen.

## Werkervaring

11-2016 tot 08-2017

technical consultant

### **POW 3D Design**

Bij POW focuste ik mij als technisch consulent op zaken als optimalisatie van de workflows van het bedrijf, het maken van architecturale visualisaties, conceptuele en technische bijstand bij het achtervolgen van leads, product animaties en de integratie hiervan in een webomgeving via javascript, een 360° video applicatie voor Volvo Trucks, een interactieve VR applicatie met de Oculus Rift en Unreal Engine voor Spiromatic.

10-2016 tot heden

co-founder

### **LUMEN**

LUMEN is een zijproject van mijn beste vriend en ik. De opzet van ons projectje is kort samengevat: de kracht van 3d loslaten op de evenementscene in Gent, door onder meer het produceren van promo video voor social marketing en interactieve audiovisuele installaties voorzien tijdens het event.

LUMEN werkte voor evenementen als Lost in Time, Moonday, Onrust, Kortsluiting, Slagveld.

In het eerste werkingsjaar kon LUMEN tevreden terugblikken op meer dan tien evenementen, vijf klanten en vier locaties, waaronder de Concertzaal van de Vooruit.

11-2015 tot 09-2016

3d artist

### **NANOPIXEL**

Mijn eerste 3d job bij NANOPIXEL bestond voornamelijk uit modeling, animating, shading, lighting, rendering, post production. Projecten die ik toegewezen kreeg waren onder meer de volgende:

- voetgangerszone in Brussel
- Gedempte Zuiderdokken in Antwerpen
- TRAX-site in Roeselare
- Zillion-site in Antwerpen
- nieuwe oefencomplex van Club Brugge
- klanten als Barco, Bostoen, RENSON

04-2015

animator

### **Ghent in Motion**

In de film Ghent in Motion werden beelden afkomstig uit Ghent Theft Auto gebruikt, waarvoor ik vergoed werd.

09-2014

social en web manager

### **9000Toeren**

Samen met een collega beheerde ik de website en sociale mediakanalen van 9000Toeren, een boek over de Gentse muziekgeschiedenis dat uitgekomen is in april 2015.

07-2014	decoteam <b>Dreamville Tomorrowland</b> Na een week voorbereiden in het atelier verbleef ik drie weken op het terrein in Boom om de volledige campingzone te voorzien van buurthuisjes en andere functionele decoratie.
02-2014	medewerker opbouw <b>IdeeKids</b> Bij Iideekids werkte ik mee aan de opbouw en afbraak vakantiecampen voor verschillende vakantieperiodes in 2014.
12-2013	polyvalent medewerker <b>Satellite Ice nv</b> Mijn takenpakket op de Winterfeesten 2013 bestond uit de bar uitbaten, vaten vervangen, kassagelden transporteren, het volledige gebied (8 bars) bevoorraden, kleine reparatiewerken, beheer stockage en leeggoed, steward en aanspreekpunt voor bezoekers, etc.
03-2013	eindspel Scheire en de Schepping - Seizoen 2 - aflevering 9 <b>Woestijnvis NV</b> In functie van mijn project, Ghent Theft Auto, mocht ik het eindspel van een 'Scheire en de Schepping'-aflevering uitwerken. De finale bestond uit een race door het historisch centrum van Gent in de game engine die gebruik wordt door Grand Theft Auto.
02-2013	aanleveren 3d-model Stadshal <b>Citypath</b> Om de Citypath Rally in 2013 te promoten werd ik door hen gevraagd om mijn 3d-model van de stadshal aan te leveren voor gebruik in een posterbeeld.
12-2012	praatgast Cafe Corsari <b>Eyeworks nv</b> In functie van mijn persoonlijk project, Ghent Theft Auto, werd ik uitgenodigd bij de talkshow 'Café Corsari'.
03-2011 tot 10-2011	supermarktmedewerker <b>Carrefour</b> Rekken aanvullen, kassawerk, leveringen en inventaris.
06-2009 tot 10-2009	supermarktmedewerker <b>Colruyt</b> Weekendwerk als jobstudent, rekkenaanvuller.
07-2008	animator <b>Free-Time VZW</b> Na een opleiding animator in de jeugdwerking werkte ik in de maand juli voor Free-Time VZW gedurende twee vakantieperiodes als animator.

## Opleidingen

2013	<b>Architectuur (diploma niet behaald)</b> Sint-Lucas Hogeschool voor Wetenschap en Kunst
2012	<b>TSO 3de graad Techniek-Wetenschappen</b> SBSO Zeelyceum
2009	<b>TSO 2de graad Techniek-Wetenschappen</b> SBSO Zeelyceum
2005	<b>ASO 1ste graad Moderne Wetenschappen</b> Sint-Barbaracollege

## Talen

Nederlands	Moedertaal
Engels	Vloeiend
Frans	Gemiddeld

## Competenties

- modeling, shading, rendering (pre-rendered en real-time)
- uitwerken van complexe technische animaties
- motion capture en auto rigging, procedurale animaties
- creëren, manipuleren en optimaliseren van kwaliteitsvolle en precieze 3D-modellen
- photogrammetrie, het gebruik van fotografie om 3d modellen te genereren
- interactieve applicaties creëren met game engines
- expert in asset management en editing, het localiseren van 3d modellen online, identificeren wat niet voldoet aan de vereisten van het project, en deze aanpassen (sculpting, uv editing, etc.)
- scripts schrijven om workflows te versnellen en fouten te elimineren
- datasets zoeken, vinden, omvormen, gebruiken in het productieproces
- kennis van zowel OSX en Windows
- vlotte tong én pen in zowel het Nederlands als in het Engels
- kennis van digitale publicatietechnieken, content interactief maken
- actuele kennis van visuele trends en technieken in computeranimatie
- kennis van fotografie, fotograaf bij gentcement, gepubliceerd in STAM
- ervaring met audiovisuele producties, projection mapping, vj-workflows
- kennis van live streaming (screen content en camera output)
- ervaring met Bootstrap, Drupal, Wordpress

## Software

Autodesk 3ds Max  
VRay  
Unreal Engine  
Blender  
Houdini (beginner)  
Sketchup  
Adobe Photoshop  
Adobe After Effects  
Adobe Indesign  
Adobe Illustrator  
Microsoft Office-suite

## Interesses

architectuur  
geschiedenis  
globale politiek en actualiteit  
fotografie  
digitale communicatie  
webdesign  
stedenbouwkunde  
computer graphics  
motion capture  
procedural generation

## Referenties

Kevin Alderweireldt  
CEO POW 3D Design  
+32 486 98 40 91

Dietrich De Blander  
CEO NANOPIXEL  
+32 51 62 64 69

Wim Forceville  
CEO Coptermotion  
wimforceville@gmail.com

Gilles De Bruyne  
Mercury Events bvba  
+32 472 13 27 39

Mario Bosmans  
SLAGVELD  
+32 491 18 10 84