



LUCAS SELFSLAGH



+32 471 07 40 98

lucas.selfslagh@gmail.com

9000 Gent

27 november 1991

Achtergrond

Ik begon mijn carrière in de 3D-sector in 2015 en ben de afgelopen vijf jaar overgestapt naar technische 3D-ontwikkeling. Mijn werk combineert kunst en techniek, waarbij ik computergraphics gebruik om de realiteit te herconstrueren, deze te deconstrueren en opnieuw op te bouwen in iets nieuws. Dit heeft me professioneel gebracht naar architecturale visualisatie, productdesign, AR/VR en software-engineering, waar ik systemen ontwerp, workflows optimaliseer en productieprocessen verbeter.

Mijn eerste kennismaking met computergraphics kwam voort uit een passieproject, Ghent Theft Auto, waarin ik de hele stad Gent probeerde na te bouwen in een videogame. Dit zelfgestuurde project legde de basis voor mijn latere technische en artistieke ontwikkeling.

Na een stage bij Fisheye en het co-founding van Gentcement, een architectuurblog, begon ik mijn eerste fulltime baan als 3D-artist bij Nanopixel. In deze periode richtte ik ook LUMEN op, een VJ-duo dat live visuals produceerde voor events in meerdere locaties.

Terwijl ik mijn vaardigheden aanscherpte, verschoof mijn focus naar de technische kant van 3D. Bij POW 3D Design werkte ik aan het optimaliseren van productieprocessen en het ontwikkelen van interactieve visuele ervaringen. Mijn grootste prestatie daar was de ontwikkeling van een real-time VR-simulatie van Europa's grootste geautomatiseerde deegfabriek.

In 2018 verdiepte ik me verder in programmeren binnen 3D-omgevingen. Ik sloot me aan bij In The Pocket als 3D Engineer binnen een Augmented Reality-team. Daar bouwde ik real-time applicaties, breidde ik mijn kennis van software-architectuur en mobiele ontwikkeling uit en leerde ik werken met Unity, C# en Python. Ik droeg bij aan mobiele geodata-applicaties, dynamische navmesh-generatie en het artwork van Shift 2018.

In 2021 keerde ik terug naar high-end visualisatie als Technical Lead bij Animotions & Visuals for Brands, waar ik de brug sloeg tussen creatieve en technische teams. Ik automatiseerde workflows, optimaliseerde gedistribueerde rendering pipelines en paste software-engineeringprincipes toe op architecturale en productvisualisatie, waarbij ik Python gebruikte om Blender- en 3DS Max-pipelines te stroomlijnen.

Werkervaring

03-2021 tot 01-2025

3 jaar , 9 maanden

Technical Lead (full-time)
Animotions / Visuals for Brands

06-2018 tot 03-2021

2 jaar , 9 maanden

3D Engineer (full-time)
In The Pocket

11-2016 tot 11-2017

1 jaar

Technical Artist (full-time)
POW 3D Design

10-2016 tot 06-2018

1 jaar , 8 maanden

Visual Artist (self-employed)
LUMEN

11-2015 tot 11-2016

1 jaar

3D Artist (full-time)
NANOPIXEL

07-2014 tot 06-2015

11 maanden

Web & social media manager (freelance)
9000Toeren

08-2013 tot vandaag

11 jaar , 6 maanden

Co-founder
Gentcement

08-2013 tot 11-2013

3 maanden

Intern
Fisheye

03-2013 tot vandaag

11 jaar , 11 maanden

Founder
Ghent Theft Auto

Vaardigheden

Areas

Virtual Reality Augmented Reality ARKit ARCore ARFoundation Artificial Intelligence
Stable Diffusion (local) Architectural visualisation geodata GIS

General

digital native public speaking event hosting photography history analog art maker

Programming languages

Python Maxscript C# HTML CSS Shell Bash Javascript typescript

Software

Autodesk 3DS Max Microsoft Word Microsoft Excel Microsoft Powerpoint Keynote Sketchup
Blender Adobe Photoshop Adobe After Effects QGIS Sketch Figma XCode Android Studio
Sourcetree Visual Studio Meshlab AutoCAD

Frameworks/engines

Unity 3D Unreal Engine 4 Unreal Engine 5 three react-three-fiber React .NET .git

Devices

Hololens iOS Android Windows OS macOS Quest HTC Vive Raspberry Pi Arduino

Operating systems

Linux macOS Windows OS

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

Architecture

Sint-Lucas Hogeschool voor Wetenschap en Kunst

Bachelor

2012

Techniek-Wetenschappen

Openbare Examencommissie

3rd degree TSO

2012

Economie

Sint-Barbaracollege Gent

2nd degree ASO

2007

Moderne Talen

Sint-Barbaracollege Gent

1st degree ASO

2005

Certificaten

Elements of AI

University of Helsinki

2020

Certificate of Digital Proficiency

Microsoft

2015

NBN-normen voor tekst- en briefschikking

VDAB

2015

Cursussen

Unity: Timeline and Cinemachine

Linkedin (2020)

Unity: Interactivity for AEC

Linkedin (2020)

After Effects 2020 New Features

Linkedin (2020)

Cert Prep: Unity Audio and Effects

Linkedin (2020)

Unity 3D 2019 Essential Training

Linkedin (2020)

Cert Prep: Unity Scripting and Publishing

Linkedin (2020)

Initiatie in boekhouden

VDAB (2020)

Cert Prep: Unity Fundamentals

Linkedin (2020)

Informatica: Scrum

VDAB (2020)

C#: Delegates, Events and Lambdas

Linkedin (2020)

Unity 2017: Architectural Visualization

Linkedin (2020)

Cert Prep: Unity Animation and Cinematics

Linkedin (2020)

Unity: AR Visualization 03 Complex Interactivity

Linkedin (2020)

C# File System Tips and Tricks

Linkedin (2020)

C# Object-Oriented Programming Tips and Tricks

Linkedin (2020)

Revit to Unity for Architecture, Visualization, and VR Intermediate

Linkedin (2020)

Cert Prep: Unity Materials and Lighting

Linkedin (2020)

Unity: Scripting with C#

Linkedin (2020)

C# for Unity Game Development

Linkedin (2020)

Unity: Integrating GPS and Points of Interest

Linkedin (2020)

Cert Prep: Unity UI and 2D Games

Linkedin (2020)

C# Refactoring Tips and Tricks

Linkedin (2020)

Inleiding tot PHP

VDAB (2016)

Websites ontwerpen met HTML 5

VDAB (2015)

Adobe Photoshop: oefeningen

VDAB (2015)

Webdesign: basisprincipes Drupal

VDAB (2015)

Sociale media op de werkvloer

VDAB (2015)

Webdesign - stylesheets in CSS3

VDAB (2015)

Adobe InDesign: basis

VDAB (2015)