

@lucasselfslagh

BIOGRAFIE

Mijn naam is Lucas Selfslagh,
geboren in #1991 en getogen in #9000.

Sinds jongs af aan geniet ik een gezonde obsessie met digitale media, branding, broadcasting, muziek, kunst, geschiedenis, alle soorten design. Doorheen de jaren evolueerden deze interesses in een resolute creatiedrang, die aan de basis ligt van al mijn werk.

OPLEIDING

In 2012 startte ik een opleiding architectuur aan Sint-Lucas, die slechts een kort leven beschoren was. Tijdens mijn studies was ik meer bezig met persoonlijke projecten en freelance jobs dan met voorgebakken leerstof, en dat vertaalt zich in mijn profiel: geen diploma, bakken ervaring.

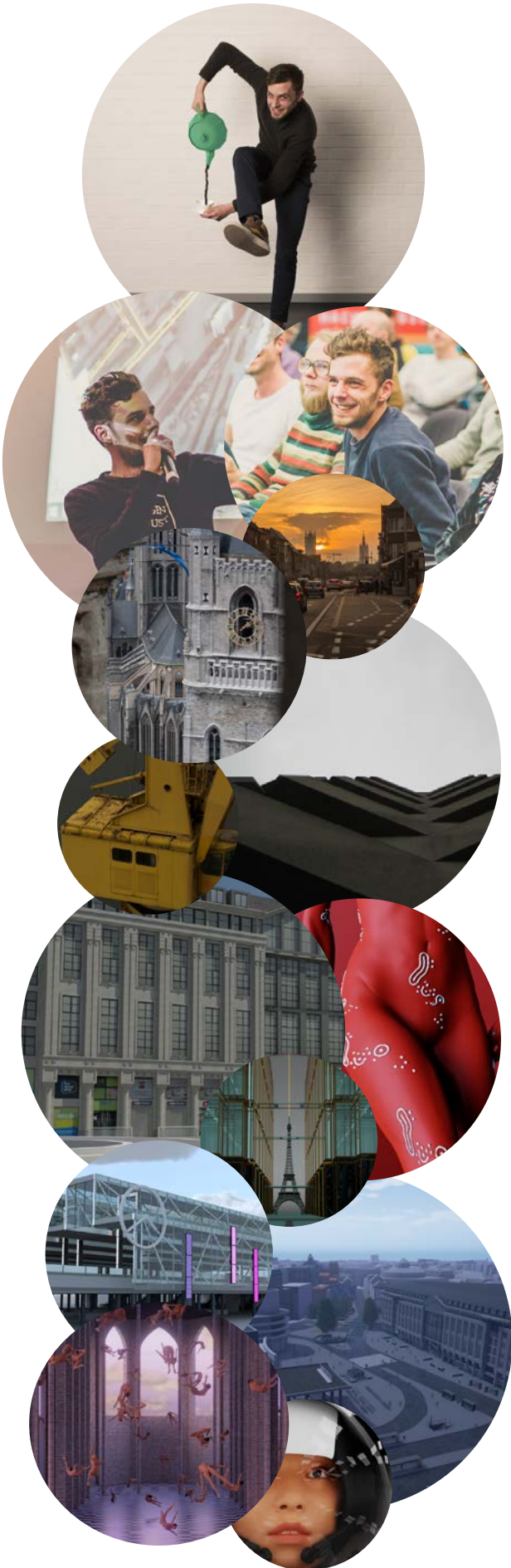
GHENTTHEFTAUTO

Ik beschouw mezelf als autodidact, toch ging de bal pas echt rollen tijdens mijn architectuurstudies. Middenin m'n ontwerpproces stootte ik op een groot probleem: ik was veruit de slechtste maquettebouwer van mijn jaar.

Oplossing? Het ontwerp virtueel nabouwen en mijn docent er in laten rondlopen met een controller.

De reacties waren positief tot ver buiten mijn atelier en voor ik het wist was ik begonnen aan *Ghent Theft Auto* - een project met als doel de stad Gent in een videospel te recreëren. M'n initiatief genoot heel wat positieve aandacht en zorgde voor samenwerkingen met onder andere Café Corsari, Scheire en de Schepping, Apps4Ghent, Gent in 3D, Clouddesign, Ghent in Motion,...

Niet alleen leerde ik door dit project hopen over 3D modelling en real time rendering, tot en met webdesign; het is dankzij dit geesteskind dat ik soft skills ontwikkelde die je niet zo makkelijk in een academische setting opdoet. Van omgaan met mensen tot time management en een kritische blik naar je eigen werk en workflows.



GENTCEMENT

Tijdens m'n studententijd stond ik mee aan de wieg van de Gentse architectuurblog 'Gentcement'. De website hielp ik mee ontwerpen en verder voorzag ik de blog van artikels en beelden over actuele en toekomstige openbare werken in Gent, beleidsbeslissingen en kwesties, reportages over bouwwerken.



NANOPIXEL

In 2015 kreeg ik de kans om full time als 3D artist te starten bij het architecturale visualisatiebureau Nanopixel in Roeselare.

Bij Nanopixel produceerde ik visualisaties en animaties voor onder meer:

- 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

GENTCEMENT

HOME • WERKEN • THEMA • TYPOLOGIE • MATERIAAL • PROJECTEN • INFO

Volg architectuur & stedenbouw in Gent op de voet

Bronze Hout • 2015 • november • Opvallend parkeergebouw voor AZ Sint-Lucas



Zoek op de website...

Gentcement is een blog voor mensen die graag op de hoogte willen blijven van architecturale en stedenbouwkundige ontwikkelingen in en rond Gent.

Van voorontwerp tot oplevering, wij voorzien het proces met beelden, info en leuke weetjes!

GENTCEMENT OP DE SOCIALE MEDIA

Volg Gentcement op

Vind ik leuk · 3,3K · Delen

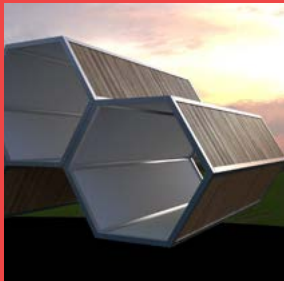
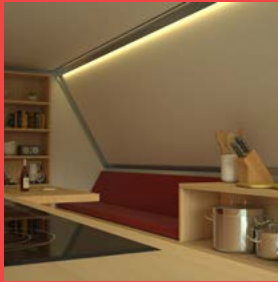
OPVALLEND PARKEERGEBOUW VOOR AZ SINT-LUCAS

16/11/2015 • Gezondheidszorg, Infrastructuur, Sluizen • Tolkale • Hout, Staal

FREELANCE

Andere werkervaringen tijdens mijn studentenperiode bestaan uit verschillende tijdelijke opdrachten als technisch/digitaal assistent voor Dreamville (Tomorrowland), Speakers Corner Gent, 9000Toeren en een vrijwillige stage bij Fisheye in 2013.





POW 3D DESIGN

In 2016 werd ik door POW 3D Design uitgenodigd om mijn kennis toe te passen als technisch consultant op zaken als optimalisatie van de workflows van het bedrijf, het maken van architecturale visualisaties, conceptuele bijstand en visualisaties, product animaties en integratie in een webomgeving, een 360° video applicatie voor Volvo Trucks en een real time VR applicatie met de Oculus Rift en Unreal Engine voor Spiromatic.



LUMEN

Heden investeer ik veel skills in LUMEN, een zijproject van een goede vriend en ik.

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



Dankzij deze ervaringen evolueerde ik naar een autonome werkracht die gestructureerd en nauwkeurig te werk gaat. Ook mijn groot verantwoordelijkheidsgevoel naar mijn werkgever en mezelf vloeien uit deze ervaringen voort.

Mijn interesses en ambities stuwden mij om elke werkdag, elk project aan te pakken op een innovatieve manier. In onze tijd van vliegensvlugge technologische vooruitgang heb je er als creatieveling ongelofelijk veel baat bij om een zo breed mogelijke technische kennis te bezitten over je productieprocessen en mogelijke nieuwe methodes.

Het gebrek aan een diploma wordt ruimschoots gecompenseerd door mijn werkervaring, leergierigheid en probleemoplossend denkvermogen.

Na enkele jaren in de architecturale en industriële visualisatiewereld, merk ik dat mijn ambities kenteren naar een job waar de inhoud zich meer op een 'menselijk' niveau bevindt, waar mijn werk gezien en gebruikt wordt door een diverser publiek.

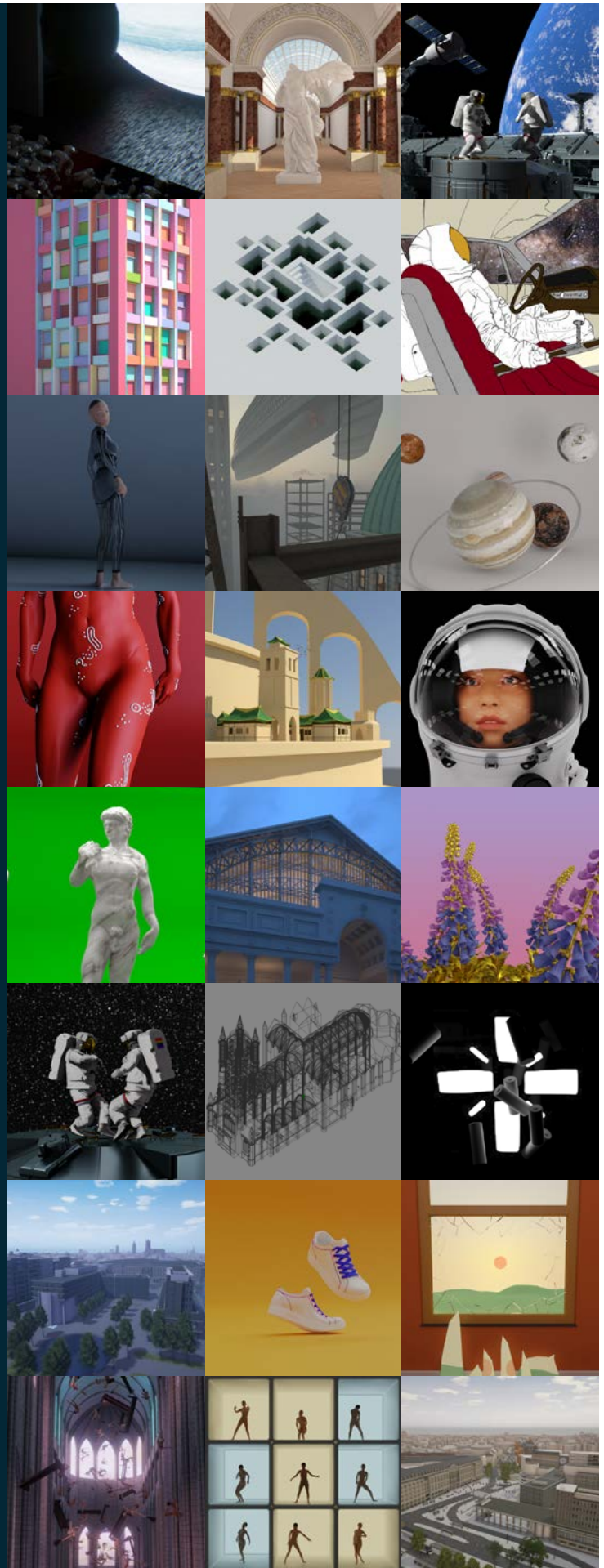
Ik kom graag op persoonlijk gesprek om mijn kandidatuur verder toe te lichten en kijk uit naar uw antwoord.

LUCAS SELFSLAGH
(32) 471 07 40 98

OOILAMSTRAAT 21
9000 GENT

lucas.selfslagh@gmail.com

facebook
youtube
linkedin
behance
instagram





parkbeeld Gedempte Zuiderdokken Antwerpen (3DS Max, VRay)
NANOPIXEL



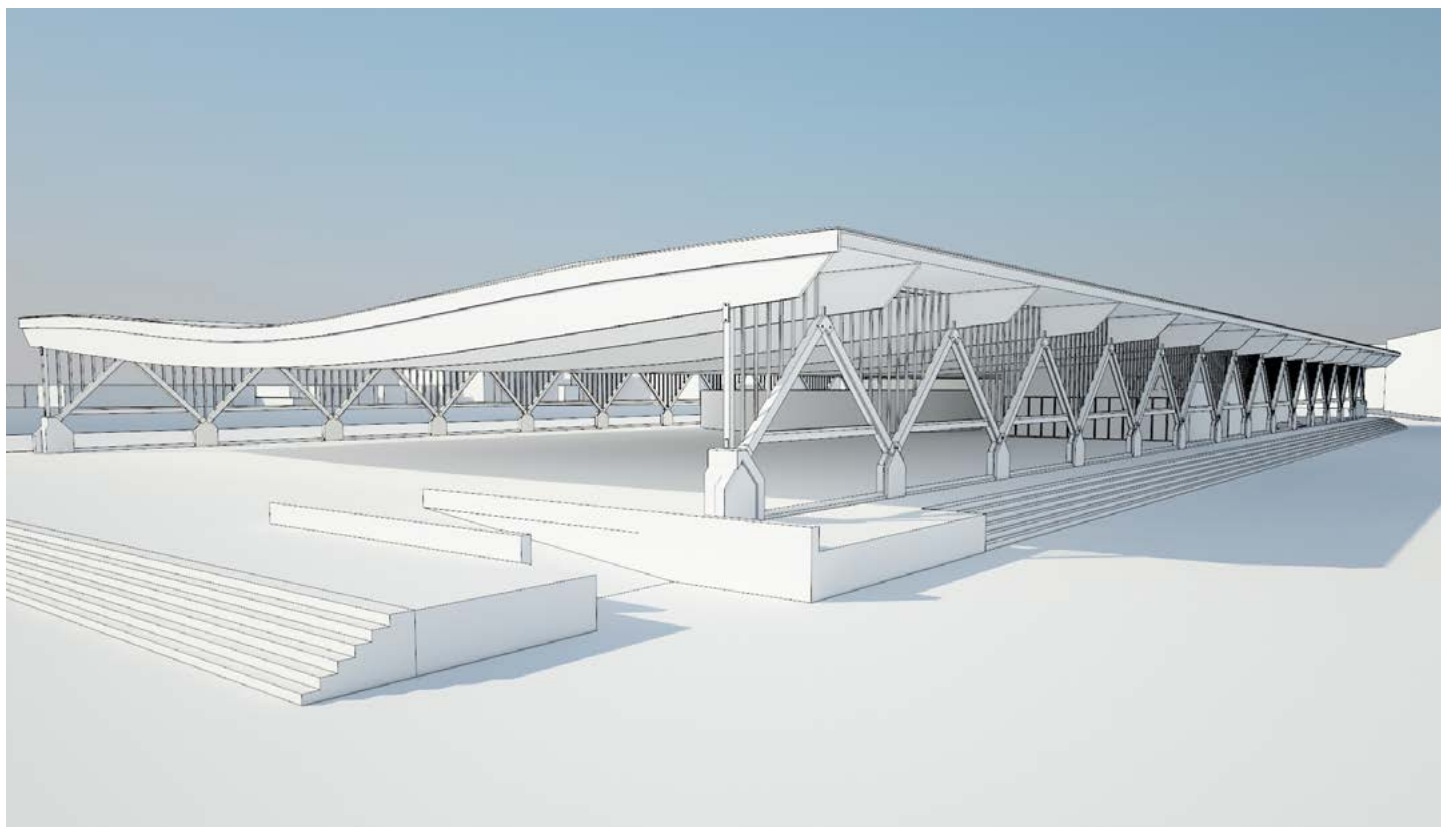
luchtbeeld Gedempte Zuiderdokken Antwerpen (3DS Max, VRay)
NANOPIXEL



testrender Cinquantenaire - Jubelpark (3DS Max, V-Ray)
NANOPIXEL



finale campagnebeeld Carpass (3DS Max, V-Ray, Photoshop)
NANOPIXEL



testrender TRAX-site (3DS Max, VRay)
NANOPIXEL



finaal winterbeeld TRAX-site (3DS Max, VRay, Photoshop)
NANOPIXEL



'out of office' beeld (3DS Max, VRay, Photoshop)
POW 3D DESIGN



product presentation (Blender, Cycles)
POW 3D DESIGN



Woodrow Wilsonplein (3DS Max, Blender, Unreal Engine)
GHENT THEFT AUTO



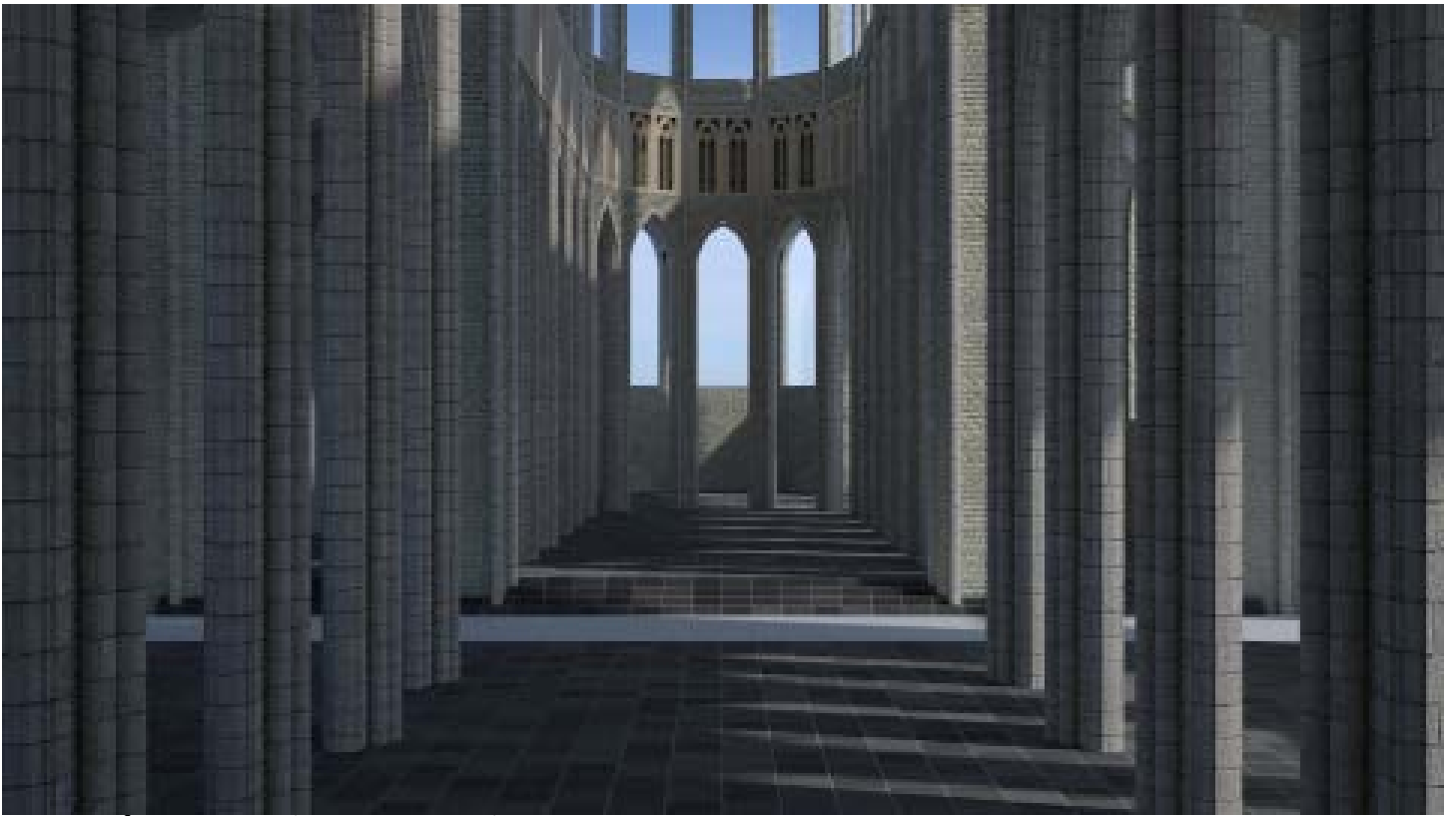
Oude Dokken (3DS Max, Blender, Unreal Engine)
GHENT THEFT AUTO



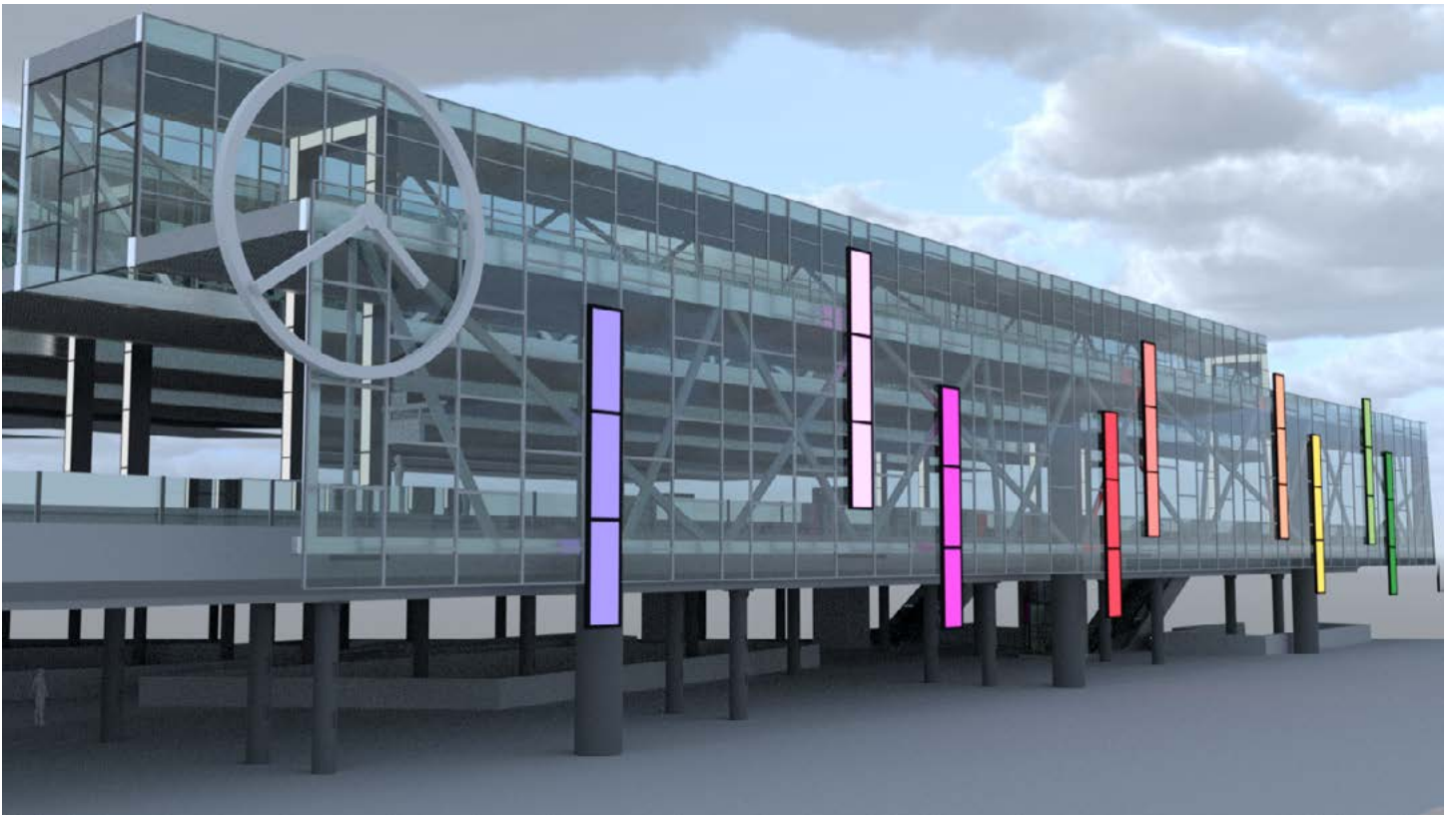
Sint-Baafskathedraal (Blender, Cycles)



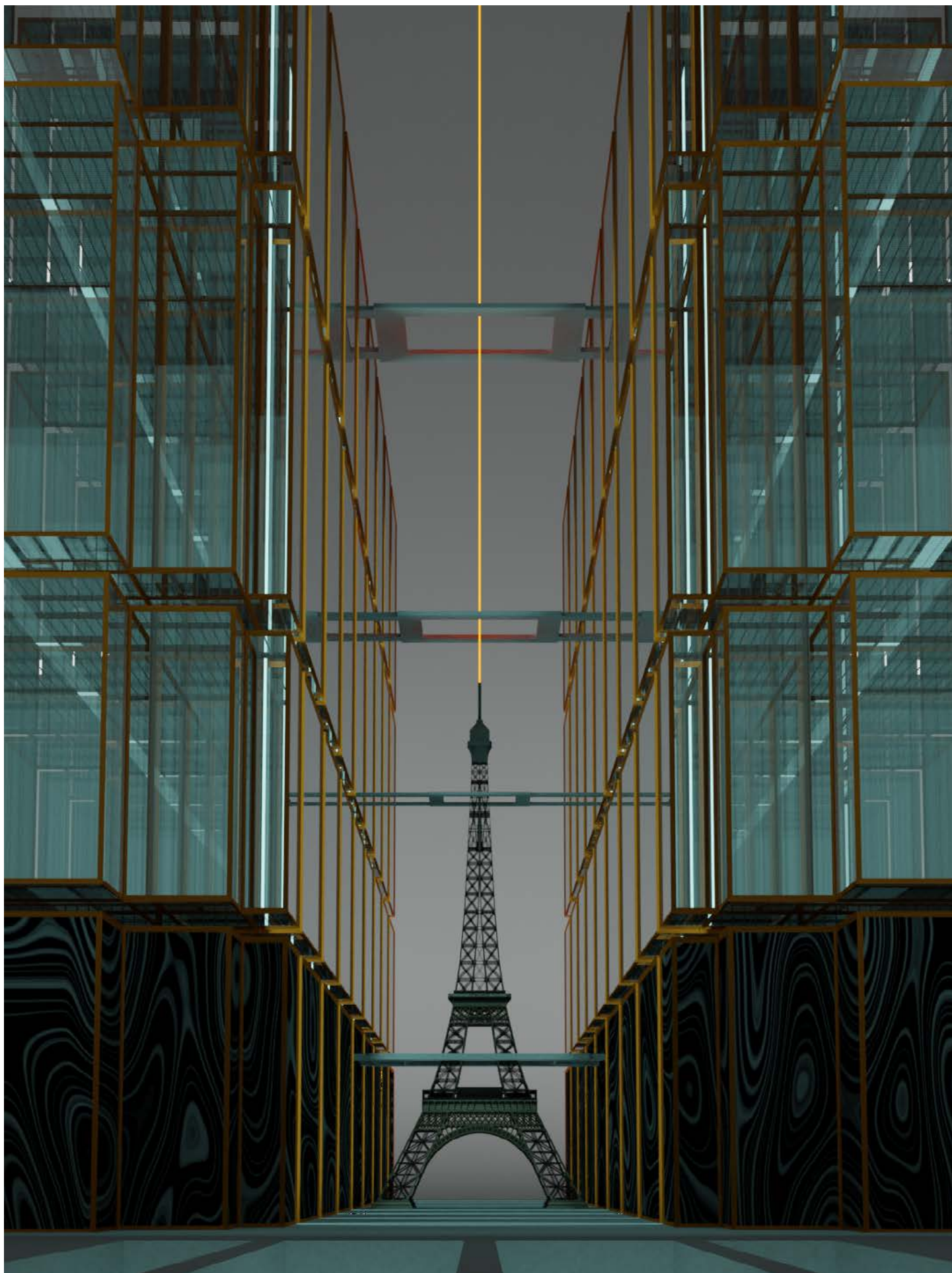
Sint-Baafskathedraal (Blender, Cycles)



Sint-Baafskathedraal (Blender, Cycles)



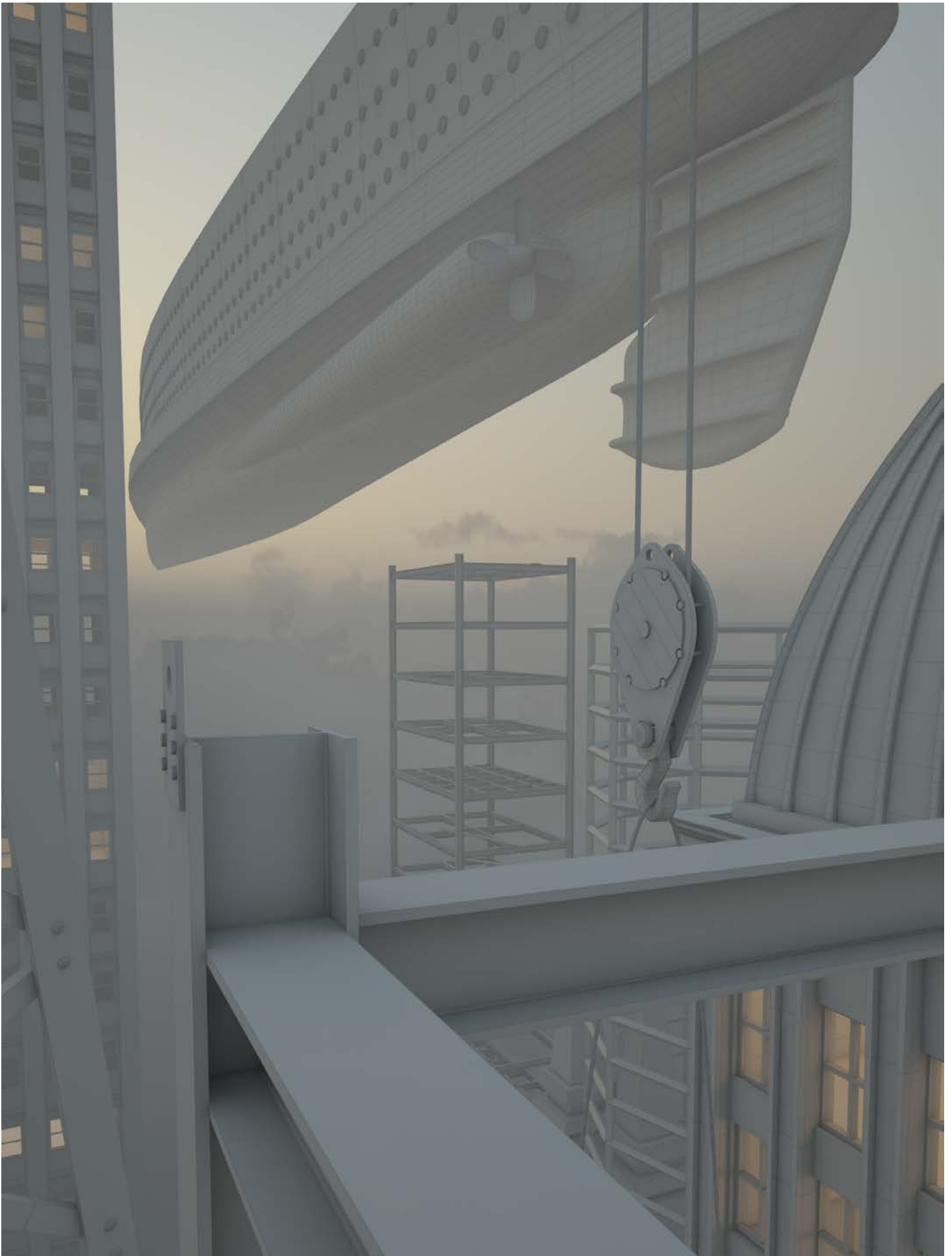
project Gent Sint Pieters (Blender, Cycles)



Voir Paris Et... (Blender, Cycles)



Lead Zeppelin (3DS Max, V-Ray)

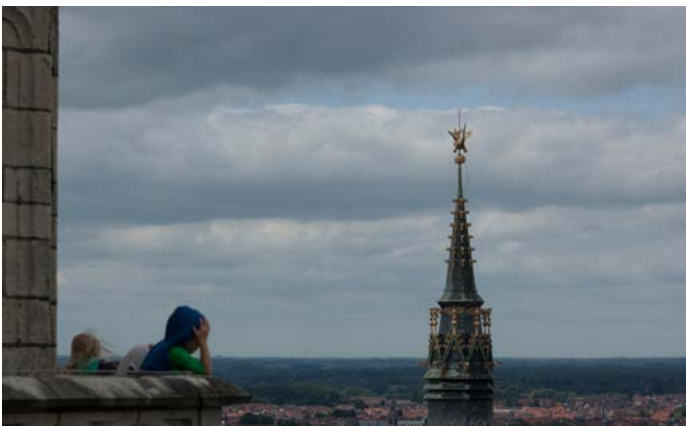


Lead Zeppelin - untextured (3DS Max, V-Ray)



Relativity - M.C. Escher (3DS Max, V-Ray)





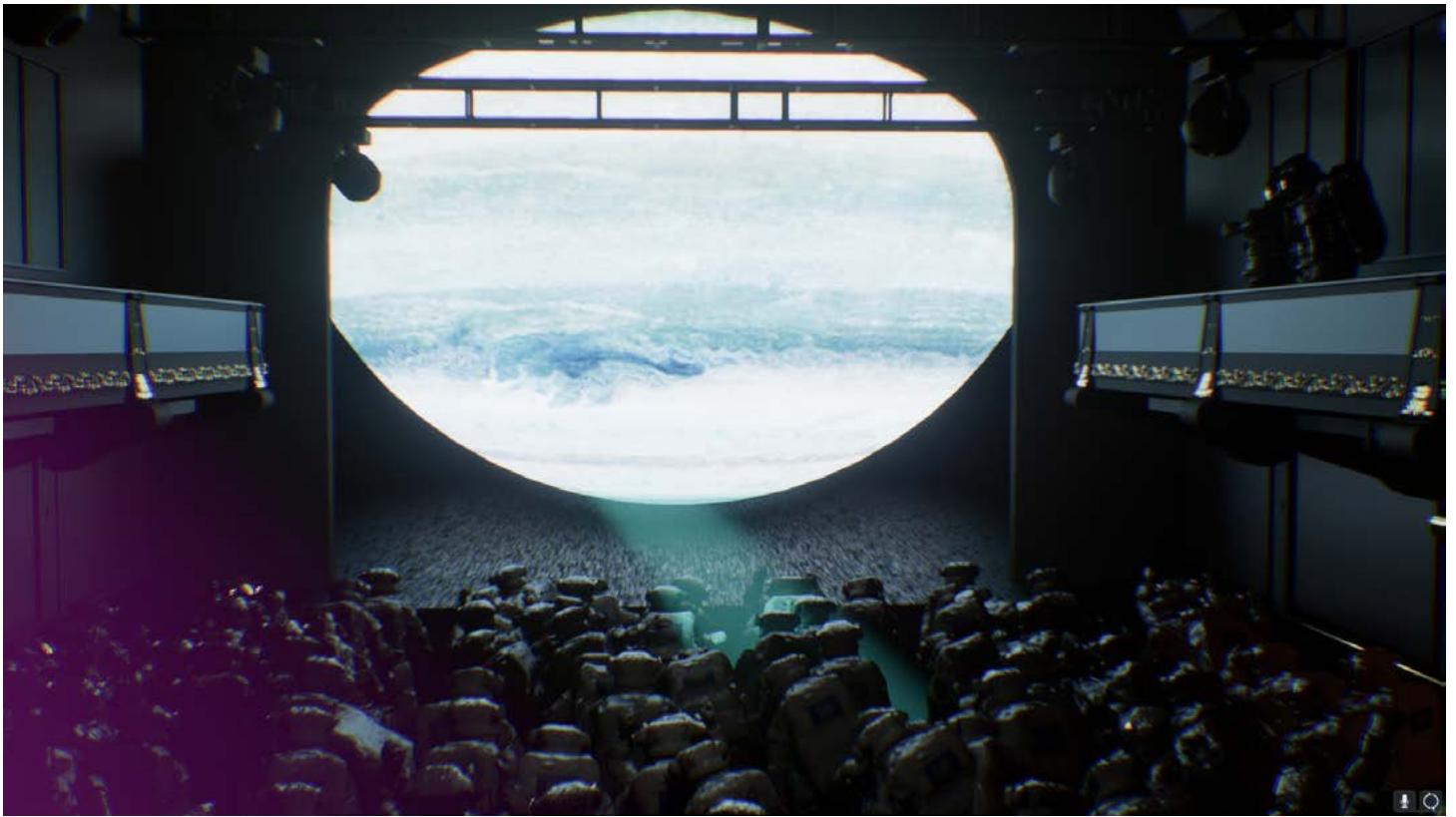
Fotografie - Gentcement



stijlverkenning promo Phase 2 (Unreal Engine)
MOONDAY



stijlverkenning promo Phase 7 (Unreal Engine)
MOONDAY



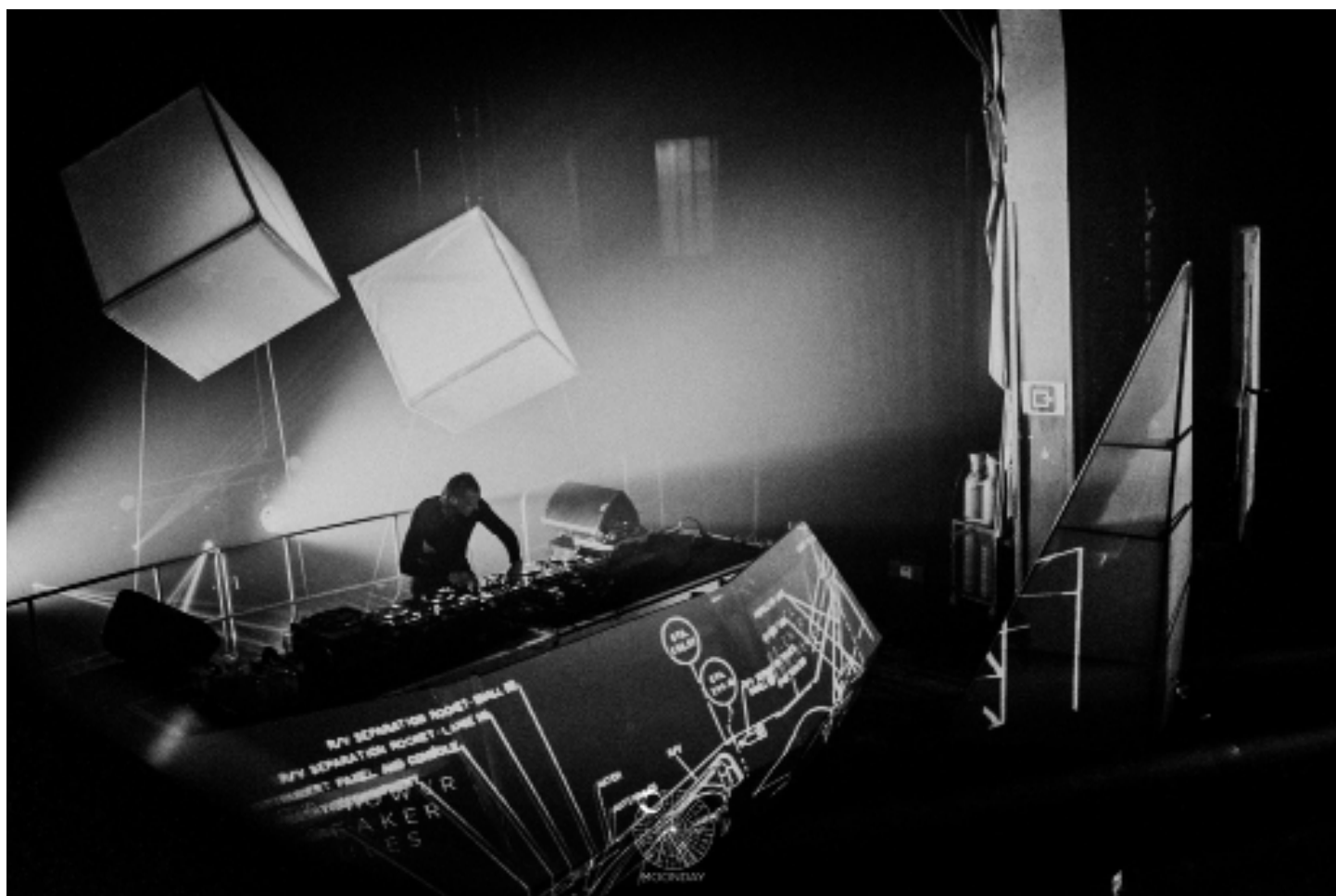
still uit promo Phase 7 (Unreal Engine)
MOONDAY



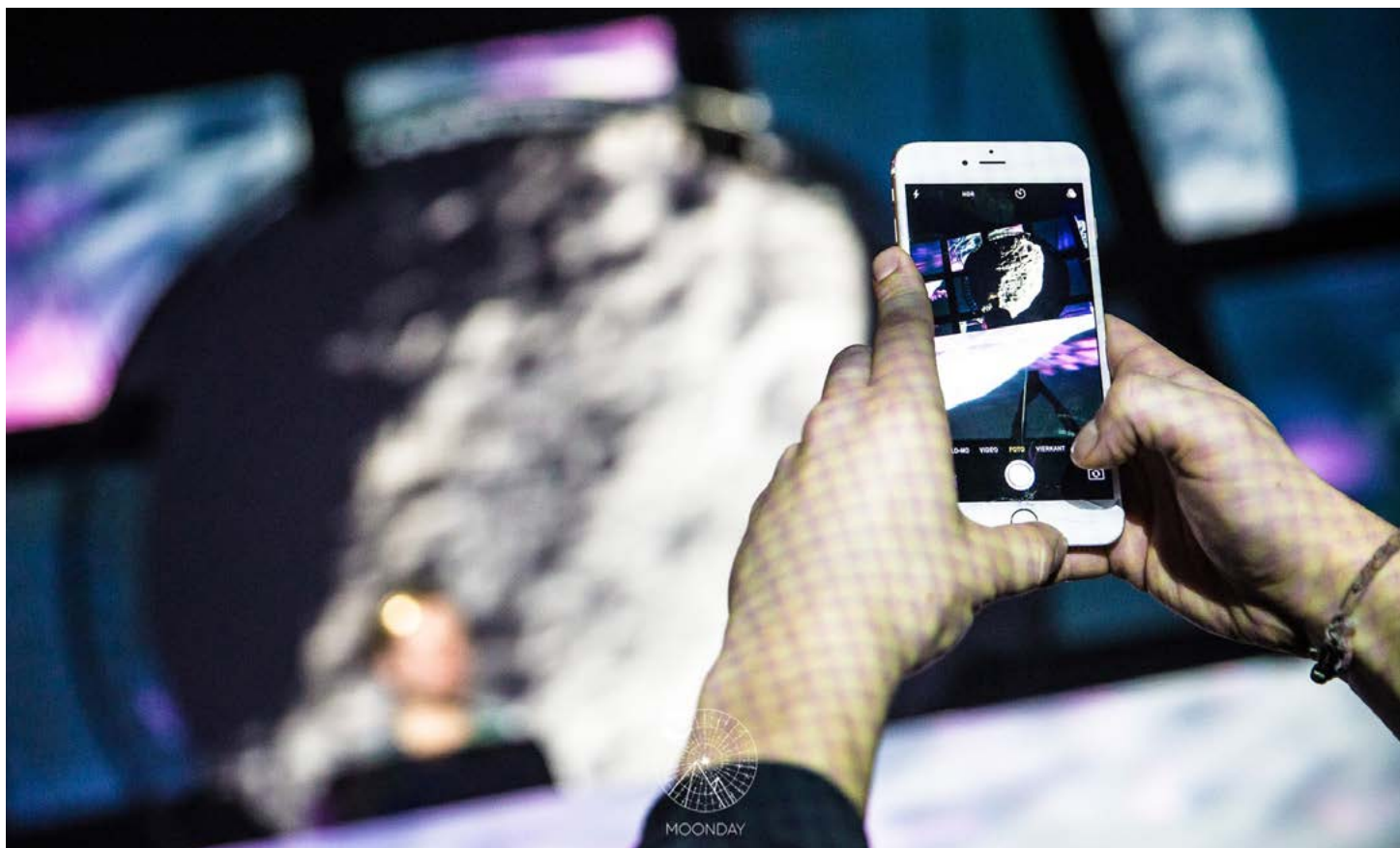
still uit promo Phase 7 (Unreal Engine)
MOONDAY



sfeerbeeld Kunstencentrum Vooruit
MOONDAY



sfeerbeeld Kunstencentrum Vooruit
MOONDAY



sfeerbeeld Kunstencentrum Vooruit
MOONDAY



sfeerbeeld Kunstencentrum Vooruit
MOONDAY



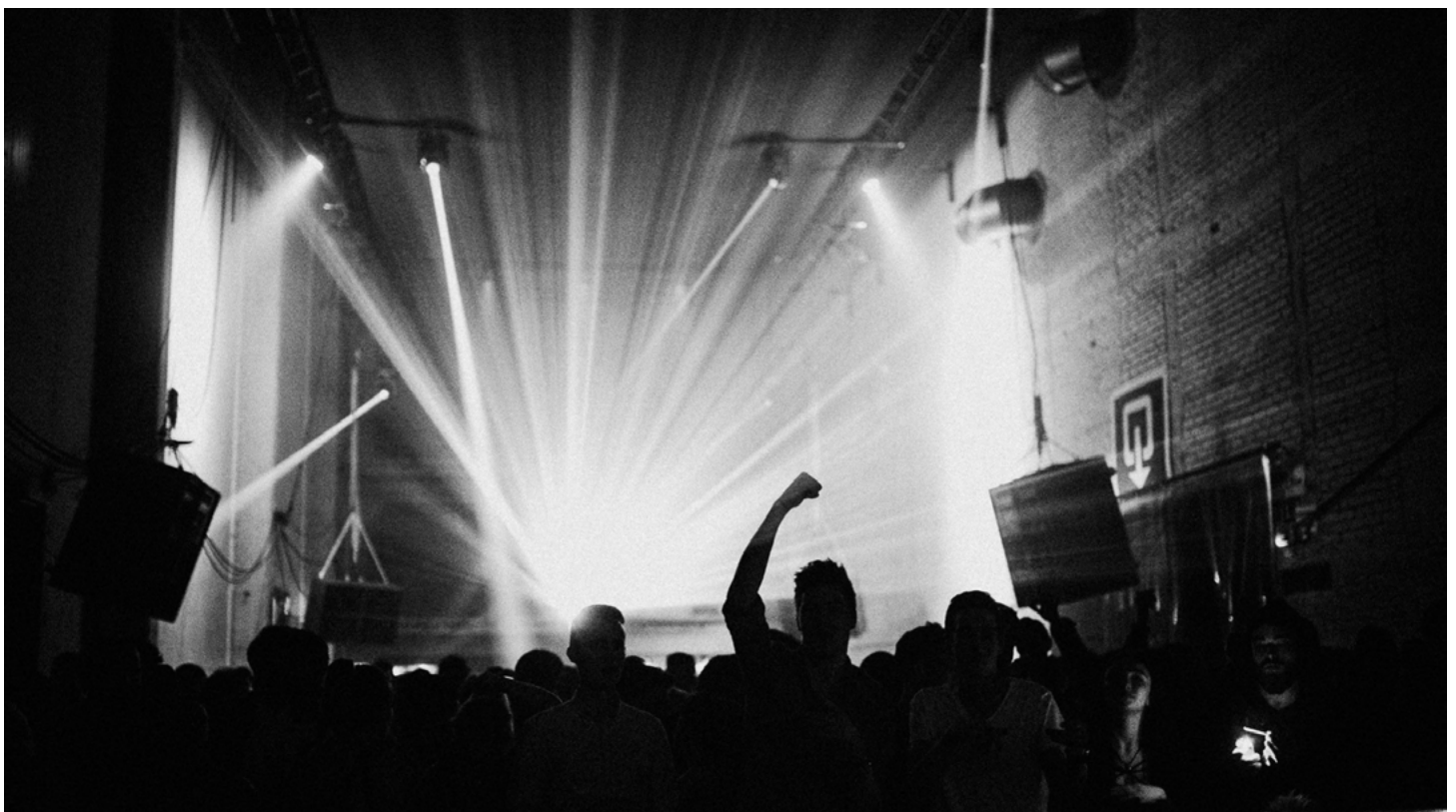
sfeerbeeld Kompas Klub
KORTSLUITING



still uit promo (3DS Max, V-Ray)
KORTSLUITING



sfeerbeeld Kompas Klub
ONRUST



sfeerbeeld Kompas Klub
ONRUST



foto sculptuur in atelier
SLAGVELD



sfeerbeeld Kompas Klub
SLAGVELD



sfeerbeeld Kompas Klub
SLAGVELD



decoratie Kompas Klub
SLAGVELD