

Peer Lomans

Tilburg, Noord-Brabant 5037AT
peerlomans@hotmail.com

Game Developer/artist met ervaring binnen game, muziek en theater sector. Met focus op interactieve vormgeving doorgebruik van sensoren en vernieuwende creatieve technologieën zoals Augmented Reality, Virtuele Productie & Motion Capture.

werkzaamheden binnen de kunst- en cultuursector

"Ik zet mijn technische vaardigheden in om processen te ondersteunen. Door mijn flexibiliteit en creatieve blik vertaal ik innovatieve ideeën naar krachtige prototypes, beelden en installaties. Ik ben altijd op zoek naar nieuwe uitdagingen waarin ik mijn passie en expertise kan inzetten om unieke en impactvolle ervaringen te creëren."

Mijn laatste prestatie is het afronden van de hbo-opleiding Game Development aan de HKU. Hier heb ik voor mijn afstuderen gewerkt aan een crossplatform local multiplayer game gericht op samenhang en competitieve gameplay binnen gezinnen en vriendengroepen.

Persoonlijke gegevens

Hoogst genoten opleiding: HBO
Rijbewijs: AM, B

Werkervaring

Theater & festival medewerker

meerdere bedrijven-Schijndel
heden

Technische operator & ondersteuning
Beholders festival - Veghel

Vrijwilliger bij
Kindervakantie week - Schijndel

vrijwilliger bij:
Paaspop - Schijndel

Licht Performance

Tentacles-Utrecht
2022 tot heden

Taak omschrijving:
Aansturen & programmeren van kunst installaties
Maken van 3D & videografische visuals.
Conceptueel & technische ondersteuning bij verschillende kunst initiatieven.

Video Dj

Tentacles & WickieArt-Utrecht
Video en fotografie
Aansturen en vastleggen van visuals bij concertzalen zoals

de helling, ekko, de nar & KABUL à GoGo - Utrecht
dit ging gepaard met het ontwikkelen van verschillende kunst installaties samen met WickieArt

vormgever decoor

Meerdere bedrijven-Schijndel

vormgever van projectie voor digitaal decoor

- BoswagscheToneel groep - Schijndel
- de mjoezikul van schorsbos

Virtuele productie & pre visualisatie

IRON films

september 2023 tot februari 2024

Stagair Virtuele productie en pre visualisatie, voor jaar 3 HKU.

fulltime medewerker, productie & motion control assistent

Taken:

- Unreal engine content creator /animator
- concept ontwikkeling
- Notion documentatie
- video editing basics, Davinci resolve

Applicatie ontwikkelaar

The journey-Utrecht

mei 2021 tot september 2021

Augmented reality game / applicatie voor android & IOS

gebruikte software:

- Unity game engine
- Visual studio (C#)
- Xcode

Medewerker

Aquasfeer-Sint-Oedenrode

januari 2016 tot januari 2017

Taakomschrijvingen:

- Video project: visualisatie van zwembadbouw

Mediavormgever

Dutch Rose Media-Eindhoven

februari 2016 tot juni 2016

stagair tijdens mbo grafisch vormgeving met specialisatie game art.

taken:

- ontwikkeling 3D modellen
- video editing
- Product testing
- game concepting

Gebruikte software:

- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- Blender 3D

- Autodesk Maya
- Autodesk 3ds max

Opleiding

HBO in Game development

Hoge Kunst Utrecht-Utrecht
augustus 2019 tot heden

MBO in Media vormgeving - Game art

SiNTLUCAS-Eindhoven
augustus 2013 tot juni 2017

MAVO / VMBO in Vmbo-t

Elde college-Schijndel
augustus 2009 tot juni 2013

Vaardigheden

- Premiere (4 jaren)
- C# (5 jaren)
- Unreal Engine (1 jaar)
- microcontrollers zoals: Arduino, Esp & Raspberry pi (3 jaren)
- Wordpress (Minder dan 1 jaar)
- Blender 3D (10 jaar of meer)
- Google Suite (6 jaren)
- Grafisch Ontwerp
- Linux (3 jaren)
- Visual studio (6 jaren)
- Muzikant (Minder dan 1 jaar)
- Maya (4 jaren)
- 3ds max (4 jaren)
- Computervaardigheden
- Ar Kit/core (2 jaren)
- Photoshop (5 jaren)
- C++ (3 jaren)
- DaVinci Resolve (2 jaren)
- Unity (5 jaren)
- Python (2 jaren)
- Processing (4 jaren)

Talen

- Engels - Vloeiend
- Nederlands - Vloeiend

Links

<https://appelkoeken.itch.io/>

<https://www.behance.net/PeerLomans>

<https://nl.linkedin.com/in/peer-lomans-92953a205>

<https://github.com/peeriscool>

Verenigingen

Tentacles (Event)

heden

<https://www.tentaclesevents.nl/>

Opleidings commissie HKU

februari 2020 tot juni 2021

Studenten lid/ assistent voorzitter