

Lebenslauf: Alex Wilber

Animation Designer

Kontaktinformationen

- E-Mail: alex.wilber@example.com

Ziel

Ich möchte meine kreativen und technischen Fähigkeiten als Animation Designer in einem dynamischen und innovativen Umfeld einsetzen.

Berufserfahrung

- Spark Animation Animation Designer (Januar 2021–Heute)

Leitung eines Teams von 12 Animatoren zur Erstellung hochwertiger 3D-Animationen für verschiedene Projekte, darunter Spielfilme, Werbespots und Videospiele.

Zusammenarbeit mit Regisseuren, Produzenten und Kunden, um sicherzustellen, dass die künstlerische Vision und die Qualitätsstandards erfüllt werden. Verwendung von Maya, Blender und Adobe Creative Suite, um Figuren, Umgebungen und Effekte zu entwerfen und zu animieren.

- Pixel Studio: Animation Designer (Juni 2018–Dezember 2020)

Arbeit an einer Vielzahl von 2D- und 3D-Animationsprojekten, die von Kurzfilmen über Webserien bis hin zu Lehrvideos reichen. Erstellung von Drehbüchern, Skizzen, Modellen und Animationen mit Toon Boom, Photoshop und After Effects. Bereitstellung von Feedback und Vorschlägen zur Verbesserung des Arbeitsablaufs und der Qualität von Animationen.

- Flash Animation: Junior Animation Designer (September 2016–Mai 2018)

Assistenz für die leitenden Animatoren bei der Erstellung und Bearbeitung von 2D-Animationen für Web- und Mobilplattformen. Verwendung von Flash, Illustrator und Animate zur Gestaltung und Animation von Figuren, Hintergründen und Elementen von Benutzeroberflächen. Befolgung der Stilanleitungen und Spezifikationen der Kunden und Projekte.

- Freiberuflicher Animation Designer (Januar 2014–August 2016)

Animationsdienste für verschiedene Kunden an, darunter Indie-Spieleentwickler, Online-Magazine und Social-Media-Influencer. Kommunikation mit Kunden, um deren Bedürfnisse zu verstehen und zufriedenstellende Ergebnisse zu erzielen.

Ausbildung

- Hochschule für Kunst und Design, New York, NY (September 2010–Juni 2014)

Bachelor of Arts in Bildender Kunst, Hauptfach Animation

- Online-Universität, Fernstudium (September 2015–2020)

Master of Arts in Animation, voraussichtlicher Abschluss: Dezember 2025

Fähigkeiten

- Beherrschung verschiedener Animationssoftware, wie Maya, Blender, Toon Boom, Flash, Photoshop, After Effects und Animate
- Erfahrung mit 2D- und 3D-Animationen sowie mit Grafikanimationen und visuellen Effekten
- Kreativ und künstlerisch veranlagt, mit einem scharfen Auge für Details, Farben und Komposition
- Teamfähigkeit, ausgezeichnete Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit
- Anpassungsfähig und flexibel, in der Lage, an verschiedenen Stilen und Genres der Animation zu arbeiten

Interessen

- Ansehen von Zeichentrickfilmen und -sendungen
- Spielen von Videospielen
- Zeichnen und Malen
- Erlernen neuer Animationstechniken und -trends

Sprachen

- Englisch (Muttersprache)
- Spanisch (fließend)

Zertifizierungen

- Adobe Certified Expert in Photoshop CC
- Blender Foundation Certified Trainer

Veröffentlichungen

- Wilber, A. (2018). The Art of 3D Animation: A Guide for Beginners. New York: Spark Press.
- Wilber, A. (2020). How to Create Stunning Motion Graphics with After Effects. Pixel Magazin, 12(3), 45-50.