

LUDVIG LINDQVIST

VFX ARTIST



PROFIL

Ich habe eine Leidenschaft für Spiele und digitale Grafiken. Meine Kreativität wird von der Neugierde zu lernen und mich weiter zu entwickeln angetrieben. Mit meinem vielseitigen Skillset strebe ich danach, Probleme zu lösen und mich neuen Herausforderungen zu stellen.

GEBURTSTAG

24. März 1987 in Stockholm

NATIONALITÄT

schwedisch

FAMILIENSTAND

verheiratet

KONTAKT

Website www.ludden.se
E-Mail ludde.lindqvist@gmail.com
Anschrift Christian-Pleß-Straße 8, 63069 Offenbach
Telefonnummer +491746154660

SPRACHEN

Schwedisch Muttersprache
Englisch Fließend
Deutsch Verhandlungssicher (telc B2)

SKILLS

- › Realtime Particle VFX
- › Entwicklung Handy Spiele
- › Unity
- › Unreal Engine 4
- › CryEngine 3-5
- › Entwicklung VR
- › Node Based Shaders
- › Houdini
- › Autodesk Maya
- › 3ds Max
- › Photoshop
- › C#, Python, HLSL
- › 3D Modellierung
- › Entwicklung Particle Engine

ERFAHRUNG

- Selbständiges Nebengewerbe** Seit 06 / 2020
Gründer und Entwickler
- › Der Die Das Companion
- Keen Games Productions** Seit 01 / 2019
Senior VFX Artist
- › Portal Knights
- Keen Flare** 01 / 2019 – 05 / 2019
Senior VFX Artist
- › Monsters with Attitude
- Equalytics** 12 / 2017 – 6 / 2019
Co-Gründer & CTO
- › Zusammenstellung von Marktdaten und anschließender Analyse in Sachen Gleichberechtigung für schwedische börsennotierte Unternehmen

PlayFusion	02 / 2017 – 01 / 2019
Senior VFX Artist	
<ul style="list-style-type: none"> › Lightseekers RPG › Lightseekers TCG › Play Chaser › Warhammer: Age of Sigmar TCG 	
Crytek	03 / 2015 – 12 / 2016
VFX Artist	
<ul style="list-style-type: none"> › The Climb DLC: North (VR) › Robinson: The Journey (VR) › Sky Harbor (VR) › Hunt: Showdown 	
Jagex	06 / 2014 – 01 / 2015
Senior VFX Artist	
<ul style="list-style-type: none"> › Transformers Universe 	
Jagex	11 / 2012 – 06 / 2014
VFX Artist	
<ul style="list-style-type: none"> › Transformers Universe 	
Eurocom Developments	01 / 2010 – 08 / 2011
VFX Artist	
<ul style="list-style-type: none"> › Goldeneye 007: Reloaded › Disney Universe › Rio: The Game › Goldeneye 007 	
Forestlight Studio	05 / 2008 – 01 / 2010
Artist	
<ul style="list-style-type: none"> › VFX und Modellierung für Werbung und Film 	
Starvault AB	01 / 2008 – 05 / 2008
VFX Praktikant	
<ul style="list-style-type: none"> › Mortal Online 	

AUSBILDUNG

Stockholm Universität	2011 - 2012
Fachbereich für Werbung und PR	
<ul style="list-style-type: none"> › Grafik-Projektmanagement-Programm 	
Blekinge Institut für Technologie	2006 - 2008
School of Future Entertainment	
<ul style="list-style-type: none"> › Digitale Grafiken 	
Fryshuset Gymnasium	2003 - 2006
Naturwissenschaftliches Programm	
<ul style="list-style-type: none"> › Hauptfach: Game Design 	