

Norbert Kiehne - 3D Artist

Fasoltstr.3, D-80639 München, +49 (0)179 515 23 15, me@norbert-kiehne.de

Geburtsdatum: 31. März 1971

Geburtsort: München

Staatsangehörigkeit: Deutsch

Zu meiner Person

Im Augenblick arbeite ich als Senior 3D Generalist an Werbefilmen und Spielfilmproduktionen. Die Hauptsoftwarepakete, mit denen die meisten meiner jüngsten Produktionen erstellt wurden, waren Maya, Softimage XSI und Nuke, allerdings konnte ich aufgrund der vielfältigen Aufgabenstellungen, mit denen ich mich in den 20+ Jahren meiner beruflichen Tätigkeit als 3D Generalist beschäftigt habe, auch verschiedenste Erfahrungen mit anderen Paketen sammeln.

Haves

- Team Player
- Fundiertes Wissen über Charakteranimation und VFX
- Problemlöser
- Genug Erfahrung, um ein Projekt von Briefing bis Auslieferung betreuen zu können
- Fähigkeit zur kooperativen Teamführung, Supervision
- Effizientes Arbeiten auch unter Produktionsdruck
- Souveräner Umgang mit Kunden
- Hoher Eigenantrieb

Arbeitshistorie

Januar 2017

Freelance 3D artist bei:

Glassworks Amsterdam, Sehsucht, ScanlineVFX, Screencraft, Claussen+Putz, Rise FX

- Pets United, Animation Supervisor
- Dragonrider, Senior Animator
- Ballon, Senior Animator
- Bumblebee, Senior Animator
- Jurassic World Fallen Kingdom, Senior Animator
- First, Senior Animator
- Die kleine Hexe, Senior Animator
- Black Mirror Season 3, Senior Rigger
- verschiedene Projekte für Nike, EnBW

Juli 2015 - Dezember 2016

Senior 3D artist bei Glassworks Amsterdam Ltd.

- Senior 3D Generalist
- verschiedene Projekte für Nike, Klarna, Coca Cola, Sony Playstation, Electronic Arts, Tele2, Netflix, Guinness, Tommy Hilfiger, Capri Sun u.a.

September 2009 - Juni 2015

Freelance 3D artist bei:

Claussen+Wobke+Putz, Glassworks London, Glassworks Amsterdam, Sehsucht Hamburg, Aixsponza, Sunday Digital, animoto, icon incar

- Senior 3D Generalist mit Fokus auf Modeling, Rigging und Animation
- Heidi, Senior Animator und Creature Rigger

- Die Vampirschwestern 2, Senior Animator und Character Rigger
- Das kleine Gespenst, Animation Supervisor
- Die Vampirschwestern, Senior Animator, Matchmover und Character Rigger
- verschiedene Projekte für Nike, Accenture, Crytek, Danone, BMW, Staples, Audi, MTV, Nokia, Red Bull, Klarna, Electronic Arts u.a

Januar 2004 – August 2009

Partner und Senior 3D Artist bei animoto GmbH (München)

- Senior 3D Generalist
- The Ugly Duckling & Me, Charakteranimation
- Supervisor verschiedener Projekte
- Erstellung von Budgets und Zeitplänen
- Kommunikation mit Kunden
- Schulung traditioneller 2D Animatoren
- Entwicklung verschiedener Tools und Pipelineverbesserungen

November 2003 – Januar 2004

Freelance 3D Artist bei Glassworks Ltd. (London)

- RP2 - Crimson Rivers 2: Angels of the Apocalypse FX TD, Rauchfahnen, Leuchtspuren, Funken, Einschläge und Mündungsfeuer

Oktober 2003

Gründender Gesellschafter der animoto GmbH (München)

2001 – 2003

Freelance 3D Artist bei Glassworks Ltd. (London)

- 3D Generalist bei unterschiedlichen Werbeproduktionen Sony, Aquafresh, Sudafed, Therasilk
- Special Projects - VW Kuppelkino Projekt Lead Artist, Evaluation und Dokumentation der Produktionsabläufe, Scripting der Batchrender Pipeline

2000 – 2003

3D Artist bei Trixter Film GmbH (München)

- Rave Macbeth 3D Artist, Titelsequenz
- Loisel's Peter Pan, Trailer für ein Kinofilmprojekt in Entwicklung Wassereffekte, Models und diverse Partikeleffekte
- Moby Dick, Preproduction für ein Kinofilmprojekt in Entwicklung Verschiedene Moods, Models und Tests
- 3D Generalist bei verschiedenen Werbeproduktionen mit Fokus auf Charakteranimation

1998 – 2000

Freelance 3D Artist bei Das Werk (München)

- 2001: A Space Travesty Charakteranimation

Freelance 3D Artist bei Trixter Film GmbH (München)

- Heavy Metal F.A.K.K.2 Modeling und Animation der Raumschiffe, diverse Partikeleffekte. Komplette Shotbearbeitung vom Modeling bis zum finalen Compositing
- 3D Generalist bei verschiedenen Werbeproduktionen

1997

3D Trainee bei Munich Animation (München)

Ausbildung

1996 - 2001 Informatikstudium an der FH München mit Abschluss
Diplominformatiker (FH)

Diplomarbeit:

„Entwicklung eines Parsers zur automatisierten Erstellung von Gesichtsanimation in der Skriptsprache
"Maya Embedded Language" (MEL) unter der Verwendung klassischer Animationstechniken.“

Film/ TV Credits

2019 Pets United
2019 Dragonrider
2018 Ballon
2018 Jurassic World Fallen Kingdom
2018 First
2018 Bumblebee
2017 Die kleine Hexe
2016 Black Mirror Season 3
2015 Heidi
2014 Die Vampirschwestern 2
2013 Das kleine Gespenst
2012 Die Vampirschwestern
2006 Asterix and the Vikings
2006 The Ugly Duckling & Me
2003 RP2 - Crimson Rivers 2: Angels of the Apocalypse
2001 Rave Macbeth
2000 2001: A Space Travesty
2000 Heavy Metal F.A.K.K.2

Sprachkenntnisse

Deutsch (Muttersprache)
Englisch (fließend)

Softwarekenntnisse

3D: XSI, Maya, PFTrack, Syntheyes, Mudbox
2D: Nuke, After Effects, Fusion, Photoshop, Premiere
Scripting: jscript, python, mel, batch
Old school: Softimage 3D, Eddie, Shake, 3D Equalizer, Boujou