

# UWE WEGENER

## 3D SENIOR ARTIST



### FÄHIGKEITEN

3DS MAX	● ● ● ● ● ●
ADOBE PHOTOSHOP	● ● ● ● ● ●
ZBRUSH	● ● ● ● ○ ○
UNITY	● ● ● ● ○ ○
MODELING	● ● ● ● ○ ○
PROJEKTLEITUNG	● ● ● ● ○ ○



### SPRACHEN

DEUTSCH	● ● ● ● ● ●
ENGLISCH	● ● ● ● ○ ○
SPANISCH	● ● ○ ○ ○ ○



### AUSBILDUNG

- University of applied science in Mainz  
Diplom Medien Designer

OKT 1999 – JAN 2005



### BERUFSEFAHRUNG

#### ● FESTANSTELLUNG

- FLAREGAMES  
Senior/Lead 3D Artist, 3D/2D Assets: Mobile Games

SEPT 2012 – DEZ 2015

#### ● FREELANCING

- KR3M  
- 3D/2D Game Assets: „Bosch“ Game-App  
- Character Modeling/Animation: „The Soap“

NOV 2011 – MAI 2012

- RHEIN-METALL  
3D-Echtzeitgrafiken: verschiedene Militär-Projekte

MÄRZ 2011 – NOV 2012

- ZYNGA  
3D/2D Assets: Social-Game

MAI 2011 – JULI 2011

- KR3M  
3D/2D Game Assets: „BOSCH“ Game-App

DEZ 2011 – MAI 2012

- JELD-WEN  
3D-Character und Animationen: Werbefilm „Fünf plus“

DEZ 2010 – JAN 2010

- DEXTROSE  
3D Echtzeit Assets: „Aves“ Browsergame Test-App

OKT 2010

- PIXELCAGE  
Rigging: „Dr. Jeckyll & Mr. Hyde“ für PC

NOV 2009

- HEPTAMIND  
3D-Character Assets: Adventure „Society of Blood“

MAI 2009 – OKT 2009

- PIXELCAGE  
Character Design, Rigging, Animation

NOV 2009

#### ● FESTANSTELLUNG

- ROCKETSCIENCE GAMES DEVELOPMENT  
3D/2D-Generalist und UI Artist:  
„Element Girls“, „Deutschland singt“

NOV 2007 – MÄRZ 2009



cargocollective.com/uwewegener/  
mail@uwewegener.com



07 21/12 27 62 68  
01 76/24 80 92 06



Gebhard-Müller-Straße 1  
76149 Karlsruhe

# UWE WEGENER

## 3D SENIOR ARTIST



### BERUFSERFAHRUNG

- ROCKETSCIENCE GAMES DEVELOPMENT  
3D-Modeling, Rigging und Animation:  
3D/2D-Generalist und UI Artist:  
„Tabaluga“ für PC und NDS  
JULI 2007 – NOV 2007
  
- ROCKETSCIENCE GAMES DEVELOPMENT  
3D-Modeling, Rigging und Animation:  
„Happy Hippos“ für PC und NDS  
FEB 2007 – JULI 2007
  
- FREELANCING
  
- ROCKETSCIENCE GAMES DEVELOPMENT  
3D-Modeling, Rigging und Texturierung von Gebäuden,  
UV-Layout und Einbindung in Grafik-Engine:  
„Die Siedler 6“  
OKT 2006 – JAN 2007
  
- PIXON  
3D-Assets Character und Objekte:  
„Mein Pferdehof 2“  
APR 2006 – JULI 2007
  
- ZEAL  
3D-Modeling und Texturing von Gebäuden:  
„Die Siedler 6“  
NOV 2006 – DEZ 2007
  
- VFT VIDEO FILM  
2D Stadionanflüge Bundesliga  
SEPT 2006
  
- ZEAL  
3D-Character Assets:  
„Die Pferdebande“  
MÄRZ 2006 – AUG 2006
  
- CUSTOM CHROME EUROPE  
Webdesign HTML, CSS  
MAI 2005 – SEPT 2008
  
- PIXOMONDO  
3D-Modeling: „Porsche-Film“  
JAN 2005 – FEB 2006
  
- ROCKETSCIENCE GAMES DEVELOPMENT  
3D-Modeling, Rigging, Skinning und Texturierung Character,  
Einarbeitung Ogre Export und Einbing in Game-Engine  
JULI 2005 – OKT 2005
  
- DECK 13  
3D-Modeling, Rigging, Skinning und Texturing Charactere:  
„Ankh“ für PC  
MAI 2005 – AUG 2005
  
- UPSTART  
3D-Modeling: Kinowerbespot „Lucky Strike“  
MÄRZ 2003 – APR 2003
  
- UPSTART  
3D-Modeling: Imagefilm „Porsche Cayenne“  
AUG 2002 – SEPT 2002



### FREIZEIT



### SOCIAL MEDIA



[facebook.com/uwewegener](https://facebook.com/uwewegener)



[linkedin.com/uwewegener](https://linkedin.com/uwewegener)



[cargocollective.com/uwewegener](http://cargocollective.com/uwewegener)  
[mail@uwewegener.com](mailto:mail@uwewegener.com)



07 21 / 12 27 62 68  
01 76 / 24 80 92 06



Gebhard-Müller-Straße 1  
76149 Karlsruhe