



Gero Doll

[Limbication.com](https://limbication.com)

[LinkedIn](#)

[GitHub](#)

Instagram: [@limbication](#)

Artstation: artstation.com/limbication

Mobile: +49 176 25833126

Kurz gesagt, Gero ist leidenschaftlich in der Digitalen Kunstschaffung, sei es für Spiele oder traditionelle Medien. Seine Problemlösungsfähigkeiten gehen Hand in Hand mit einem technischen Ansatz, bei dem er maßgeschneiderte Tools in der Spieleentwicklung Generative AI und Echtzeit-Rendering einsetzt.

Technical Skills

- Unreal Engine 5 - Fortgeschritten
- Unity - Mittelstufe / Fortgeschritten
- Houdini - Mittelstufe / Fortgeschritten
- Blender - Grundmodellierung
- C4D - Fortgeschritten
- Zbrush - Fortgeschritten - Mittelstufe
- Marmost Toolbag
- Substance Painter / Substance Designer - Mittelstufe bis Fortgeschritten

Code:

- Python - Grundkenntnisse
- C++ (Unreal Engine) - Grundkenntnisse
- Generative AI, LLM ComfyUI - Grundkenntnisse - Mittelstufe

Frühere Spiele- und Echtzeit-Titel:

August 2017

Lucid Trips Game

- 3D-Modellierung und Animation

Sci-Fi Projects

August 2018 - heute

- Arbeit an einem persönlichen Projekt: einer Science-Fiction-Simulationserfahrung.

Spilly

August 2017 - Februar 2018

- Freiberuflicher Technical Artist / Unity für die Erstellung von Spieleffekten für eine AR-Anwendung.

August 2016 – 2019

- Künstlerischer Game-Designer
Arbeit an einem persönlichen Indie-Spiel im Third-Person-Stil.

SANDBOXDAYDREAM

2020

- Game Designer Unity-Entwicklung. Zaubar GmbH.
- Künstler / Unreal Entwickler bei SES Technologies. Echtzeit-Projekt für Siemens. (Frühe Phasen von Journee).

Unity Artist Deloitte Japan

05.01.2018 - 06.01.2018

- Shader-Entwicklung in Unity für eine AR-Anwendung.
2021
- Luxoom Medien Projekte GmbH hat an einer AR-App für Erntemaschinen von Claas gearbeitet.

Beschäftigungshistorie

(10/2007 - 03/2008) Praktikum

- Praktikum Game Design Snapdragon Games GmbH Hamburg
- Level-Design für Nintendo DS-Spiele -> Nintendo Wii
- Level-Design für Jump & Run Winnetou Adventure Game.

10/2008 - 03/2009 Praktikum

- Sehsucht GmbH Hamburg
- Assistenz in Bereichen 3D-Texturierung und Modellierung
- Kreation von 3D-Setups für Postproduktion Render Farm-Betrieb.

01/2010 - 08/2010

- Motion Designer bei 3deluxe Motion GmbH
- Freiberuflicher Motion Designer

Beschäftigungshistorie als Freiberufler

2011 - 2012

- Freiberuflicher Motion Designer bei Zeitguised GmbH, Berlin..
- Freiberuflicher Motion Designer für Acht Imaging Frankfurt.

2012 - 2013

- Freiberuflicher Motion Designer bei Shape Minds and Moving Images, arbeitete an einem Mercedes-Auto-Projekt.
- Motion Designer & Animator bei Studios, Berlin.
- Motion Designer für Naspa Image Film.
- Musikvideodesigner für Deconnecte bei Mutter & Vater GmbH.
- Freiberuflicher Motion Designer bei Mbox Bewegtbild GmbH, Berlin.

2013 - 2014

- Freiberuflicher Designer bei Monomango GmbH.
- Freiberuflicher Motion Designer für MTV Networks Argentina.
- Freiberuflicher Designer für Good Company Inc. NY. Live-Visuals für eine Veranstaltung mit Samsung.

2014 - 2015

- Freiberuflicher Regisseur und Designer für Dreambear Inc. (NY).
- Freiberuflicher Motion Designer bei Diesel GmbH.
- 3D-Designer / Animator bei Dreinull Motion GmbH, Berlin
- 3D-Designer für Tamschick Media&Space GmbH, Berlin..

2016 - 2017

- Freiberuflicher Regisseur und Designer für Dreambear Inc. (NY).
- Freiberuflicher Motion Designer bei Tamschick Media + Space.
- Freiberuflicher Art Director bei Congaz Digital Media Company, Berlin.
- Freiberuflicher Game Artist bei Lucid Trips.
- DJ Hell & Monomango | VR-Ausstellung

2017 - 2018

- Freiberuflicher Technical Artist für Viorama & Splash GmbH
- Freiberuflicher Motion Designer bei NHB Studios Berlin.
- Freiberuflicher Unity / AR-Entwickler bei Deloitte - Japan.
- Freiberuflicher 3D-Künstler / Unity - TECHNOSEUM Baden-Württemberg.

2018 - 2019

- Freiberuflicher Environment Artist bei Neeeu GmbH in Unity. Virtuelle Wald-VR-Erfahrung.
- Freiberuflicher Unity Technical Artist für Monomango GmbH / Unity.
- Freiberuflicher Unity-Entwickler - Deloitte Touche Tohmatsu Audit Innovation App-Entwicklung (Japan).
- 3D-Asset-Erstellung für eine AR-App im Technoseum in Baden-Württemberg (Deutschland).
- AR-App für das Retune-Event in Berlin. Gemeinsam mit dem Studio Monomango entwickelt.
- Freiberufliche Forschung und Entwicklung für Monomango.
- Freiberufliche 3D-Animation für Dreambear NYC. Arbeit an Pop-Art-Visuals.
- Workshop an der Akademie der Darstellenden Künste in Prag

2020

- Freiberuflicher Unity Technical Artist bei Zaubar.
- Künstler / Unreal-Entwickler bei SES Technologies. Echtzeit-Inhalte für Siemens.

2020 - 2021

- Freiberuflicher Unreal-Künstler bei Luxoom Medianproduction GmbH.
- Arbeit an einer AR-App und Live-Veranstaltung für Claas-Erntemaschinen.
- Workshop an der Akademie der Darstellenden Künste in Prag (AMU).

2022

- Lehrauftrag für Unreal Engine an der Hochschule für angewandte Wissenschaften.
- Implementierung von künstlicher Intelligenz (KI) und Weltenbau.
- Freiberuflicher Unreal-Künstler bei NSYNK Gesellschaft für Kunst und Technik mbh. Ich arbeite an Echtzeit-VFX für eine virtuelle Produktionsaufnahme.

2023 - Gegenwart

- NSYNK → Freiberuflicher Unreal-Künstler und -Entwickler für Porsche Design.
- Freelance Technical Artist bei Monomango GmbH
- Freiberuflicher Unreal-Entwickler für Co-axial GmbH für den Kunden BMW.
- NSYNK → Freiberuflicher Unreal-Künstler und -Entwickler für BMW

2024 - Gegenwart

- Freelance Unreal Artist, Sehsucht GmbH (Januar - März):
Spezialisierung auf die Optimierung der Render-Pipeline und
Verbesserung der Bildqualität.
- Freelance Unreal Artist and Developer, Sehsucht GmbH (April - Mai)
Entwicklung glaubwürdiger MetaHumans in Kombination mit LLMs.
- Erforschung und Entwicklung eines immersiven VR-Erlebnisses für die
Meta Quest 3 in Unreal Engine 5
Integration von generativen Technologien zur Verbesserung der
Nutzererfahrung
- Integration von generativen Technologien zur Verbesserung der
Nutzererfahrung

Ausbildung:

2006 - 2010

Institut für Design (Hamburg)

2006 - 2010

Grafikdesign am Institut für Design Hamburg

Abschluss: Diplom in Multimedia mit Auszeichnung.

2007 - 2008

Praktikum bei Snapdragon Games GmbH

2008 - 2009

Praktikum bei Sehsucht GmbH

Persönliches und Interessen:

Kunst, Musik, Programmierung, Film, Fotografie, Natur und

Longboarding.