



Gero Doll

Limbicnation.com

[LinkedIn](#)

[GitHub](#)

Instagram: [@_limbication_](#)

Artstation: artstation.com/limbication

Mobile: +49 176 25833126

Gero ist ein erfahrener Digitalartist mit Fokus auf Spielentwicklung und traditionellen Medien. Er kombiniert kreative Vision mit technischem Know-how und nutzt moderne Technologien wie Generative AI und Echtzeit-Rendering, um innovative Lösungen zu schaffen.

Seine Expertise liegt in Unreal Engine Realtime-Projekten, wo er maßgeschneiderte Tools entwickelt, um Effizienz und Produktionsqualität zu optimieren.

Technical Skills

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

Code:

- **Python** - Grundkenntnisse
- **C++ (Unreal Engine)** - Grundkenntnisse
- **Generative AI, LLM ComfyUI** - Grundkenntnisse – Mittelstufe
- **Git (Versionskontrolle)** – Gute Kenntnisse
- **Perforce** – Grundkenntnisse
- **Plastic SCM** – Grundkenntnisse

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 Journey).

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 Naspä 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 Neeuu 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 (AMU). Unterricht zur Einführung in die Unreal Engine 4.

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 - 2024

- 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 Artist und Developer für BMW, Erstellung eines Films für die Meta Quest 2

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.
- **Freelance Unreal Artist and Developer, Mirage GmbH** (Juni - Juni) Entwicklung eines Previz für Virtual Production für den Endkunden Edeka.
- **Erforschung und Entwicklung eines immersiven VR-Erlebnisses für die Meta Quest 3 in Unreal Engine 5 für den Kunden VW** (Juli bis September)
Integration von generativen Technologien zur Verbesserung der Nutzererfahrung.
- **Freelance Unreal Artist für Monomango GmbH** – Optimierung des Realtime-Compositing-Workflows und Consulting.

Ausbildung:

2006 - 2010

Institut für Design, Hamburg
Geprüfter Kommunikationsdesigner

2006 - 2010

Grafikdesign am Institut für Design Hamburg

Abschluss: Diplom in Multimedia mit Auszeichnung.

2007 - 2008

Praktikum bei Snapdragon Games GmbH

Persönliches und Interessen:

Kunst, Musik, Programmierung, Film, Fotografie, Natur.