



Gero Doll

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

[LinkedIn](#)

[GitHub](#)

Instagram: [@limbication](#)

Artstation: artstation.com/limbication

Mobile: +49 176 25833126

Senior Technical Artist & Real-time Developer

Profil

Erfahrener Technical Artist mit über 10 Jahren Expertise in Echtzeit-Rendering und digitaler Contentproduktion.

Spezialisiert auf die Integration von Generative AI in Echtzeit-Pipelines und Virtual Production.

Kombiniere künstlerische Vision mit technischem Know-how zur Entwicklung innovativer Lösungen in Unreal Engine und verwandten Technologien.

Meine relevanten technischen Kompetenzen umfassen:

Unreal Engine & Visualisierung - Unreal Engine 5 (Fortgeschritten)

- Fortgeschrittene Kenntnisse in Unreal Engine 5
- Spezialisierung auf Echtzeit-Visualisierung
- Blueprint-Entwicklung und visuelle Programmierung
- Performance-Optimierung und Shader-Entwicklung - Generative AI & LLM Integration
- ComfyUI Pipeline Development (Mittelstufe)
- LLM Integration in Real-time Anwendungen

VR/AR-Entwicklung

- Praktische Projekterfahrung
 - VW Immersive Experience (Meta Quest 3)
 - Implementation von VR/AR-Anwendungen
 - Optimierung für mobile VR-Plattformen

Technische Expertise

- Shader-Entwicklung und Material-System-Design
- Grundlegende C++-Programmierung im UE5-Kontext
- Entwicklung und Optimierung von Render-Pipelines

KI & Machine Learning

- OpenAI GPT API Integration
- Whisper Audioprocessing
- LoRA Training
- Eleven Labs Voice Synthesis
- Stable Diffusion Integration
- LLM-basierte Interaktionssysteme

Software Development

- Python (Mittelstufe)
 - Automation Scripts
 - Pipeline Tools
- C++ für Unreal Engine (Mittelstufe)
- Versionskontrolle
 - Git (Fortgeschritten)
 - Perforce, Plastic SCM (Mittelstufe)

Relevante Berufserfahrung

2024 - Gegenwart: Spezialist für Generative AI & Real-time Rendering

Sehsucht GmbH (Jan - Mai 2024)

Technical Artist & Unreal Engine Spezialist

- Entwicklung und Implementation einer optimierten Render-Pipeline
- Integration von MetaHumans mit LLM-Technologie
- Bildqualitätsoptimierung in Echtzeit-Umgebungen

Mirage GmbH (Juni 2024)

Senior Technical Artist

- Entwicklung eines Virtual Production Previz Systems
- Real-time Rendering Optimierung für LED-Walls

VW Immersive Experience Project (Juli - Sept 2024)

Senior Technical Artist

- Konzeption und Entwicklung eines VR-Erlebnisses für Meta Quest 3
- Integration von Generative AI für dynamische Content-Erstellung
- Optimierung der Performance für Mobile VR

Monomango GmbH

Freelance Technical Artist

- Entwicklung optimierter Real-time Compositing Workflows
- Technical Consulting für Unreal Engine

2023: Virtual Production & Real-time Innovation

NSYNK / Porsche Design

Technical Artist & Unreal Developer

- Entwicklung von Virtual Production Setups
- Real-time Rendering Optimierung
- Custom Tool Development

BMW / Meta Quest 2 Projekt

Lead Technical Artist

- VR-Experience Entwicklung
- Performance Optimierung
- Asset Pipeline Entwicklung

2022: KI-Integration & Lehre

Hochschule für angewandte Wissenschaften (IU University of Applied Sciences Bielefeld)

Dozent für Unreal Engine

- Weltenbau & Optimization
- Pipeline Development

NSYNK

Technical Artist

- Virtual Production VFX
- Real-time Rendering
- Custom Tool Development

Ausbildung

Institut für Design, Hamburg (2006 - 2010)

- Diplom in Multimedia mit Auszeichnung
- Fokus: 3D Design & Animation
- Abschlussarbeit: Umweltschulds, 3D Animierter Film

Sprachen

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (Fließend)
- Afrikaans (Verhandlungssicher)

Portfolio & Projekte

[Portfolio-Website](#)

[technischen Demos](#)

[Git Repositories](#)