

Matthias Kästner

Diplom Grafik Designer

Freiligrathstr 12
30171 Hannover
kaestner@3dportal.de
0177 49 28 175



Berufstätigkeit

Seit 03.2017

● **Anstellung:** bib international College,
Game Art mit Schwerpunkt Character Design und Animation, Shader Entwicklung, Environment und Level Assets
Game Development mit Schwerpunkt Unity 3D, Character State Machines und Blend Trees, Level Design, C# Programmierung,
Projektbetreuung und Art Director der Praxisphase von Virtual- und Augmented Reality Projekten mit Kontakt zu Firmen wie VWN Campus Digitalisierung, Langhammer GmbH.
Neuplanung und Erarbeitung des Lehrplanes und Entwicklung von Lehrkonzepten und Lehrmaterial für Game Art und Game Development.

Wintersemester 2016/2017

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 1
HAWK Hildesheim Holzminden
Unit 1: Grundlagen Character-Development in Cinema 4D, Unity 3D und Aftereffects
Schwerpunkte: Character Modeling, Rigging, Animation und Rendering.

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 2
HAWK Hildesheim Holzminden
Grundlagen in Unity 3D zur Gestaltung interaktiver virtueller Welten, Echtzeitanwendungen und Spieleentwicklung
Schwerpunkt: Unity 3D Leveldesign

● **Workshop:** Projekt an der HAWK Hildesheim Holzminden
Shader Entwicklung mit Substance Designer und Substance Painter

● **Honorar Dozent:** bib international college Hannover
Gamedesign und Gamekonzepte

05.2016 - 01.2017

● **Anstellung:** Firma Nuklear UG als Lead Animator und Technical Lead Artist, Entwicklung für ein generisches Streckensystem für ein Race Game mit World Machine Software und der Atomic Game Engine. (Teilzeit)

03.2015 - 04.2016

● **Selbständigkeit:** 2D und 3D Animation und Visualisierung, Digital und Industriefilmprojekte u.a. für Innogames GmbH, LMU München mit Frau Prof. Dr. Cordula Poulsen Nautrup, Lehrstuhl Anatomie, Histologie und Embryologie, Kulturbüro der Landeshauptstadt Hannover
Grafikentwurf für Product Branding "UNESCO City of Music Hannover"

Sommersemester 2016

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 1
HAWK Hildesheim Holzminden
Unit 1: Grundlagen Character-Development in Cinema 4D, Unity 3D und Aftereffects
Schwerpunkte: Character Modeling, Rigging, Animation und Rendering.

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 2
HAWK Hildesheim Holzminden
Grundlagen in Unity 3D zur Gestaltung interaktiver virtueller Welten, Echtzeitanwendungen und Spieleentwicklung
Schwerpunkt: Unity 3D Leveldesign

● **Workshop:** Projekt an der HAWK Hildesheim Holzminden
Shader Entwicklung mit Substance Designer und Substance Painter

● **Honorar Dozent:** bib international college Hannover
Gamedesign und Gamekonzepte

Berufstätigkeit

Wintersemester
2015/2016

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 1
HAWK Hildesheim Holzminden
Unit 1: Grundlagen Character-Development in Cinema 4D, Unity 3D und Aftereffects
Schwerpunkte: Character Modeling, Rigging, Animation und Rendering.

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 2
HAWK Hildesheim Holzminden
Grundlagen in Unity 3D zur Gestaltung interaktiver virtueller Welten, Echtzeitanwendungen und Spieleentwicklung
Schwerpunkt: Unity 3D Leveldesign

● **Workshop:** Projekt an der HAWK Hildesheim Holzminden
Shader Entwicklung mit Substance Designer und Substance Painter

Sommersemester
2015

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 1
HAWK Hildesheim Holzminden
Unit 1: Grundlagen Character-Development in Cinema 4D, Unity 3D und Aftereffects
Schwerpunkte: Character Modeling, Rigging, Animation und Rendering.

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 2
HAWK Hildesheim Holzminden
Grundlagen in Unity 3D zur Gestaltung interaktiver virtueller Welten, Echtzeitanwendungen und Spieleentwicklung
Schwerpunkt: Unity 3D Leveldesign

● **Workshop:** Projekt an der HAWK Hildesheim Holzminden
Grundlagen Character-Development in Aftereffects, Cinema 4D und Unity 3D

05.2014 - 02.2015

● **Anstellung:** Firma Nuklear als Lead Animator und Technical Lead Artist bei Prototypenentwicklung für Space Games.

Wintersemester
2014/2015

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 1
HAWK Hildesheim Holzminden
Unit 1: Grundlagen Character-Development in Cinema 4D, Unity 3D und Aftereffects
Schwerpunkte: Character Modeling, Rigging, Animation und Rendering.

● **Lehrauftrag:** Fachspezifische Grundlagen 2
HAWK Hildesheim Holzminden
Grundlagen in Unity 3D zur Gestaltung interaktiver virtueller Welten, Echtzeitanwendungen und Spieleentwicklung
Schwerpunkt: Unity 3D Leveldesign

Sommersemester
2014

● **Lehrauftrag:** HAWK Hildesheim Holzminden
Erstellung eines virtuellen Characters und Integration in Unity 3D

Wintersemester
2013/2014

● **Lehrauftrag:** HAWK Hildesheim Holzminden
Erstellung eines Psychiatrie Simulators

04.2012 - 04.2014

● **Selbständigkeit:** 2D und 3D Animation und Visualisierung im Bereich Digitalvideo und Industriefilm u.a. für 3DArtifx, für Promotion Software GmbH beim Projekt Emergency 5 und im Advertising Design Bereich

08.2010 - 04.2012

● **Anstellung:** Firma Reaktor Media GmbH als Lead Animator und Technical Lead Artist beim Projekt Black Prophecy für Character Customisation und Character Design.

Sommersemester
2009

● **Lehrauftrag:** FH Hildesheim Holzminden mit dem Thema 3D Modeling und Computeranimation

02.2008 - 07.2010

● **Anstellung:** Firma Cranberry-Production GmbH als Lead Animator und Technical Lead Artist

Berufstätigkeit

- 04.2007 - 01.2008 ● **Anstellung:** Firma Rocketbox UG. Konvertierung von Animations Setups auf Autodesk Maya beim der Character Library Complete Characters HD
- 05.2004 - 03.2007 ● **Anstellung:** Leitender Grafiker bei den Projekten Gilde II, Back to Gaya The Game, Mata Hari und diversen Prototypen bei der Firma 4Head Studios
- 04.2003 - 04.2004 ● **Selbständigkeit:** 2D und 3D Animation und Visualisierung u.a. Produktdesign und Innenarchitektur (Gestaltung von virtuellen Fernsehstudios) für Trend Media TV GmbH
- Wintersemester 2003/2004 ● **Lehrauftrag:** FH Hildesheim Holzminden mit dem Thema 3D Modeling und Computeranimation
- Sommersemester 2003 ● **Lehrauftrag:** FH Hildesheim Holzminden mit dem Thema Aufbereitung Digitaler Daten für das Internet
- 01.2002 - 03.2003 ● **Anstellung:** Leitender Grafiker am online Rollenspielprojekt Neocron und Neocron-Dome of York bei der Firma Reaktor GmbH Verantwortlich für Character und Creature Konzeption, Design, Animation und Implementation
- 01.1999 - 11.2002 ● **Selbständig:** 2D und 3D Animation und Visualisierung u.a. für Reaktor Media GmbH
- 1992 - 1994 ● **Selbständigkeit:** Multimedia-projekt der Münchner Werbe-agentur Gerbert & Meyer GmbH, sowie kleinere, freiberufliche Projekte
- 1989 - 1990 ● **Selbständig:** Entwicklung des eigenen Fantasy Rollenspiels Legend of Faerghail bei ReLine Software GmbH Schwerpunkte Pixel Art Grafiken, Level Design und Konzeption.
- 1988 - 1989 ● **Selbständig:** Entwicklung des eigenen Text Grafik Adventures Mit Jeans und Hellebarde oder vor dem Sturm beim Data Becker Verlag Schwerpunkte Pixel Art Grafiken.

Ausbildung

Listenplatz

- 11.05.16 ● Listenplatz auf der ausgeschriebenen W2 Professur der Hochschule Hannover "3D Animation/VFX" in der Fakultät III – Medien, Information und Design

Pädagogische Ausbildung

- 08.2017 - 06.2018 ● Fortbildung „Kernprozesse des Lehrerinnenhandelns/des Lehrerhandelns“ bei der VDP Niedersachsen/Bremen e.V.

Studium

- 01.1999 - 08.1999 ● Vertiefungssemester für die Entwicklung des Internetprojektes „Competence Online“ (Bewerbungsplattform für Hochschulabsolvent/Innen) der HAWK Hildesheim/Holzminden/Göttingen und der Werbeagentur Konzept GmbH
- 01.01.99 ● Diplom an der HAWK Hildesheim/Holzminden/Göttingen Endnote 1,2
- 10.1994 - 01.1999 ● Grafik-Design Studium, FH Hildesheim/Holzminden

Zivildienst

- 12.1990 - 02.1992 ● Zivildienst im DRK-Kindergarten Hannover Bemerode

Schulbildung

- 01.07.90 ● Abschluss Abitur
- 08.1982 - 07.1990 ● Gymnasium Sophienschule Hannover

Kongressbeiträge

Kongressbeiträge (peer reviewed)

Poulsen Nautrup, C., Poulsen Nautrup, B., Weber, S., und Kästner, M. (2014): „Interactive three dimensional real-time modeling of the feline heart, a new application not only for the anatomical training“. Vortrag, XXXth Congress of the European Association of Veterinary Anatomists, Cluj-Napoca, Romania, July 23–26, 2014. *Anatomia, Histologia, Embryologia*, 43 Supp., p 72.

Poulsen Nautrup, C., Kästner, M., Wölfel, I., Helmke, J., Matis, U. Meyer-Lindenberg, A., und Brühshwein, A. (2014): Three-dimensional visualizations can improve anatomical training – using the example of canine and feline bones of the thoracic limb. Poster, XXXth Congress of the European Association of Veterinary Anatomists, Cluj-Napoca, Romania, July 23–26, 2014. *Anatomia, Histologia, Embryologia*, 43 Supp., p 72-73.

Poulsen Nautrup, C., Kästner, M., Weber, S., Wölfel, I., und Zandt, E. (2016): Echocardiography simulator training on diagnosis of ventricular septal defects in cats. Poster, XXXIth Congress of the European Association of Veterinary Anatomists, Wien, Austria, July 27–30, 2016, accepted.

Hannover, 03.06.2019