



**Gero Doll**

**Senior Technical Artist & Generative AI Engineer**

## Kontakt

✉ [gero@limbication.com](mailto:gero@limbication.com)

☎ +49 176 25833126

🌐 [limbication.com](http://limbication.com)

👤 [LinkedIn](#)

🐙 [GitHub](#)

## Profil

### PROFIL

Erfahrener Technischer 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.

### TECHNISCHE KOMPETENZEN

#### Unreal Engine & Visualisierung

- Fortgeschrittene Kenntnisse in Unreal Engine 5
- Spezialisierung auf Echtzeit-Visualisierung
- Blueprint-Entwicklung und visuelle Programmierung
- Performance-Optimierung und Shader-Entwicklung
- Material-System-Design

- Lighting-Setup und -Optimierung
- Virtual Production Workflows

### **Generative AI & LLM Integration**

- ComfyUI Pipeline Development (Mittelstufe)
- LLM Integration in Echtzeit-Anwendungen
- OpenAI GPT API Integration
- Whisper Audioprocessing
- LoRA Training
- Eleven Labs Voice Synthesis
- Stable Diffusion Integration
- Custom LLM Implementation

### **VR/AR-Entwicklung**

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

### **3D & Design Tools**

- Houdini (Mittelstufe/Fortgeschritten)
- Cinema 4D (Fortgeschritten)
- ZBrush (Fortgeschritten)
- Blender (Grundmodellierung)
- Marmoset Toolbag (Mittelstufe)
- Substance Painter/Designer (Mittelstufe bis Fortgeschritten)
- SpeedTree

## **Software-Entwicklung**

- Python (Mittelstufe)
- C++ für Unreal Engine (Mittelstufe)
- Git (Fortgeschritten)
- Perforce, Plastic SCM (Mittelstufe)
- Pipeline-Entwicklung
- Workflow-Automation
- Custom Tool Development

## **BERUFSERFAHRUNG**

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

#### **NSYNK GmbH, BMW / Meta Quest 2 Projekt**

#### **VW Immersive Experience Project (Juli - Sept 2024)**

#### **Senior Technical Artist**

- VR-Entwicklung für Meta Quest 3 in UE5
- Asset-Optimierung mit ZBrush und Blender
- ComfyUI-Integration für dynamische Textur-Generierung
- Performance-Profiling und Optimierung mit UE5 Tools
- Custom Shader-Entwicklung für mobile VR

#### **Sehsucht GmbH (Januar 2024 - Mai 2024)**

#### **Technischer Artist & Unreal Engine Spezialist**

- Für Mercedes Benz: Auto-Visualisierung in Unreal Engine 5 und Retusche in Adobe Photoshop
- Entwicklung und Implementation einer optimierten Render-Pipeline in UE5
- MetaHuman-Integration mit LLM-Technologie (GPT-4, Custom LLMs)

- Shader-Entwicklung im UE5 Material Editor
- Asset-Optimierung mit Houdini und ZBrush
- Pipeline-Automation mit Python und Custom Tools

### ***Mirage GmbH (Juni 2024)***

Senior Technischer Artist

- Virtual Production Previz System in UE5
- LED-Wall-Optimierung mit nDisplay
- Custom Blueprint-Entwicklung für Workflow-Automation
- Integration von Substance Designer für prozedurales Texturing
- Performance-Optimierung durch LOD-Management und Material-Instanzierung

### **2023: Virtual Production & Real-time Innovation**

### ***co-axial GmbH (Juli 2023 - November 2023)***

Unreal-Entwickler

- Entwicklung von technischen Prototypen in Unreal Engine 5
- Blueprint-Entwicklung für interaktive Systeme und Workflows
- Implementierung von Versionskontrolle mit Git/Github
- Performance-Optimierung von Blueprint-Systemen
- Erstellung wiederverwendbarer Blueprint-Komponenten
- Dokumentation der entwickelten Systeme und Workflows

### ***NSYNK / Porsche Design (November 2023 - Januar 2024)***

Technischer Artist & Unreal-Entwickler

- Virtual Production Setup mit UE5 und nDisplay
- Asset-Pipeline-Entwicklung mit Houdini und Python
- Material-System-Entwicklung in UE5
- Lighting-Optimierung für LED-Walls
- Integration von Cinema 4D für Motion Design

- Versionskontrolle mit Perforce

## **2020 - 2022: Technologie-Transition & Virtual Production**

### ***SES-Technologies / Siemens (Oktober 2020 - November 2020)***

Unreal-Entwickler & Technischer Artist

- Echtzeit-Visualisierung für Siemens-Projekte (Journey)
- Technische Pipeline-Entwicklung
- Performance-Optimierung und Asset-Management

### ***Zaubar GmbH (Februar 2020 - März 2020)***

Technischer Artist & Unity-Entwickler

- Game Design und Unity-Entwicklung
- AR-Anwendungsentwicklung
- Shader-Entwicklung

## **2018 - 2019: VR/AR Development**

### ***Neeeu GmbH (August 2018 - September 2018)***

Environment-Artist

- VR-Waldexperience in Unity
- Prozedurales Environment Design
- Performance-Optimierung

### ***Deloitte Japan (Mai 2018 - Juni 2018)***

Unity/AR-Entwickler

- Audit Innovation App-Entwicklung
- Shader-Entwicklung
- AR-Implementation

***TECHNOSEUM Baden-Württemberg (September 2018 - Dezember 2018)***

3D-Künstler / Unity-Entwickler

- AR-App-Entwicklung mit Unity
- 3D-Asset-Erstellung
- Unity-Integration

**2017 - 2018: Motion Design & VR Development**

***Viorama & Splash GmbH (August 2017 - Februar 2018)***

Technischer Artist

- VR-Content-Entwicklung in Unity
- Pipeline-Optimierung
- Unity-Integration und Asset-Management

***NHB Studios Berlin (März 2017 - Juli 2017)***

Motion Designer

- Visual Effects mit Cinema 4D R18
- Animation in Cinema 4D
- Compositing mit Adobe After Effects CC

***Spilly (März 2017 - Juni 2017)***

Technischer Artist

- Unity-Entwicklung für AR-Anwendungen
- Spieleffekte-Entwicklung
- Asset-Optimierung

**2016 - 2017: Creative Direction & Motion Design**

***Dreambear Inc. (NY) (Januar 2016 - Dezember 2016)***

Regisseur und Designer

- Creative Direction
- 3D-Animation mit Cinema 4D
- Pipeline-Entwicklung

***Tamschick Media + Space (März 2016 - August 2016)***

Motion Designer

- Großformat-Projektionen
- Technische Pipeline
- Content-Entwicklung mit After Effects CC

***Congaz Digital Media Company (September 2016 - Dezember 2016)***

Art Director

- Team-Leitung
- Pipeline-Management

**2014 - 2015: Animation & Motion Graphics**

***Dreambear Productions (NY) (März 2015 - Februar 2016)***

Regisseur und Designer

- Creative Direction
- Animation in Cinema 4D
- Visual Effects mit After Effects CC

**2013 - 2014: Motion Graphics & Broadcast Design**

***Mbox Bewegtbild GmbH (Januar 2013 - Juni 2013)***

Motion Designer

- Motion Design mit After Effects CC
- 3D-Animation in Cinema 4D R14
- Visual Effects mit Adobe Creative Suite

***MTV Networks Argentina (Viacom) (Dezember 2014 - Januar 2015)***

Motion Designer

- Broadcast Design mit After Effects CC
- Animation in Cinema 4D
- Corporate Design in Adobe Creative Suite

***Good Company Inc. NY (Juli 2013 - Dezember 2013)***

Designer

- Live-Visuals für Samsung
- Real-time Graphics
- Event-Production

**2012 - 2013: 3D Animation & Motion Design**

***Shape Minds and Moving Images (März 2012 - Dezember 2013)***

Motion Designer

- Mercedes-Auto-Projekt (Cinema 4D R18, Vray Rendering)
- 3D-Animation mit Cinema 4D & After Effects CC
- Asset-Optimierung mit Cinema4D 2012

**2011 - 2012: Visual Effects & Animation**

***Zeitguised GmbH (März 2011 - Juni 2011)***

Motion Designer

- Experimentelle Animation in Cinema 4D
- Visual Effects mit After Effects
- 3D-Modeling in Cinema4D

***Acht Imaging Frankfurt (März 2011 - Mai 2011)***

Motion Designer

- Corporate Design
- 3D-Animation in Cinema 4D
- Visual Effects mit After Effects CC

## **2010 - 2011: Motion Design**

### ***3deluxe Motion GmbH (September 2010 - Februar 2011)***

Motion Designer

- Corporate Design
- 3D-Animation in Cinema 4D
- Motion Graphics mit After Effects CC

## **AUSBILDUNG**

### **Institut für Design, Hamburg (2006 - 2010)**

- Diplom (FH) in Multimedia mit Auszeichnung
- Schwerpunkt: 3D Design & Animation
- Abschlussarbeit: Umweltschutz, 3D Animierter Film

## **SPRACHEN**

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

## **Portfolio & Projekte**

- [Portfolio-Website](#)
- [Technische Demos](#)
- [Git Repositories](#)

- [Artstation](#)