

# Daniel Steegmüller

Game Artist (GA)

Genslerstraße 36 • 22307 Hamburg • Germany

Fon: +49-(0)176-84 60 00 07 • <http://www.polybeast.de> • E-Mail: [info@polybeast.de](mailto:info@polybeast.de)

Network: [https://www.xing.com/profile/Daniel\\_Steegmueller](https://www.xing.com/profile/Daniel_Steegmueller)

---

## Persönliche Daten:

---

Geburtsdatum: 24.09.1983  
Geburtsort: Sindelfingen  
Staatsbürgerschaft: Deutsch  
Familienstand: Ledig

## Berufliche Erfahrung:

---

08/2010 - 10/2012  
*Projekte:* **3D Artist** bei "Bigpoint GmbH"  
*Rising Cities* (01/2012 - 10/2012)  
*Ramacity* (02/2011 - 12/2011)  
*Lunorama* (10/2010 - 06/2011)  
*Ponyrama* (09/2010 - 01/2011)

01/2010 - 07/2010  
*Projekt:* **3D Artist Praktikant**  
*The Dark Eye: Demonicon* bei "The Games Company  
Worldwide GmbH" / "Silverstyle Entertainment"

10/2007 - 10/2009  
**Games Academy, Berlin**  
3D Art & Animation (4 Semester Vollzeitstudium)

## Studentische Projekte:

---

04/2008 - 10/2009  
*Genre:* **Artist**, "Corporate Conflict Mars" ([www.ccm-game.de](http://www.ccm-game.de))  
*Team Größe:* *3rd Person Tactical Shooter*  
*Tätigkeit:* *10 (2 Producer, 3 Programmierer, 4 Artists, 1 Game Designer)*

- 3D Models von Fahrzeugen und Environment Props.
- Texturing
- Animation + Rigging und Skinning
- Particles und Special Effects

*Gewonnene Preise:* 1. Platz: "Gamesload Newcomer Award" beim  
"Deutschen Entwicklerpreis 2009"

10/2007 - 03/2008  
*Genre:* **2D/3D Artist**, "A.S.T.E.R.O.I.D."  
*Tätigkeit:* *Asteroids clone*

- Interface Design
- Particles und Special Effects

*Genre:* **2D/3D Artist**, "SkyBustar"  
*Tätigkeit:* *Asteroids Adaption*  
*(freelancer)*

- Particles und Special Effects

## Ausbildung:

---

10/2007 - 08/2009

*Abschluss:*

**Game Artist Studium,**  
Games Academy GmbH, Berlin  
Game Artist (GA) - mit **613,75 von insgesamt 680 Punkten.**

*Schwerpunktfächer:*

- 3D Modeling & Texturing
- Fine Art & Sculpting
- Animation

09/2004 - 03/2007

*Fachpraktikum:*

**Universitätsstudium**  
▪ Diplom Luft- und Raumfahrttechnik  
▪ Universität Stuttgart  
▪ *(ohne Abschluss)*  
*Bei IVM Automotive Ingolstadt (6 Monate)*  
*CAD Konstruktion im Bereich Fahrzeugtüren*

09/2000 - 06/2003

**Abitur**  
Gottlieb-Daimler Schule, Sindelfingen

## Grundwehrdienst:

---

07/2003 - 03/2004

Patriot System (AAM), 5. FlaRak 22 Kaufbeuren

## Zusätzliche Kenntnisse:

---

Sprachen:

Deutsch (Muttersprache)  
Englisch (Verhandlungssicher, B2 CFC)  
Französisch (Grundkenntnisse)

Software Kenntnisse:

*Sehr gut:*

*Gut:*

*Grundkenntnisse:*

*3D Studio Max, Maya, Photoshop, Z-Brush,  
CAT System, Vray, Mudbox, X-Normal, Crazybump  
Thinking Particles & FumeFX, BodyPaint, Unity3D, Trinigy  
Vision Engine (vForge), Unreal 3 Editor*

Interessen:

Games (Action, (MMO)RPG, RTS), CGI, Sport, Musik,  
Reisen, Filme, Lesen.

Soft Skills:

Ehrgeizig, strukturiert, zuverlässig, flexibel, teamfähig,  
gute Kommunikationsfähigkeit.



---

Daniel Steegmüller

Hamburg, den 15.11.2012