SEBASTIAN LÜDKE

Senior 3D Artist & Supervisor | Environments, Assets, Texturing | Maya, Substance, Unreal, KI | Pipeline Tools | Film, Games

sluedke.sl@gmail.com Lüneburg, Niedersachsen

PORTFOLIO: www.sebastianluedke.com

Profil

Senior 3D Artist mit über 17 Jahren Erfahrung in Kinofilm, Games, Werbung und VR. Ich baue Environments und Assets vom Konzept bis zum fertigen Look Development, stilisiert oder fotorealistisch, und habe Set- und Asset-Teams auf Projekten jeder Größe geleitet.
Außerdem entwickle ich Pipeline-Tools für Maya und Desktop-Apps, die Produktionsteams wiederkehrende Arbeit abnehmen. KI setze ich dort ein, wo sie wirklich Zeit spart: Konzeptvarianten, Previs und Production Painting. Das finale Asset entsteht immer von Hand. Mir sind gleichbleibende Qualität über das ganze Projekt und eine klare, ehrliche Kommunikation mit Regie, Leads und Kunden wichtig.

Berufserfahrung

Senior 3D Artist (2026)
The M.A.R.K.13 Group, Environment & Asset Modeling für Kinofilme

Pipeline-Tools für Maya & Desktop-Apps (2026)
Eigene Tools für Produktionsteams (sebastianluedke.com)

Senior Set Design & 3D Artist (2025)
DAYWALKER Studios, Kinofilm

Freier Dozent für 3D Modeling & Mentoring (Teilzeit) (2025)
Cologne Games Lab/IFS

Creative Advisor für KI (Teilzeit) (2024/25)
Vyro LLC

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2024)
ZORNSHOT, Werbeprojekt „Bottega Veneta“

Production Designer (2024)
Studio Isar Animation, Kinofilm „Arnie & Barney“

Creative Advisor für KI (Teilzeit) (2024)
Alpaca

Texturing & Look Dev Artist (Environments) (2023/24)
Traumhaus Studios GmbH, Kinofilm „Tafiti“

Senior 3D Artist für Environments & Assets (2023)
Akkord Film Produktion GmbH, Kinofilm „Die Heinzels: Neue Mützen, neue Mission“

Set & Asset Artist Supervisor (2021-23)
DGC AG, VR-Erlebnis „Project Avalon“

Software

- Autodesk Maya
- Arnold
- Unreal Engine 4 & 5+
- Substance Suite
- ZBrush
- Adobe Photoshop
- Affinity Designer
- KI (Midjourney, Stable Diffusion)

Fähigkeiten

- Supervision
- 3D-Modeling (High, Mid & Low Poly)
- Texturing & Shading
- UV-Workflows
- 3D Sculpting
- Visual Development & Concept Art
- Vector Design
- Pipeline-Tools für Maya
- KI-basierte Workflows
- Remote-Erfahrung (8+ Jahre)

Ausbildung

- **Vancouver Film School (2008/9)**
  Diplom mit Auszeichnung, Kanada
- **Gnomon School of Visual Effects (2010)**
  Texturing (online)
- **Ruhr Akademie Schwerte (2006)**
  Modeling, Texturing, Animation, Art Photography, Film

Senior 3D Modeling Artist (2021)
Studio Isar Animation, Kinofilm „Giants of La Mancha“

Freier Dozent für 3D Texturing & Shading (2018-2021)
Cologne Games Lab/IFS

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2021)
Studio Isar Animation
Kinofilm „Mia and Me: Das Geheimnis von Centopia“

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2020)
SERU, Kinofilm „Die Häschenschule: Der große Eierklau“

Senior 2D Concept Artist (2020)
Studio Isar Animation
Kinofilm „Mia and Me: Das Geheimnis von Centopia“

Senior Digital Artist (2020)
Squeakosaurus, 2D/3D Visual Development

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2020)
INFECTED, “Globetrotter VR: The Virtual Reality Adventure”

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2019)
bEpic, Werbeprojekt „LBS“

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2018/19)
MARK13 Studios
Kinofilm „The Ogglies“

Senior Digital Artist (2017/18)
DAYWALKER Studios
Kinofilm „Latte & the Magic Waterstone“

Senior 3D Modeling & Texturing Artist (2017)
LAVAlabs
Werbeprojekt „Boxa Grippal“

Senior 2D/3D Modeling & Texturing Artist (2017)
Squeakosaurus, 2D/3D Visual Development

Senior Artist für Environments & Assets (2016/17)
MARK13 Studios
Kinofilm „Die Biene Maja: Die Honigspiele“

Lead CG Artist (2015/16)
LAVAlabs
Kinofilm „Pettersson und Findus 2“

Lead Lighting Artist (2014/15)
LAVAlabs
Kinofilm „Mullewapp 2: Eine schöne Schweinerei“

Look Dev / Lighting / Texturing Artist (2014)
MotionWorks/Studio352
Kinofilm „Mullewapp 2: Eine schöne Schweinerei“

Lighting Artist (2012/13)
Ambient Entertainment

Sprachkenntnisse

- **Deutsch** (Muttersprache)
- **Englisch** (verhandlungssicher)
- **Spanisch** (Grundkenntnisse)

Kinofilm „Tarzan“

Lead Character Modeling, Texturing & Look Dev Artist (2010/12)
Ánima Estudios (MEX), Kinofilm „Guardians of Oz“

Texturing Artist (2011/12)
M.A.R.K.13
Kinofilm „Ritter Rost“

3D Lighting Artist (2011)
CAOZ.ltd (ISL), Kinofilm „Thor: Ein hammermäßiges Abenteuer“

3D Modeling & Texturing Artist (2011)
U.P.P. (CZE), Kinofilm „Red Tails“

Lead Modeling Artist (2009/11)
Lo Coloco Films (MEX), Kinofilm „Ana y Bruno“