



## LEBENS LAUF

### PERSÖNLICHE DATEN

Geburtsdatum und -ort 16.06.1967 in Wiesbaden  
Familienstand geschieden, 2 Kinder (18, 12)

### BERUFLICHE ERFAHRUNGEN

- 2019 – 2020 **Vfx Supervisor - FX**  
Red Parrot Studios, Köln
- Supervision und FX für den full-CG 3D Animationsfilm „Peterchens Mondfahrt“ – directed by Ali Samadi Ahadi
- 2015 – 2018 **Senior 3D Artist / Art Director**  
onlinefussballmanager gmbh/Football Empire Studios UG, Köln
- Konzeption und Produktentwicklung
  - Personalverantwortung Bereich Grafik und Marketing einschließlich Management der externen Dienstleister
  - Budgetverantwortung
  - Bericht an die Geschäftsführung
  - UI/UX Design
  - Aufbau und Umsetzung des Scrum-Workflows
- 2011 – 2015 **Senior 3D Artist / FX TD**  
nhb studios düsseldorf, Düsseldorf
- Commercials
  - Post-Production
  - Konzeption
  - Cloth-, Particle-, Liquid- Simulation
  - Rendering
- 2014 – 2015 **3D Lead / Supervision**  
nhb studios düsseldorf, Düsseldorf
- 3D Pipeline für eine komplette zwei-minütige Episode in dem full-CG 3D Animationsfilm „Savva. Heart of the Warrior“
  - vfx
  - Lighting
  - Shading
  - Rendering
- 2011 **Senior 3D Artist**  
PICTORION das werk, Frankfurt
- Commercials
  - Post-Production
  - Konzeption
- 09.-11.2011 **Lead cloth Artist / TD**  
Ambient Entertainment, Hannover

- „Das Geheimnis von Schloss Balthasar“ – produziert für das 4D Magic Cinema im Europapark
- Cloth Simulation

Seit 1999-heute **Freiberuflicher 3D Grafiker / Animator / Dozent**

Ralf Hietel, www.framestorm.com, Köln

- Konzeption und Realisierung von 3D-Grafik-Produktionen in den Bereichen Film, TV, Commercials, Visualization, Motion Graphics, Interactive und Games. Mehr als fünf Jahre Erfahrung in großen Feature-Film-Produktionen
- U.a. 3D-Animationsfilm „Konferenz der Tiere“ in Stereo 3D (Ambient Entertainment)
- 3D-Animationsfilm „Lissi und der wilde Kaiser“ von Bully (CA Scanline/HerbX)
- Siehe Projektliste
- Lehrtätigkeit für Visualisierung an der RFH Köln und macromedia – university of applied sciences

1998-1999 **3D Grafiker**  
AV/TV-Concept, Langenfeld

09.-11.2011 **Systemadministrator**  
Basy, Frechen

- Administrator für Netcologne und Gerling

## SCHULE, AUSBILDUNG

1992 – 1997 Studium Kommunikationsdesign  
Schwerpunkte: Video, Computer-Animation, Illustration  
Georg-Simon-Ohm Fachhochschule, Nürnberg  
**Abschluss als Diplom-Grafikdesigner**

1991 - 1992 Kunst- und Zeichenschule Prof. Seeger in München

1990 - 1991 Mathematik-Studium an der Ludwig-Maximilians-Universität München

1989 - 1990 Zivildienst: Individuelle Schwerstbehindertenbetreuung (20 Monate)

1988 Josef-Hofmiller-Gymnasium, Freising  
**Abschluss: Abitur**

## PUBLIKATIONEN

2003 PC Games Hardware – Fachautor für verschiedene Artikel und Workshops für das Sonderheft „3D Grafik“

2001 DATA BECKER – Autor des Buches „3ds max 4 Professional Studio“

## SONSTIGE FÄHIGKEITEN

### SOFTWARE

Maya (Renderer: V-Ray, Arnold), Houdini, 3dsmax, Cinema 4D, Mudbox, Motionbuilder, ZBrush, Realflow, After Effects, Nuke, Photoshop, Illustrator. Exzellente Scripting-Kenntnisse in Maya MELscript und Python, gute Kenntnisse in MAXscript, Actionsript, Javascript und Html. Gute Fähigkeiten in Substance Painter, Unreal Engine und Unity 3D.

### SPEZIALISIERUNG

Visual Effects für Feature Film and High-End-Commercial, Charakter und Hard Surface-Modellierung, Charakter-Setup, Charakter-Animation, Shading/Lighting/Rendering sowohl fotorealistisch als auch non-fotorealistisch, VFX-Partikel und Volumeneffekte, Cloth- und Fluid-Simulation

### TECHNISCHE FÄHIGKEITEN

Fähigkeit high-quality visuelle Effekte zu erstellen, Qualitätssicherung von 3D-Modellen - „Modeling for Animation“, Dynamics, Integration von neuen Methoden und Technologien in bestehende Arbeitsstrukturen, Etablieren von Produktions-Pipelines und Arbeits-Workflows, Erstellen von Scripts and Tools für effizienten Workflow

### ORGANISATORISCHE FÄHIGKEITEN

Vfx Supervision  
Agiles Projektmanagement

### FREMDSPRACHEN

Englisch – sehr gut in Wort und Schrift  
Französisch – Grundkenntnisse

Köln, den 11.02.2021

*Ralf Hietel*



**RALF HIETEL**

3d artist/fx td

Nietzschestr. 8

50931 Köln

0173 9547937

www.framestorm.com

raffaello@framestorm.com

## PROJEKTLISTE

### Feature Film:

- 3D-Animationsfilm „Trip to the Moon“ (RedParrot Studios)
- 3D-Animationsfilm „Latte Igel und der magische Wasserstein“ (daywalker studios)
- 3D-Animationsfilm „Savva. Heart of the Warrior“ (Glukoza)
- 3D-Animationsfilm „Konferenz der Tiere“ in Stereo 3D (Ambient Entertainment)
- 3D-Animationsfilm „Lissi und der wilde Kaiser“ von Bully (CA Scanline/HerbX)
- Zeichentrickfilm „Kommando Störtebeker“ (Animationsfabrik/TFC Trickcompany)

### Kurzfilm:

- „POST!“ Kurz-Trickfilm auf 35 MM (13 Min.) (Trickstudio Lutterbeck)
- „M. A. K. S. III“ - 3D Kurzfilm für die VW Autostadt (Daywalker Studios)

### TV-Produktionen:

- 3D-animierte Kinderserie „Jonalu“ (Daywalker Studios/Scopas Media)
- 3D Kurzcartoons „TIKIS BAND“ (Daywalker Studios/Hahn Film/WDR)
- 3D-animierte Sitcom „Drachenfels“ (Tevox/TV Loonland)
- Cartoon-Serie „Karlsson von Dach“ (TFC Trickcompany)
- „Junior“ - 3D-animierte Spots für Junior TV (TFC Trickcompany)

### Commercials:

- 3D-Animationen, vfx und hyper/foto-realistische 3D-Modelle für diverse TV- und Kino- Werbespots
- „HDD Revolution Technologies - Advanced Format“ - Buddy „Tamara“ (Toshiba Europe)
- 3D-animierte Werbespots für KIK (Wilson Digital FX)
- „Das Moorhuhn“ - 3D Charaktere für eine Serie von Werbespots (Charamel)

### Motion Graphics:

- ITU Plenipotentiary Conference 2010 (Guadalajara Mexico)
- „BID CII 2010 Annual Meeting, board of governors“ (Cancun Mexico)
- 3D-Set Extension und Motiongraphics für die MTV-Game-Awards 2008 (Grosse8/Lichtfront)
- Messeinstallation „Die effiziente Stadt“ - Viessmann auf der ISH '09 (Grosse8/Viessmann)

### Games:

- 3D-Ego Shooter „Gunship Apocalypse“ (Peppergames)
- 3D-Fußballpokale für „Teammanager Fußball“ (NH-Systems)
- Playstation Spiel „Siedler von Catan“ (Ravensburger)
- Playstation Spiel „Inspector Gadget“ (UBI SOFT)

### Interactive, Realtime 3D, Mobile:

- Visualisierung und Animationen in Unreal Engine für ABB Smarthome Experience
- 3D Character Animationen für die Sascha Grammel App „my Josie“
- „FahrSchule“ - Interaktiver 3D-Film für den Lernpark der Autostadt Wolfsburg (Daywalker Studios)
- DVD- Intro, Zwischensequenzen und UI (I-On New Media, Think Global Media)
- Mobiltelefon „Emoty“ - Animationen als 3D-Echtzeit Applikation (Plan-b Media/Siemens)
- Multimedia CD-Rom „Geschichte des Waschens“ (Henkel)

### Visualization:

- 3D-Umsetzung von Golfbahn-Plänen für Übersichtstafeln (BK Golfanlagendesign)
- Produktvisualisierung für Print und Web (mab-media)
- 3D-Animationen für den Bau eines Multiplex-Kinos (Cinestar)