

PORTFOLIO

Malgorzata Swienty
UI/UX Designer | 3D Artist | Mediengestalter



CUSTOMER PROJECTS

Serien Produktion

Sichtung und Optimierung von Kundendaten anhand davon Erstellung von 2D/3D-Grafiken und Animationen mit Kanzi, um eine nahtlose Integration in die Produktionsumgebung sicherzustellen. Arbeitete eng mit Technical Artists zusammen, um Assets zu verfeinern und die Kompatibilität mit Systemanforderungen zu gewährleisten. Führte gründliche Asset-Tests in Kanzi und anderen Kompositionstools durch, um die Leistung auf verschiedenen Hardware-Zielen sicherzustellen. Lieferte fertiggestellte Grafikpakete, einschließlich detaillierter Spezifikationen, an internationale Softwareteams, um eine reibungslose Produktion und Implementierung zu gewährleisten. Sicherstellung der Konsistenz und Logik des UX- und UI-Designs.

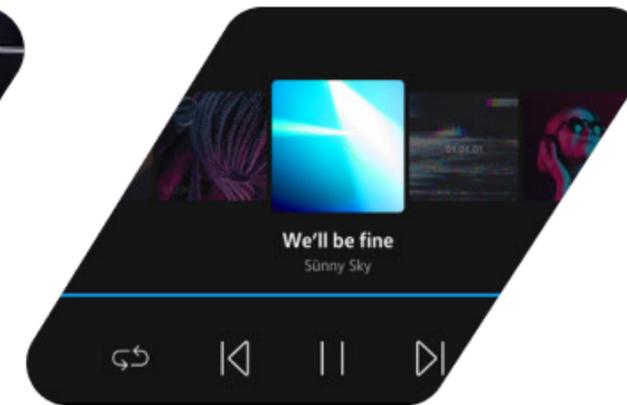
Verwendete Tools: Maya, Illustrator, Photoshop, Adobe XD, AfterEffects, Kanzi, Zeplin
Unternehmen: Visteon Electronics ; Mazda ; Daimler, Volkswagen Group, Honda

Daimler MBUX / Mazda MX30

Leitung der Erstellung optimierter Assets für Smart-Core/OpenGL-Plattformen unter Verwendung von Rightware Kanzi, dabei Koordination eines Designer-Teams zur Entwicklung fortschrittlicher Widgets und interaktiver UI-Elemente.

Honda clarity HUD / VW Play

Verantwortlich für die Erstellung optimierter Assets für sowohl Android Auto als auch SmartCore-Plattformen mit Fokus auf VW- und Honda-Projekte. Für Honda bereitete ich Assets speziell für HUD-Displays unter Verwendung der QT-Plattform vor und gewährleistete die Kompatibilität mit der schrägen Sicht auf die Windschutzscheibe.





CONNECTED CAR

Mobile Application

Entwickelte das UI-Design für eine Connected-Car-Mobile-App, die grundlegende Fahrzeugsteuerungsfunktionen ermöglichte. Das Design wurde an die Infotainment-Oberfläche des IV-Displays angepasst, um eine kohärente Benutzererfahrung sicherzustellen. Dieses frühe Design wurde für eine Präsentation auf einer Messe erstellt.

Design Process:

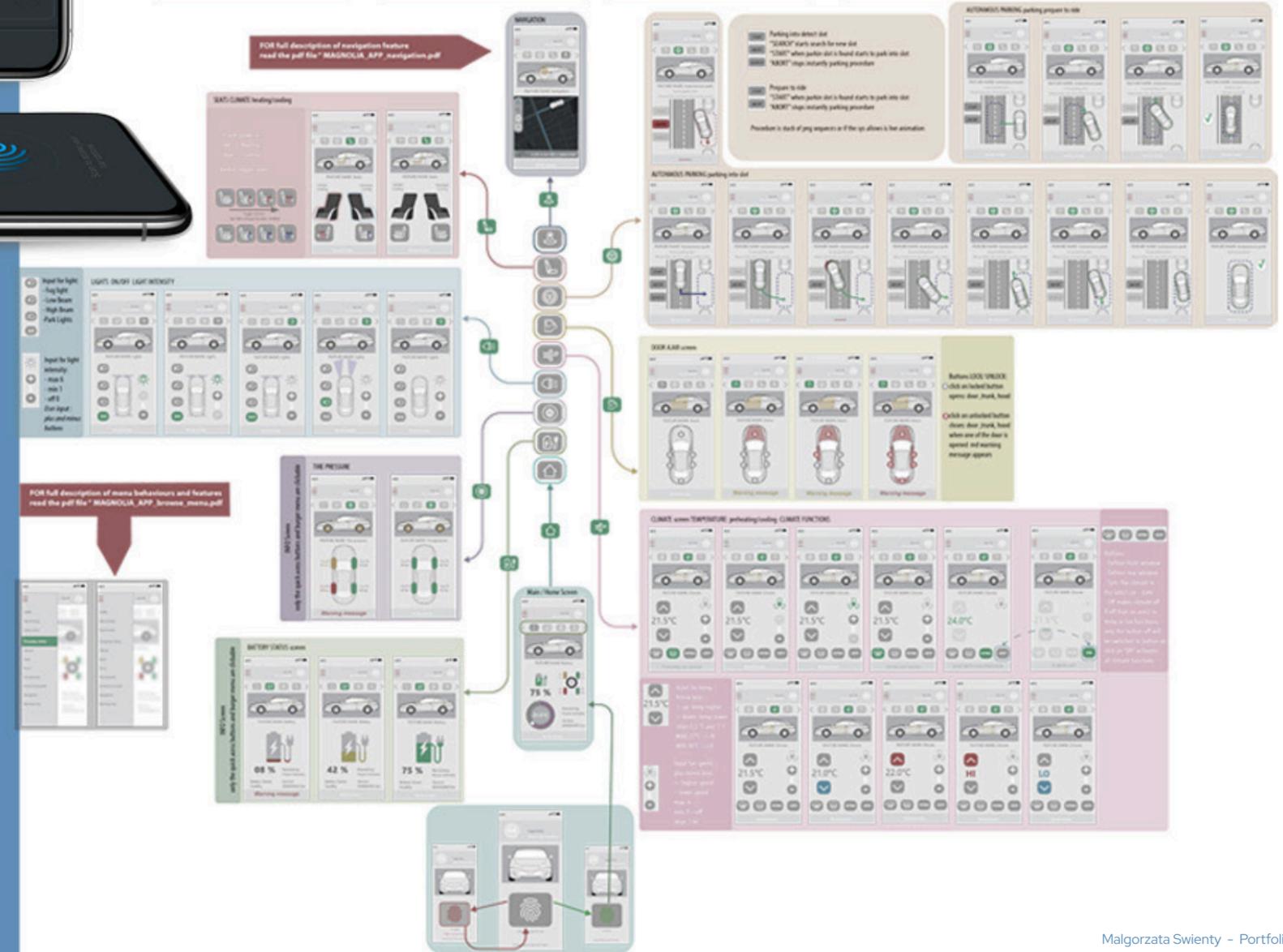
Erstellte Wireframes und detaillierte Spezifikationen für die Software- und Systemteams, die den Benutzerfluss und die Interaktionsabläufe veranschaulichen. Die Asset-Lieferung erfolgte über Adobe XD und Zeplin, mit Prototyping in InVision Studio und Figma. Die Benutzerführung wurde an mobile Geräte angepasst, um den speziellen Anforderungen zu entsprechen, die sich von den Systemschnittstellen im Fahrzeug unterscheiden.

Projektfokus:

- Connected Car Mobile Application
- Integriert mit dem Infotainment-Design des Fahrzeugs
- Entwickelt für Ausstellungszwecke

Verwendete Software

Maya, Illustrator, Photoshop, Adobe XD, Figma, Zeplin, AfterEffects, Protopie





INFOTAINMENT SYSTEM

UI/UX Design Infotainment System

Gestaltete die Benutzeroberfläche des Infotainment-Systems im Zentrum des Fahrzeuginnenraums. Alle Automotive HMI-Standards, einschließlich Kontrast, Schriftgrößen, Informationsplatzierung und Touch-Targets, wurden sorgfältig beachtet, um eine benutzerfreundliche Erfahrung zu gewährleisten. Dieses frühe Design wurde speziell für eine Messepräsentation entwickelt.

Project Focus:

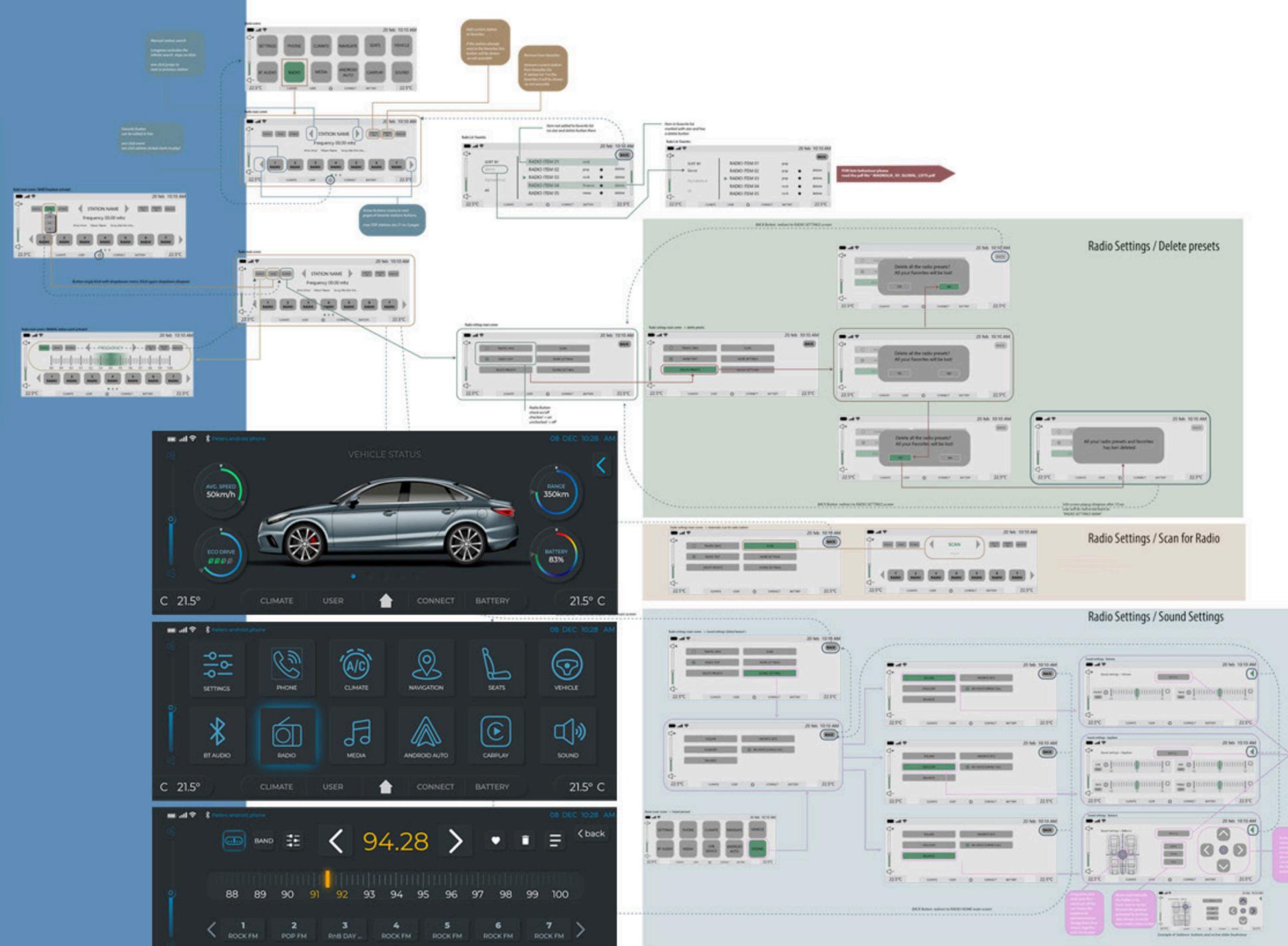
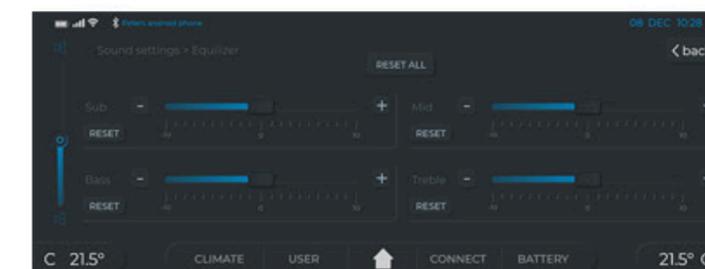
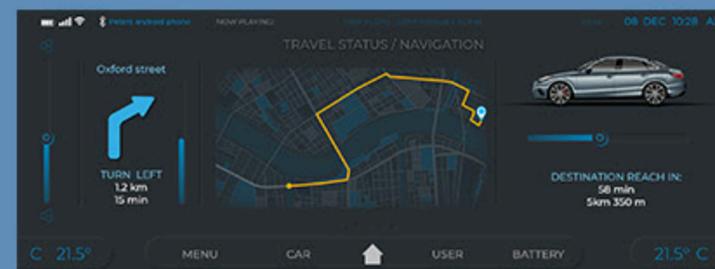
- Automotive Infotainment Display
- Erschaffen für eine Ausstellung
- Integration auf Android-Plattform

Verwendete Software

Maya, Illustrator, Photoshop, Adobe XD, AfterEffects, Protopie

Design Process:

Das Design beinhaltete Wireframes, Benutzerflüsse und detaillierte Spezifikationen für Software- und Systemteams. Animationsspezifikationen wurden mit AfterEffects geliefert, während Assets und Spezifikationen mit Adobe XD vorbereitet wurden.





INSTRUMENT CLUSTER

10" Interactive Prototype

- Leitung des UI/UX-Designprozesses, um sicherzustellen, dass kleinere Display-Auflösungen den Kundenspezifikationen für HMI entsprachen, mit Fokus auf optimale Schriftgrößen, Touch-Ziele und klare Platzierung der Informationen.
- Leitung eines funktionsübergreifenden Teams in der Planung und Ausführung, Überwachung der Entwicklung von drei modularen Designvarianten – Eco, Classic und Sport – und Anpassung der Benutzeroberfläche von großen Einzelinstrumenten auf Dual-Instrumentenansichten mit integrierten Navigationsanzeigen.
- Sicherstellung der Einhaltung von Usability-Standards, Optimierung der Benutzeroberfläche für Touch-Ziele und Benutzerinteraktion über verschiedene Fahrmodi hinweg, einschließlich Track Mode (für Rennfahrten) und Silent Mode (für Nachtfahrten).
- Umfassende Tests des Endprodukts auf dem Zielhardware, um eine hohe Leistung und eine nahtlose Benutzererfahrung zu gewährleisten, sowie die Lieferung der Benutzeroberfläche für die Kundenpräsentation mit dem Ziel eines "Business Wins".

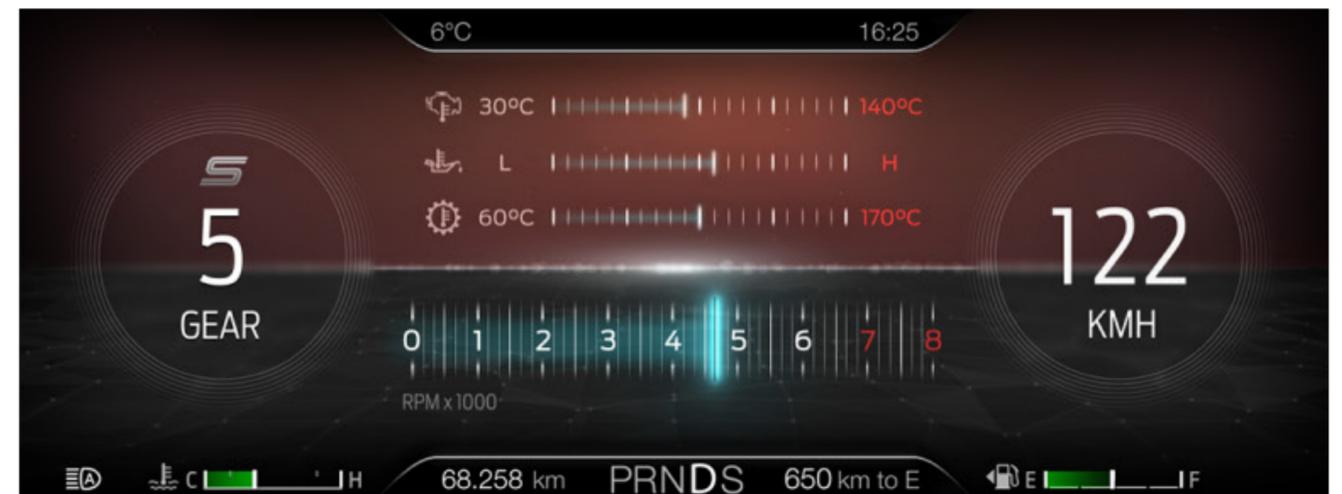
Rollenübersicht:

Leitung des Designs und der Entwicklung einer UI HMI für ein 10" Multi-Combiner-Instrumentencluster, das die Flexibilität eines vollständig digitalen Displays zeigt. Das Projekt umfasste eine sorgfältige Planung und Gestaltung der „Look & Feel“-Assets, Teamkoordination und die Sicherstellung, dass alle Assets den Kundenspezifikationen für das automotiv HMI-Design entsprachen, einschließlich Schriftgrößen, Kontrast und Usability-Standards.

Verwendete Tools: Maya, Illustrator, Photoshop, AfterEffects, Kanzi
Unternehmen: Visteon Electronics; Ford



demonstrator video
 TAP FOR VIDEO (OPENS IN BROWSER)





INSTRUMENT CLUSTER

12" interactive Prototype

Key Contributions:

- Leitung der Koordination zwischen Software- und Designteams.
- Verantwortung für Projektplanung, Dokumentation und das gesamte UI/UX-Design, angepasst an die spezifischen Hardware-Anforderungen.
- Aufsicht und Durchführung von Tests des Endprodukts auf dem Hardware-Target.

Overview:

Dieser Demonstrator zeigt die flexible Nutzung eines digitalen Instrumentenclusters, das die Echtzeit-Nutzung von 3D-Mid-Poly-Assets (< 25k Polygone) und hochauflösenden Texturen (2k) beinhaltet. Das Layout entspricht den wichtigsten automobilen HMI-Standards, einschließlich Kontrast, Schriftgröße und Symbolabmessungen.

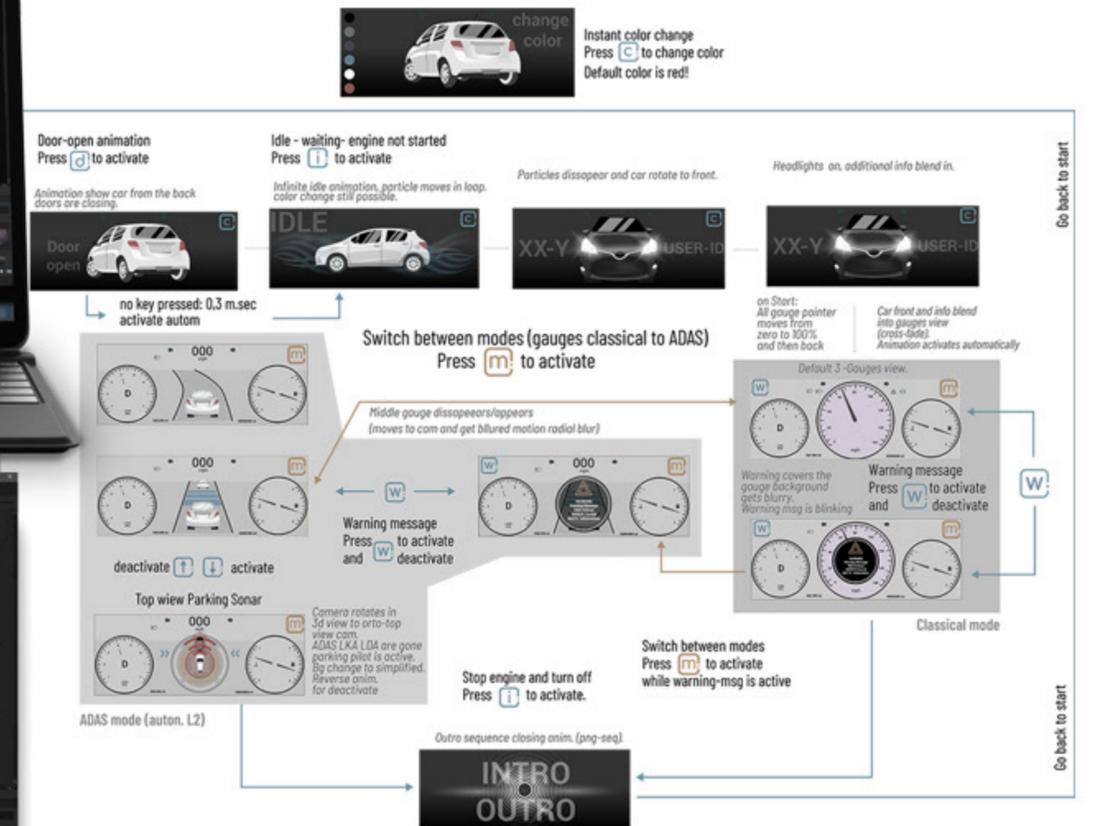
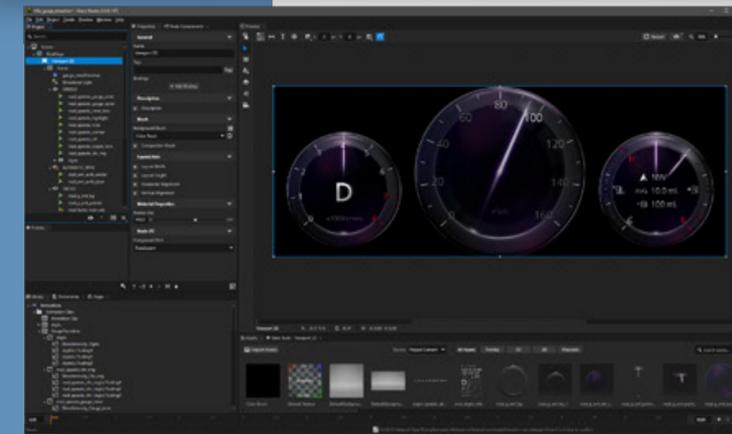
Meine Rolle:

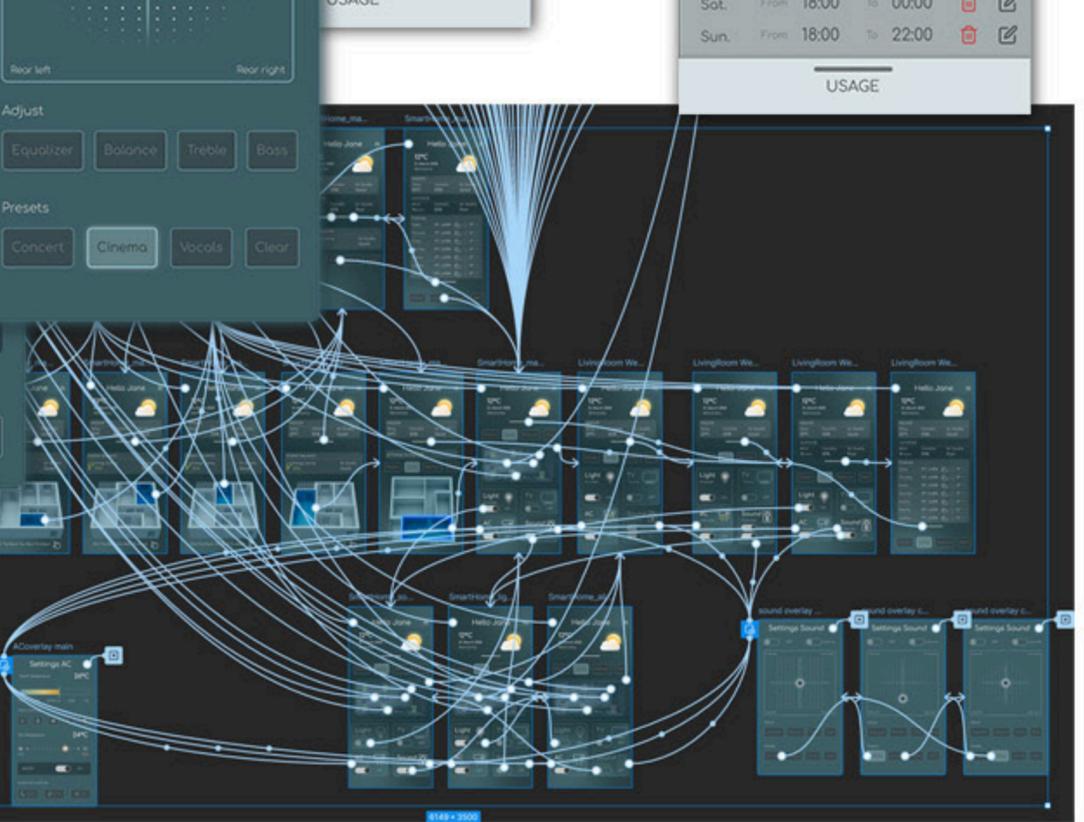
Projektleitung und UI/UX-Design, Modell- und Shader-Spezifikationen

Verwendete Tools: Maya, Illustrator, Photoshop, AfterEffects, Kanzi
Unternehmen: Visteon Electronics, Mazda



demonstrator video
TAP FOR VIDEO (OPENS IN BROWSER)





SMART HOME

Smart home application early prototype

Ich habe eine Smart Home App entworfen, die Hausautomation vereinfacht und eine intuitive Benutzererfahrung bietet. Ziel war eine nahtlose Steuerung von Beleuchtung, Thermostaten und Soundsystemen mit Fokus auf Zugänglichkeit. Nach ersten Tests entwickelte ich Mid-Fidelity-Prototypen in Figma, um die visuelle Hierarchie und Nutzerreisen zu verfeinern. Interaktive Tests mit repräsentativen Nutzern halfen, die Benutzeroberfläche zu optimieren. Benutzerforschung spielte eine zentrale Rolle: Während des gesamten Projekts spielte die Benutzerforschung eine wichtige Rolle. Test-Sessions wurden mit einer vielfältigen Gruppe von Teilnehmern durchgeführt, wobei der Fokus auf der Benutzerfreundlichkeit, den Abschlussraten von Aufgaben und der allgemeinen Zufriedenheit lag. Die gewonnenen Erkenntnisse halfen dabei, Usability-Verbesserungen zu priorisieren und das Design für eine reibungslosere Erfahrung zu optimieren.

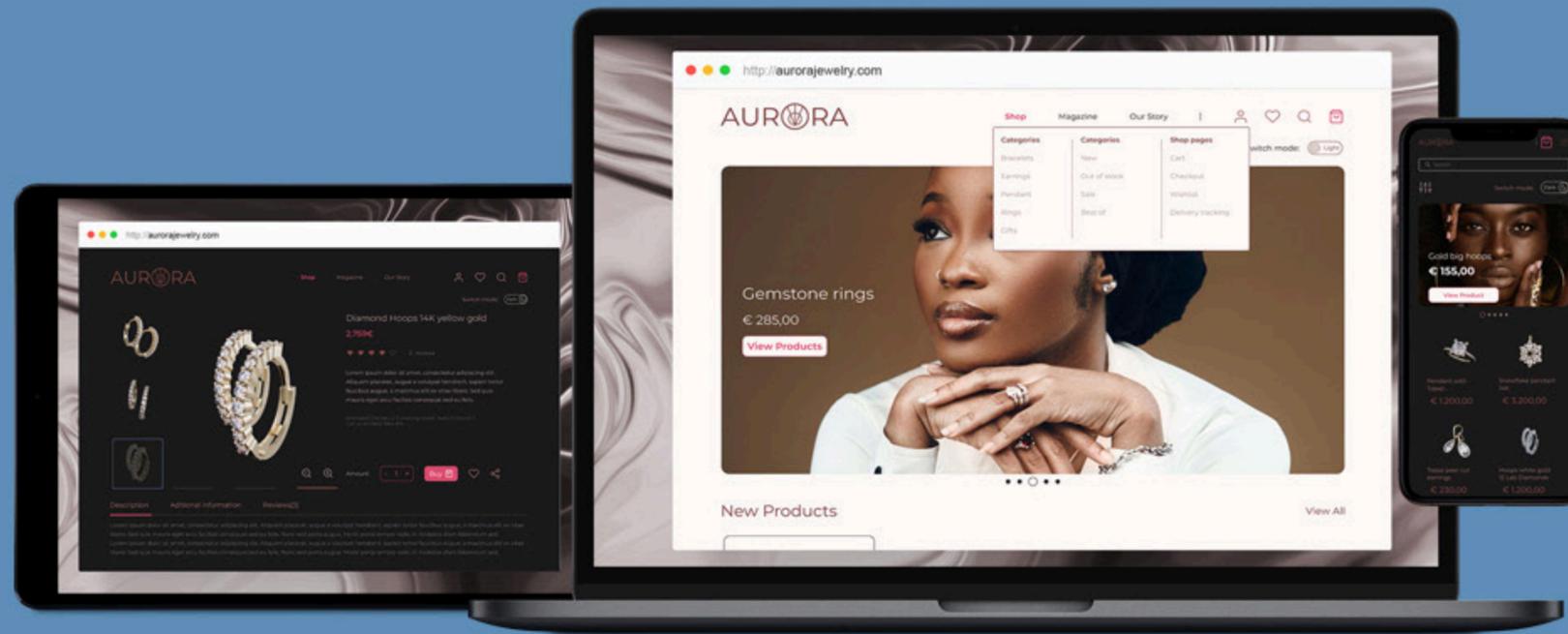
Verwendete Software: Figma, Blender for the renderings
 Prototyp Mid Fidelity -> Work in Progress



lamp feature
 PROTOTYPE VIDEO (OPENS IN BROWSER)



overview
 PROTOTYPE VIDEO (OPENS IN BROWSER)



ECOMMERCE

E-Commerce & Brand - Design

Für dieses Projekt habe ich einen schnellen und kostengünstigen E-Commerce-Shop für ein kleines Schmuckgeschäft entworfen. Trotz begrenzter Ressourcen war das Ziel, eine visuell ansprechende und benutzerfreundliche Erfahrung zu schaffen. Mit Platzhalter-Produkten, die in Blender gerendert wurden, lag der Fokus darauf, ein sauberes Layout mit intuitiver Navigation zu gestalten, um die Eleganz des Schmucks hervorzuheben.

Da kein Budget für Benutzertests zur Verfügung stand, unterstützten Kollegen aus anderen Abteilungen bei einer kleinen Runde mit Usability-Feedback. Ihre Erkenntnisse halfen dabei, das Design für eine reibungslose und ansprechende Benutzererfahrung zu verfeinern. Der Kunde wird später den Produktkatalog selbst ausfüllen, sodass der Shop mit seinen Bedürfnissen wächst. Dieses Projekt unterstreicht meine Fähigkeit, unter engen Vorgaben effiziente und qualitativ hochwertige Lösungen zu liefern. Fully responsive mit version für dark and light mode, mobile and desktop version.

Verwendete Software: Figma, Blender für die Renderings

Mid fidelity Quick-Prototype



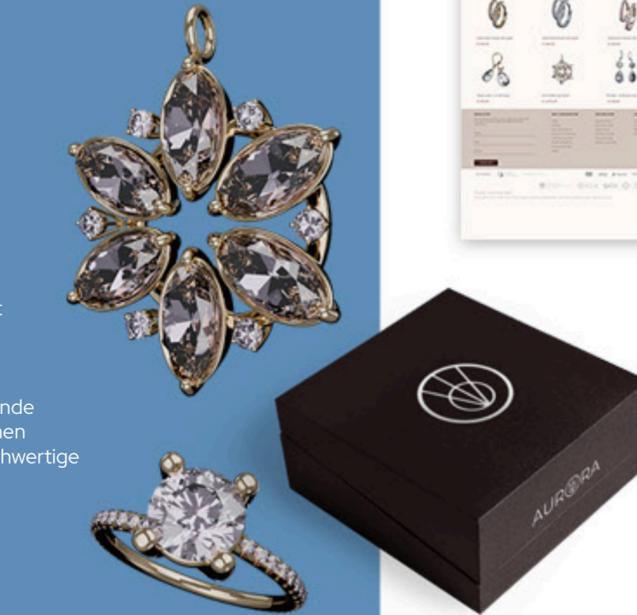
Shop Desktop part1
PROTOTYPE VIDEO (OPENS IN BROWSER)

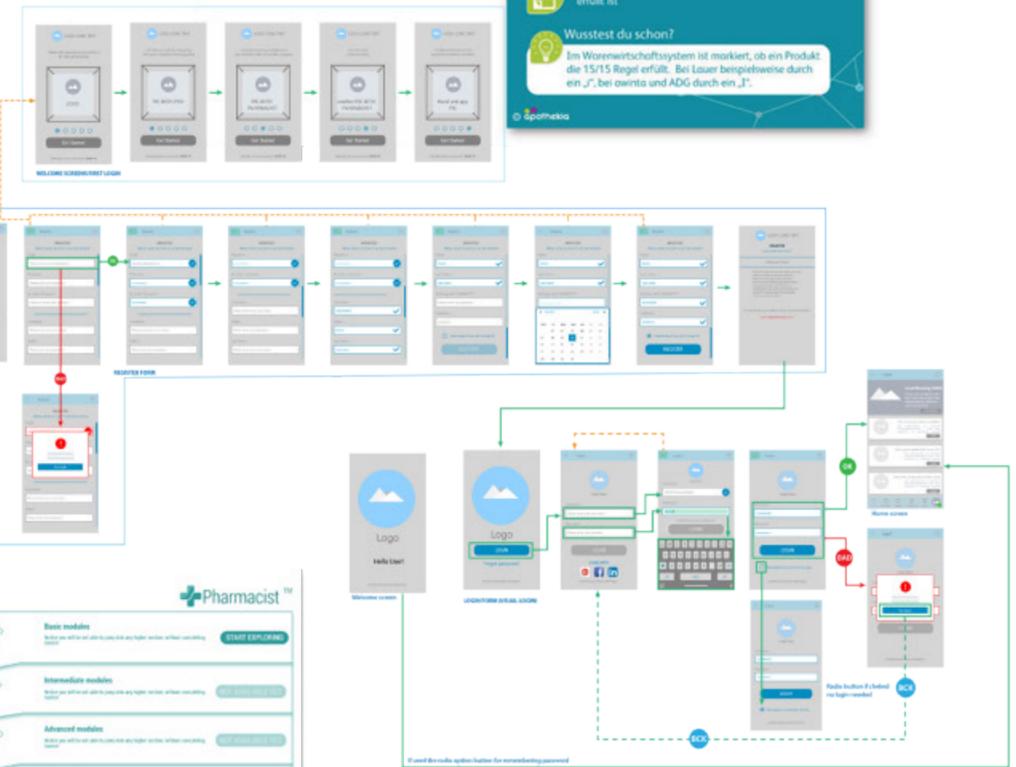
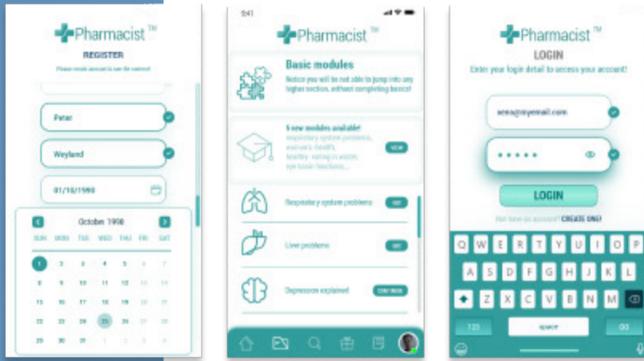
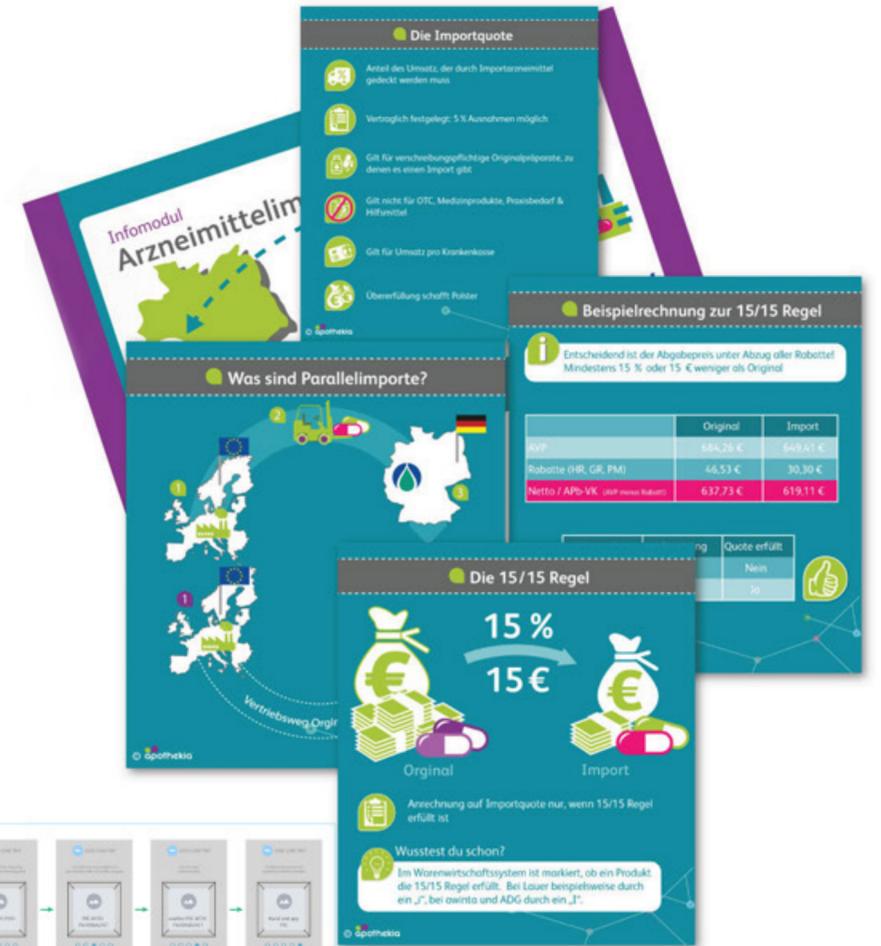


Shop Desktop part2
PROTOTYPE VIDEO (OPENS IN BROWSER)



Mobile-shop
PROTOTYPE VIDEO (OPENS IN BROWSER)





E-LEARNING

Cross-Platform application für PTA's

UI/UX Design

Entwickelte das UI/UX-Design für eine cross-platform E-Learning-Plattform für Apotheker, zugänglich über Web, Tablets und mobile Geräte. Das Design war gezielt auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abgestimmt, mit dem Fokus auf ansprechende Lernmodule. Durch Gamification wurde das Lernen ansprechender und interaktiver gestaltet. PTA-Assistenten (pharmazeutisch-technische Assistenten) nahmen an Bonuspunktkampagnen teil, die Teil der Plattform-Engagement-Strategie waren.

E-Learning Modules:

Die Module beinhalteten Videos, Infografiken und interaktive Quizze, um komplexe medizinische Prozesse durch Animationen zu vereinfachen. Die Inhalte lieferten klare Anleitungen zu Anwendungen und Beratungsunterstützung, mit Wireframes, die die Login-Routinen und Benutzerflüsse veranschaulichten.

Key Focus

- Entwicklung von Wireframes, Prototypen und interaktiven Flows, um das Verhalten der App in der Praxis zu simulieren
- Erforschung von Best Practices für mobile Usability, Barrierefreiheit und Performance-Optimierung
- Praktische Erfahrung mit mobilen Design-Tools und Cross-Plattform-Anforderungen

Verwendete Software

Illustrator, Photoshop, InDesign, After Effects



e-learning video 01
TAP FOR VIDEO (OPENS IN BROWSER)

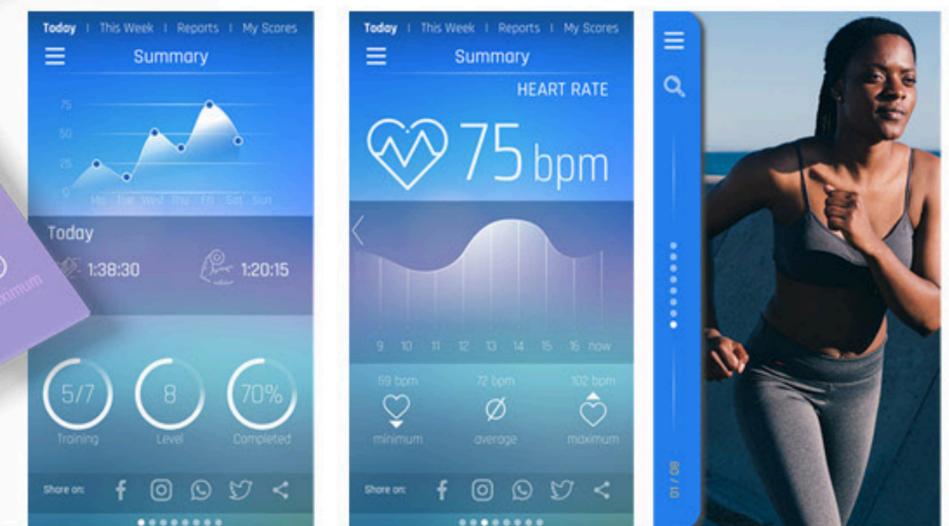
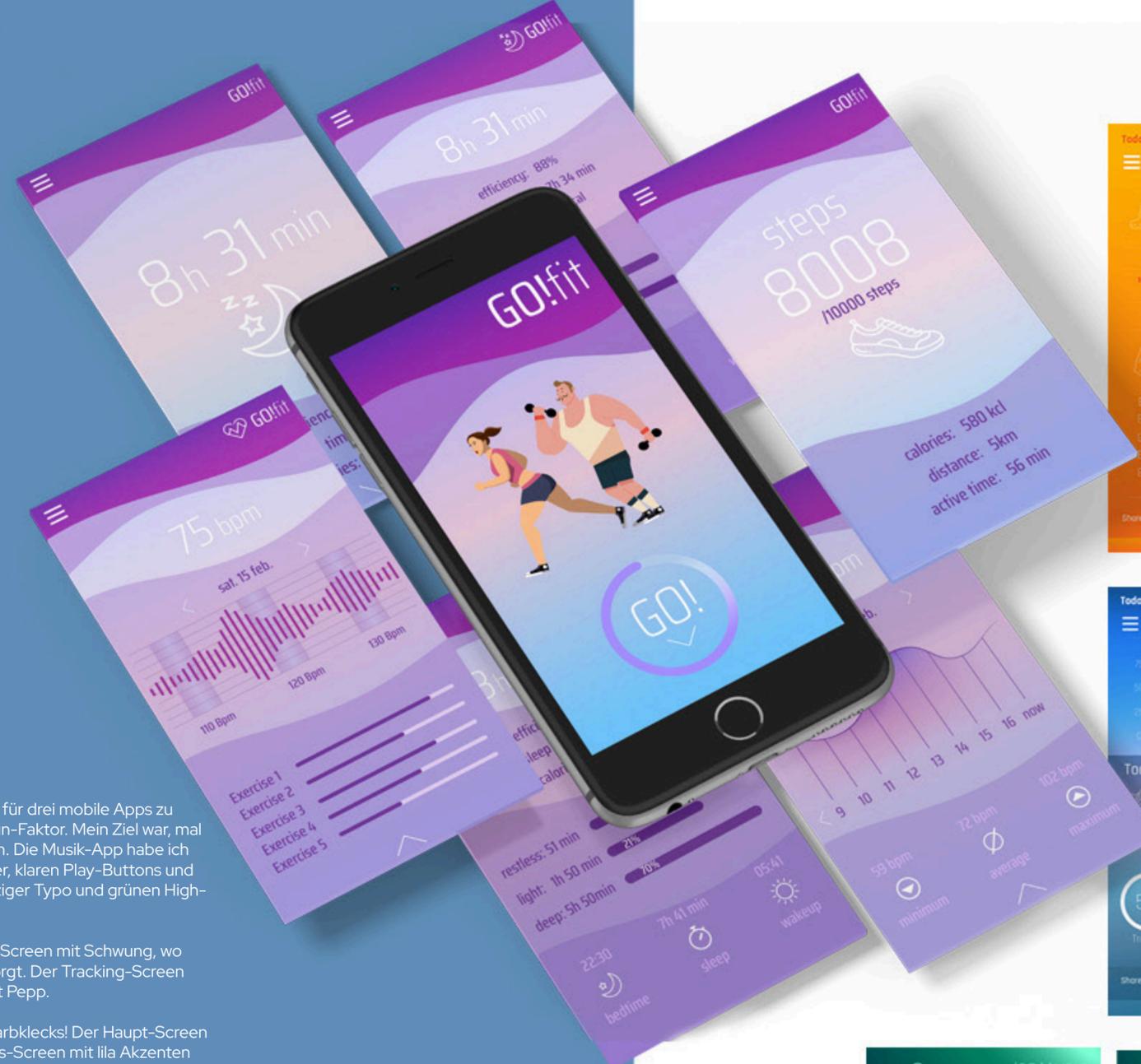


e-learning video 02
TAP FOR VIDEO (OPENS IN BROWSER)



e-learning video 03
TAP FOR VIDEO (OPENS IN BROWSER)





MOBILE APPS

Mockups

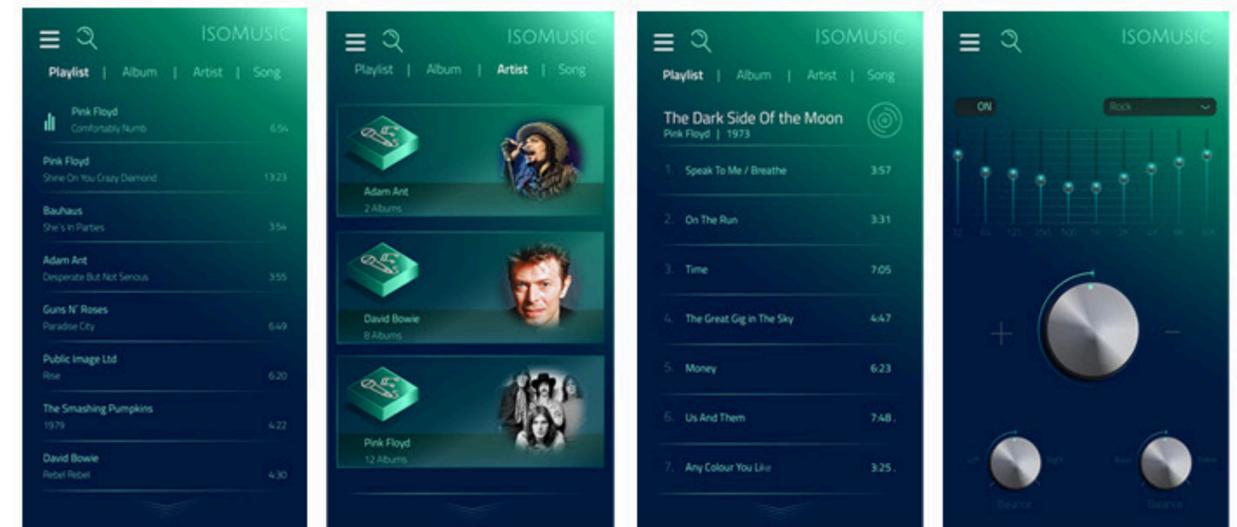
Für eine kleine Design-Übung habe ich mich aus Spaß rangesetzt, Screens für drei mobile Apps zu gestalten: eine für Musik, eine für Sport/Fitness und eine für Fitness mit Fun-Faktor. Mein Ziel war, mal richtig Farbe ins Spiel zu bringen und das Ganze als Testlauf auszuprobieren. Die Musik-App habe ich in leuchtendem Grün gestaltet – ein Player-Screen mit großem Albumcover, klaren Play-Buttons und einem Schieberegler, der förmlich knallt. Dazu eine Playlist-Ansicht mit fetziger Typo und grünen Highlights, die sofort gute Laune macht.

Die Sport/Fitness-App habe ich in Blau und Orange aufgepeppt: Ein Start-Screen mit Schwung, wo Orange die großen Workout-Buttons poppen lässt und Blau für Struktur sorgt. Der Tracking-Screen bringt Schritte und Kalorien in bunten Diagrammen rüber – simpel, aber mit Pepp.

Für die Fitness-Fun-App habe ich Pink und Lila rausgekratzt – ein echter Farbleck! Der Haupt-Screen hat verspielte Icons für Challenges in strahlendem Pink, und ein Belohnungs-Screen mit lila Akzenten sorgt für extra Motivation.

Ich wollte einfach mal sehen, wie viel Leben Farben ins Design bringen können – ein spielerischer Test, nie wirklich genutzt, sondern nur aus Lust am Experimentieren entworfen!

Verwendete Software: Adobe XD, Illustrator





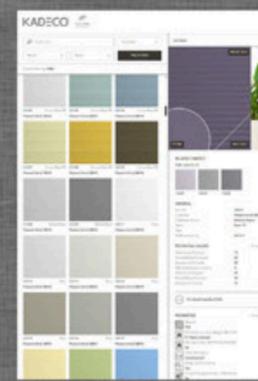
AKZIDENZDRUCK

Print und Illustration

Die Arbeit am Katalog für einen Einzelhändler von Werkzeugen für Garagen und Werkstätten war ein äußerst lohnendes Projekt, das Kreativität mit technischer Präzision verband. Das Layout wurde sorgfältig geplant, um die Produkte effektiv zu präsentieren, mit Abschnitten für Farben, Chemikalien und Werkzeuge. Ich sorgte dafür, dass jede Seite hochwertige Produktbilder, detaillierte Beschreibungen und klare Preisangaben enthielt, um eine professionelle und informative Präsentation zu gewährleisten. Typografie und Farben wurden sorgfältig ausgewählt, um Klarheit zu wahren und die Markenidentität widerzuspiegeln, während ich ein konsistentes Raster system beibehielt, um ein stimmiges Erscheinungsbild im gesamten Katalog zu garantieren.

Die Vorbereitung des Katalogs für den Druck umfasste die korrekte Einrichtung des Dokuments mit genauen Anschnittmarken, Schnittmarken und CMYK-Farbprofilen für eine präzise Farbwiedergabe. Ich arbeitete eng mit dem Kunden und der Druckerei zusammen, um sicherzustellen, dass jedes Detail – von der Papierwahl bis zu besonderen Veredelungen – das Endprodukt verbesserte. Vor der Finalisierung überprüfte ich den gesamten Katalog, druckte Proofs und nahm Anpassungen vor, um sicherzustellen, dass der Katalog fehlerfrei war. Das Ergebnis war ein ausgefeilter, benutzerfreundlicher Katalog, der die Marke und ihre Angebote effektiv repräsentierte, den Verkauf unterstützte und einen starken Eindruck bei den Kunden hinterließ.

Verwendete Software:
Illustrator, Photoshop, InDesign





AKZIDENZDRUCK

Print und Illustration

Ich erstelle detaillierte Infografiken und visuelle Inhalte, die komplexe Themen vereinfachen und Lernmaterialien zugänglicher und interaktiver für Lernende machen. Meine Designs werden häufig in Handouts und unterstützenden Materialien für E-Learning-Module verwendet, um eine klare und prägnante Darstellung von Bildungsinhalten zu gewährleisten. Durch den Fokus auf sowohl Klarheit als auch visuelle Anziehungskraft verbessere ich das Gesamterlebnis des Lernens.

Zusätzlich bringe ich Erfahrung in der Siebdruck-, Digital- und traditionellen Tiefdrucktechnik mit und kombiniere traditionelle und moderne Techniken, um hochwertige Druckmaterialien für verschiedene Zwecke zu liefern. Ich bin versiert in der Gestaltung von ansprechenden Druckmaterialien und Illustrationen, die speziell für E-Learning-Seminare maßgeschneidert sind.

Verwendete Software:
Illustrator, Photoshop, InDesign

Migräne Ratgeber
Du weißt, du hast Migräne. Man bekommt Migräne. Aber warum? Wie kann man sie vermeiden? Was kann man tun, wenn sie kommt? Das Ratgeberbuch erklärt dir die Ursachen der Migräne und gibt dir viele Tipps, um sie zu vermeiden.

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung
2. Warum habe ich Migräne? Ursachen und Symptome
3. Gibt es eine typische Migräneursache?
4. Was sind die Symptome der Migräne?
5. Warum bekomme ich Migräne? Die Faktoren
6. Körperliche Merkmale der Migräne
7. Prävention
8. Behandlungsmöglichkeiten

Warum bekomme ich Migräne?

Die Migräne ist eine neurologische Erkrankung, die nicht nur durch äußere Reize, sondern auch durch innere Faktoren wie Hormone, Stress und Schlafmangel ausgelöst werden kann. Die Ursachen sind vielfältig und können sich über die Jahre hinweg ändern.



Bronchi Erkältungssaft FÜR KINDER
ohne Alkohol
150ml

GESUND PHARMA

Bronchi Erkältungssaft FÜR KINDER ohne Alkohol

Wichtiges: Falls eine Arzt nicht anders anordnet, Kinder und Erwachsene 1 x 1 EL ab Aufgeben und zur Wälcherbehandlung.

Kindersicherlich 1 x 1 TL / Erwachsene ebenfalls 1 x 1 EL

Zur Behandlung: Kinder 2 x tgl. 1 - 2 TL / Erwachsene 2 x tgl. 1 EL

Säuglinge erhalten jeweils ein halbes TL der angegebenen Einzeldosis

Alte-Weltstoffe: Acetylsalicylsäure (Paracetamol) DA, Salicylsäure oder andere Acetylsalicylsäure, Echinacea, Engelwurz oder andere Beerenfrucht. Bitte Experten konsultieren.

150ml Flüssigkeit zum Einnehmen

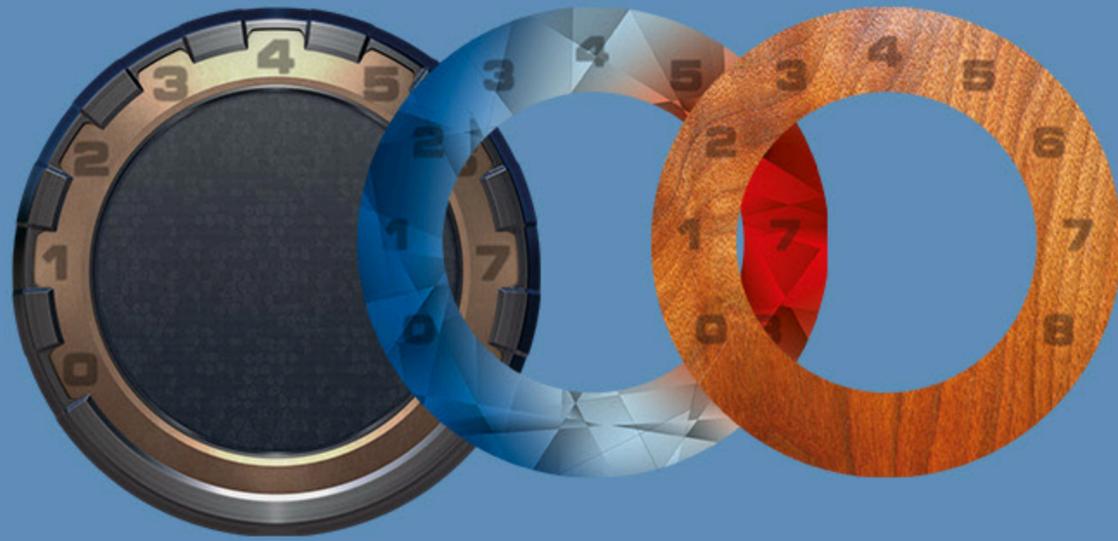
Pharmazeutische Unternehmer und Hersteller: **GESUND PHARMA**

Gesund Pharma GmbH & Co. KG
Postfach 457185 D-51145 THOR
www.gesund-pharma.de

Verwendbar bis: 06.2018

Verkehrsstudie mit GPS-Daten: Wo die Stau-Verursacher wohnen





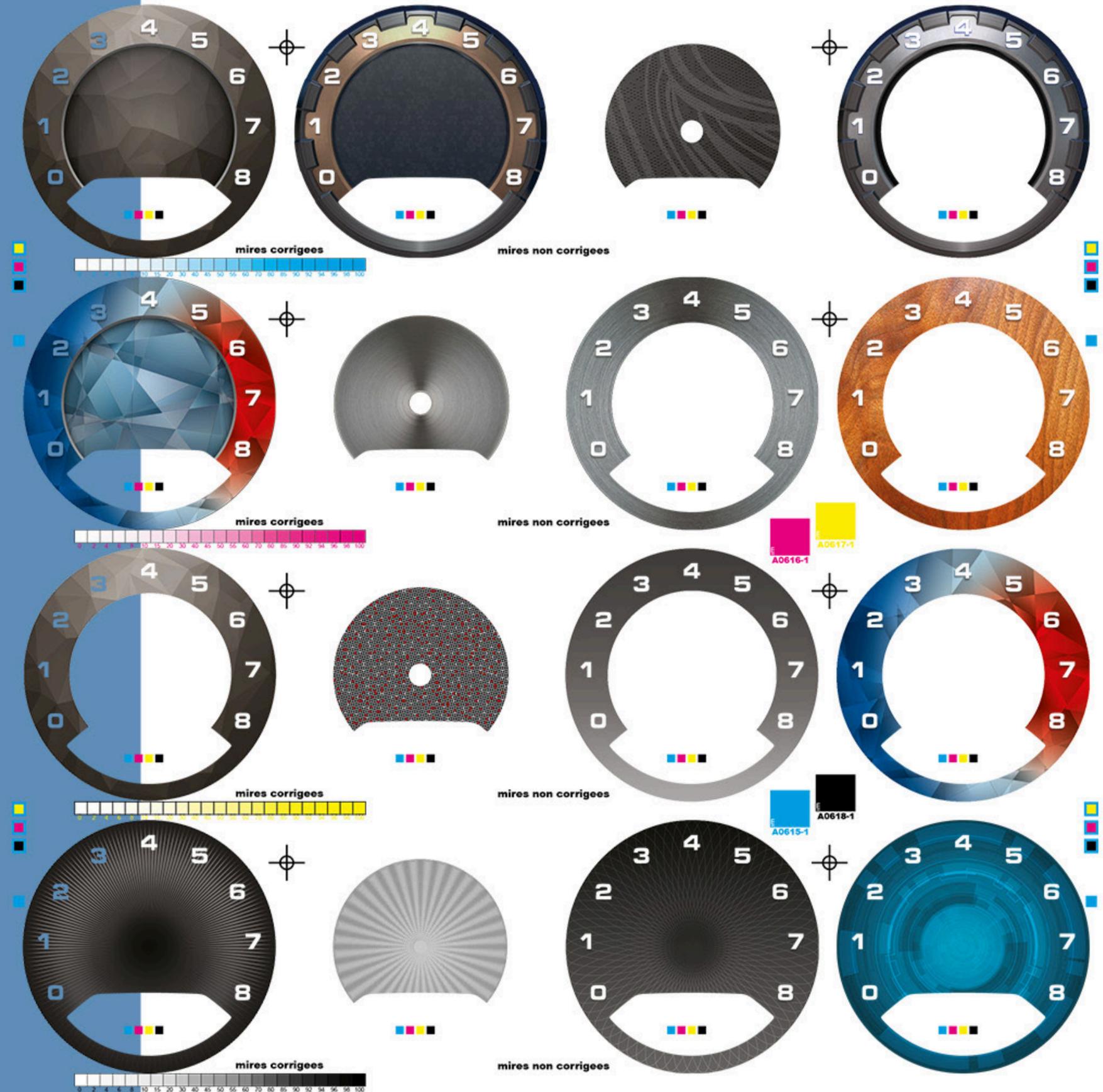
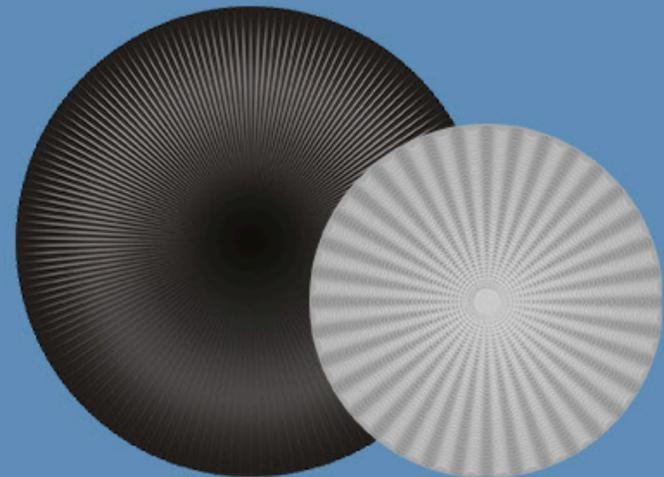
PRINT SILK & DIGITAL

Automotive

Im Automobilbereich ist Spezialdruck ein spannendes Feld, besonders für hochwertige und robuste Designs. Ich habe oft mit Siebdruck (Silk Print) gearbeitet, bei dem Farbe durch ein feines Gewebe auf Materialien wie Kunststoff oder Glas aufgetragen wird – etwa für Cluster-Zifferblätter. Diese Flächen müssen einiges aushalten: Hitze, UV-Strahlung und das alles bei absoluter Farbbechtheit. Gleichzeitig habe ich mit lichtdurchlässigen Beschichtungen gearbeitet, damit Kontrollleuchten klar erkennbar durchschimmern, während andere Bereiche blickdicht bleiben – perfekt für Tag und Nacht.

Die Veredelung war ein großer Teil meiner Arbeit: Mit matten, glänzenden oder sogar Soft-Touch-Schichten habe ich Oberflächen nicht nur funktional, sondern auch edel gemacht. Für eine Design-Serie habe ich ein Set vorbereitet, um die Möglichkeiten des Verfahrens auszuloten: 3D-anmutende Designs, Imitationen von Metall oder Holz, dünne filigrane Muster und eine breite Palette an Farben. Farbmanagement war hier entscheidend – die Töne mussten exakt und dauerhaft stimmen, vom Bildschirm bis zum Druck unter Normlicht. So entstanden Designs, die technisch top sind und gleichzeitig optisch beeindruckend.

Verwendete Software:
Illustrator, Photoshop, InDesign





LUXURY DIGITAL TWIN

Unreal Engine Luxury Garage Demo

Als Technical Artist und Designer habe ich eine interaktive Prototyp-Anwendung in Unreal Engine entwickelt, die speziell für das iPhone 15 konzipiert wurde, um dessen Echtzeit-Rendering-Fähigkeiten zu demonstrieren. Die App präsentierte eine Luxus-autogarage, in der digitale Zwillinge von Luxusfahrzeugen zusammen mit detaillierten technischen Informationen angezeigt wurden.

Ich war verantwortlich für das Modellieren, Rigging, Texturieren und die Pre-Animation der Fahrzeugmodelle in Blender. Die Modelle wurden für den Export optimiert, sodass sie direkt in PC- und Konsolenspielen integriert werden können. In Unreal engine hab ich Scene-Setup erstellt (Licht, Particle-effekte Shader und texturen definiert).

Verwendete Software:

Modellierung, Textur-Baking, Rigging:
Blender, Photoshop, Illustrator

Szenenaufbau, Lichtanimationen, Shading,
Implementierung: Unreal Engine





3D VISUALIZATION

Architectural visualization

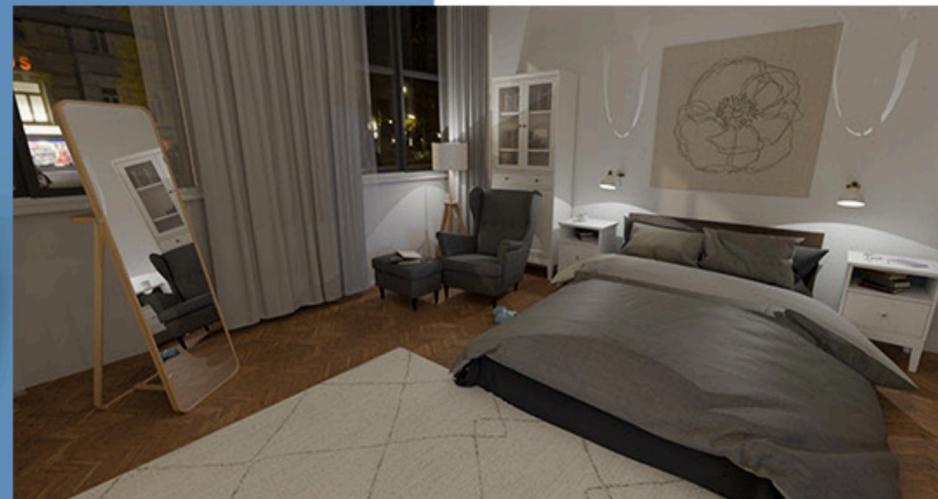
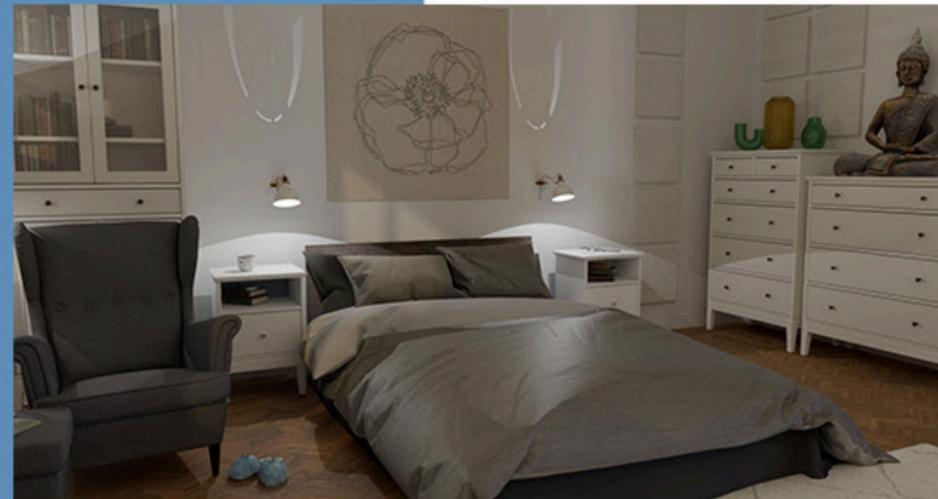
Visualisierungen für Rauminterieurs, die technische Präzision mit künstlerischem Design verbinden. Mit branchenüblichen Softwaretools wie Blender, Maya und Cinema 4D erstelle ich detaillierte 3D-Modelle und Umgebungen, die das Wesen von Architekturprojekten einfangen. Mein Arbeitsablauf integriert fortschrittliche Render-Engines wie Unreal Engine, Redshift, Arnold und Octane, um fotorealistische Renderings mit außergewöhnlicher Beleuchtung, Texturen und Materialien zu erzeugen. Animation (Kamerafahrt ist mit KI-gestützten Tools generiert, war als Test gedacht) um lange Renderzeiten zu vermeiden, eventuell Anpassungen an Licht und

Hauptfokus:

- Hochwertige Raumvisualisierungen für Innenarchitekturprojekte
- Fotorealistisches Rendering mit besonderem Augenmerk auf Licht- und Texturgleichheit
- Optimierung für Echtzeit-Rendering in Unreal Engine

Verwendete Software:

Blender, Maya, Cinema 4D, Unreal Engine, Redshift, Arnold, Octane, Photoshop, Illustrator



Short Test-video (AI generated -> faster render times)
TAP FOR VIDEO (OPENS IN BROWSER)

DIGITAL TWIN

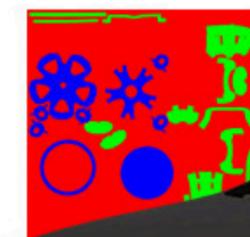
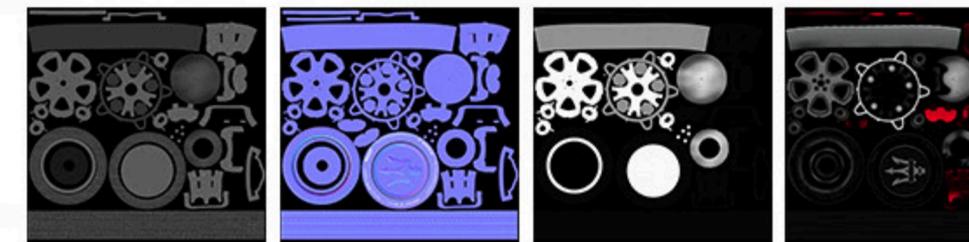
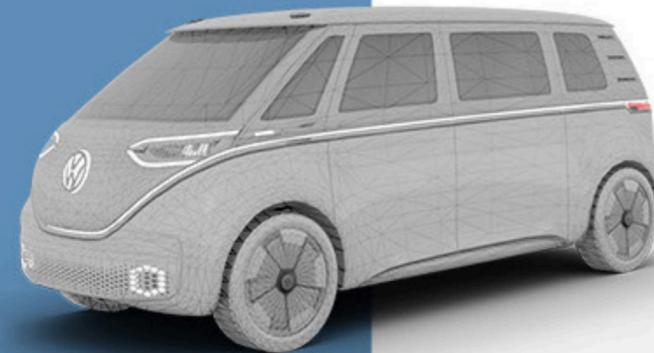
Optimizing CAD models for Realtime

Optimierung detaillierter CAD-Modelle für Echtzeit-Rendering unter Verwendung von Tools wie Maya und Blender. Ich optimierte Modelle durch Polygon-Reduktion, um die Leistungseffizienz zu gewährleisten, ohne die Designqualität zu beeinträchtigen. Zudem erstelle ich benutzerdefinierte Skripte in Blender für das Texturbaking, was eine präzise Kontrolle über Texturen und Materialien ermöglicht. Ich entwickle komplexe UV-Sets für verschiedene Zwecke, einschließlich Licht-Textur-Animationen und Maskierung, um Flexibilität und Anpassungsfähigkeit für unterschiedliche Projektanforderungen zu gewährleisten. Ich habe zudem ein tiefes Verständnis für das Rigging von Modellen für Animationen und die Erstellung von mehreren Level of Details (LODs), um den Leistungsanforderungen in Echtzeit-Umgebungen gerecht zu werden.

Projektfokus:

- CAD-Modelloptimierung für Echtzeit-Plattformen
- Texturbaking unter Verwendung von benutzerdefinierten Skripten für verbesserte Details
- Erstellung komplexer UV-Sets für Licht-, Textur-Animationen und Maskierungen
- Rigging und Vorbereitung von LODs für unterschiedliche Leistungsanforderungen

Verwendete Software: VRed Maya, Blender, Cinema4D, Unreal Engine (Datasmith), Unity



GAME ASSETS

Command & Conquer: Tiberium Alliances[©]

Realtime Assets for Command & Conquer: Tiberium Alliances[©]

Projektübersicht:

- Genre: Echtzeit-Strategie (RTS)
- Rolle: 3D Artist / Konzeptdesigner
- Zusätzliches Projekt: Lord of Ultima – UI Designer

Verwendete Software:

Maya, 3ds Max, Mudbox, Mental Ray, Photoshop

Focus:

Modellieren, Texturieren und Animieren von Spiel-Assets und Charakteren, mit Fokus auf die Optimierung der Polygonanzahl für eine effiziente Leistung auf niedrig-spezifizierten Zielsystemen. Optimierte Texturen, Rigs und Assets, die sorgfältig entwickelt wurden, um auch auf weniger leistungsstarken Plattformen reibungslos zu laufen, wobei visuelle Qualität und technische Einschränkungen miteinander in Einklang gebracht wurden.

Asset-Beschreibung:

Echtzeit-Assets:

- Gebäude: Maximaler Polygonwert von 2.000
- Panzer/Fahrzeuge: Maximaler Polygonwert von 25.000

Charakter

- (Tiberium GDI Soldat): Gemacht für Marketingzwecke, ein High-Poly- Modell mit ca. 60.000 Polygonen.





INSTRUMENT CLUSTER

Multilayer-Display

Projektübersicht:

Dieses Projekt konzentrierte sich auf das UI-Design und die Animation für ein mehrschichtiges Automobil-Cluster-Display mit zwei Anzeigeschichten, das für eine Geschäftspräsentation und eine Messe entwickelt wurde.

Zu den Schlüsselaspekten gehörte das Design von Formen und Animationen, die über mehrere Ebenen hinweg effektiv funktionierten, die Stabilität aus verschiedenen Betrachtungswinkeln gewährleisteten und sanfte Übergänge zwischen den Anzeigeschichten ermöglichten. Die einzigartige Lichtlandschaft des mehrschichtigen Displays erforderte eine sorgfältige Berücksichtigung der UI-Anforderungen, die speziell auf die automobilen Standards abgestimmt waren.

Da nur begrenzte Spezifikationen zur Verfügung standen, wurde umfangreiche Reverse Engineering durchgeführt, um das Design mit den Fähigkeiten des Displays in Einklang zu bringen, was zu einer innovativen und visuell beeindruckenden Benutzeroberfläche führte, die auf diese hochmoderne Technologie abgestimmt war.

Verwendete Tools: Maya, Illustrator, Photoshop, AfterEffects, Kanzi

Unternehmen: Visteon Electronics



DIGITAL WATCH

Personalized and interactive

- Umfassende Zusammenarbeit mit den Software- und Ingenieurteams, um sicherzustellen, dass alle Assets korrekt an die nicht-quadratische Pixelstruktur angepasst wurden und eine nahtlose Funktionalität bei verschiedenen Auflösungen gewährleistet wurde.
- Vorbereitung aller grafischen Assets gemäß der spezifischen Auflösung des Displays und deren Optimierung für die endgültige Ausgabe, was das Rendern von Inhalten im quadratischen Pixel-Format beinhaltete.
- Sicherstellung, dass alle Designkomponenten den Automotive-HMI-Richtlinien entsprechen und Klarheit sowie Konsistenz in visuellen Elementen wie Kontrast und Schriftgrößen gewahrt wurden.
- Testen und Verfeinern der Display-Leistung, um sicherzustellen, dass der Übergang von nicht-quadratischen zu quadratischen Pixeln die Design-Integrität bewahrt und den Industriestandards entspricht.

Verwendete Tools: Illustrator, Photoshop, AfterEffects,
Unternehmen: Visteon Electronics

Rollenübersicht:

Enge Zusammenarbeit mit den Software- und Ingenieurteams zur Entwicklung und Implementierung von UI/UX-Designs für ein Display mit nicht-quadratischen Pixeln. Dieses Projekt erforderte einen hochgradig angepassten Ansatz, um den einzigartigen Automotive-HMI-Spezifikationen gerecht zu werden, einschließlich Kontrast, Schriftgrößen und der Platzierung von Informationen





GEO DATA für RealTime Anwendungen

Als Technical Artist und Designer war ich für die Aufbereitung und Optimierung von Geodaten verantwortlich, sodass diese effizient und flüssig in Echtzeitanwendungen eingesetzt werden konnten. Ziel war es, interaktive Prototypen zu entwickeln, die eine nahtlose Darstellung von Karten und Fahrsimulationen ermöglichten. Das Hauptziel bestand darin, ortsunabhängig eine Karte und eine Fahrsimulation auf Grundlage von GPS-Daten darzustellen. Dies diente zugleich als Demonstration der Leistungsfähigkeit der eingesetzten Hardware und Software.

Arbeitsablauf:

Auswahl und Vorbereitung von Geodaten:
Definierung spezifischer Kartenabschnitte basierend auf den Projektanforderungen.
Verarbeitung der Geodaten mit GIS-Software wie ArcGIS und QGIS, um eine hohe Genauigkeit und Datenkompatibilität zu gewährleisten.

Design von 2D-Karten:

Export der Geodaten in Adobe Illustrator, um detailreiche, topografische 2D-Karten zu erstellen.
Aufteilung der Karten in Raster und Synchronisation mit GPS-Daten zur Integration in Unity.

Integration in 3D-Simulationen:

Nutzung von 3D-Daten, die mit den kartografischen Elementen und dem GPS-basierten Raster in Unity zusammengeführt wurden.
Entwicklung eines dynamischen Navigationssystems, das Routenplanung und Zoomstufen unterstützt.
Ab einer bestimmten Zoomstufe erfolgte ein nahtloser Wechsel von der 2D-Ansicht in eine 3D-Darstellung.

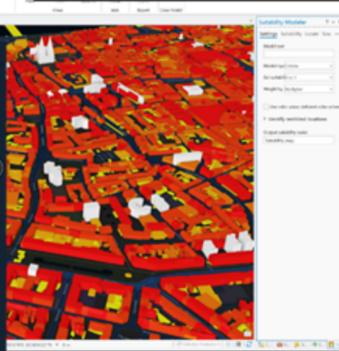
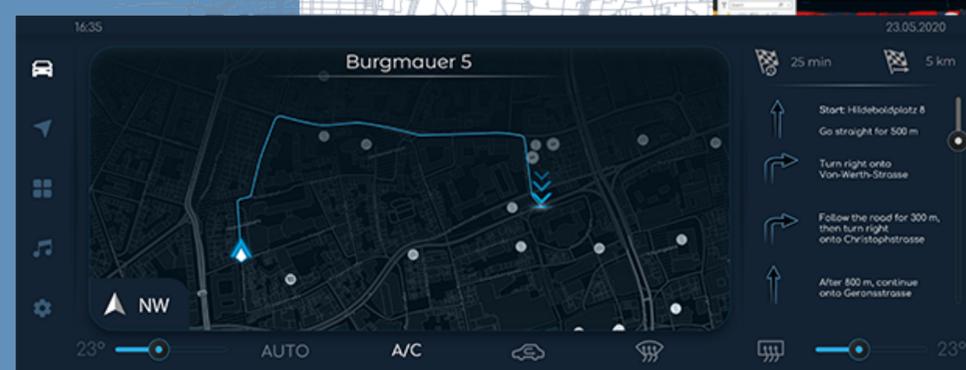
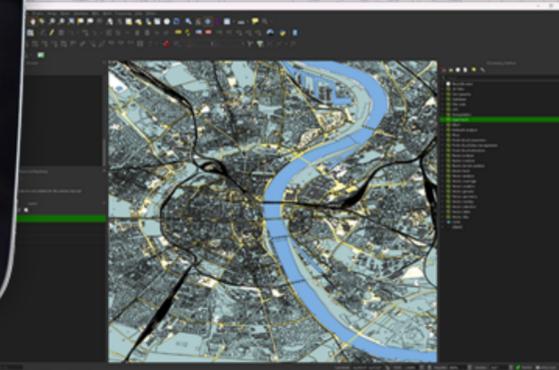
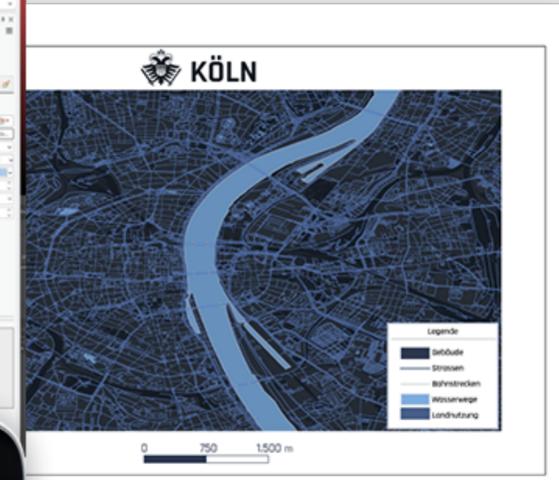
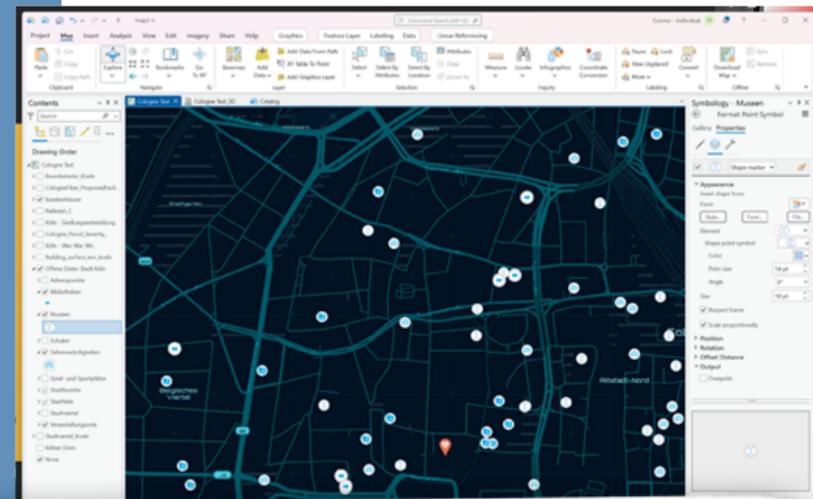
Aufgabenbereiche:

Datensammlung, Vergleich und Optimierung: Sicherstellung, dass die Geodaten den Echtzeitanforderungen entsprechen.
Vorbereitung für den Einsatz: Erstellung und Verfeinerung von Karten-Assets und deren Integration in Unity für Fahrsimulationen.

Verwendete Software:

ArcGis, QGIS, Blender, Illustrator, Figma, Unity

Die gezeigten Beispiele wurden von mir entbrandet, um sicherzustellen, dass keine Geheimhaltungsvereinbarungen (NDAs) verletzt werden. Sie dienen lediglich der Demonstration meiner Arbeitsweise und Fähigkeiten.





SMART CORE PROTOTYPE

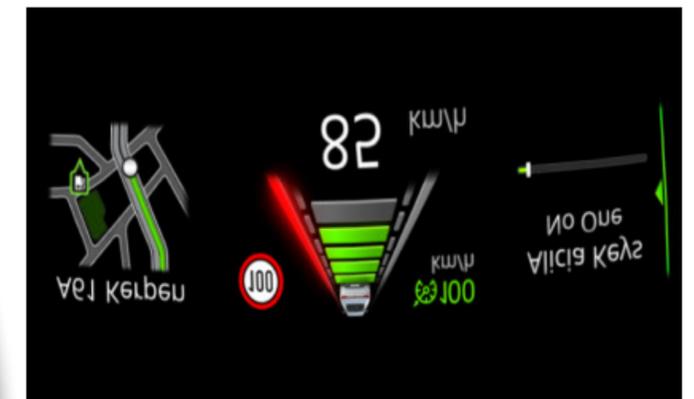
Instrument Cluster + Hud Display

- Leitung des UI/UX-Designs, wobei sichergestellt wurde, dass alle Elemente, einschließlich Farben, Kontrast und Schriftgrößen, den spezifischen Anforderungen für Automotive-HUD-Systeme entsprachen.
- Verwaltung der Anpassung des finalen Designs, um die Krümmung der Fahrzeug-Windschutzscheibe zu berücksichtigen und eine nahtlose Integration des schwarzen Hintergrunds auf dem Glas zu gewährleisten, sodass eine klare und ungehinderte Benutzeroberfläche geliefert wurde.
- Planung und Ausführung der Asset-Erstellung und -Optimierung, um qualitativ hochwertige Visuals und Leistung sicherzustellen, wobei besonderes Augenmerk auf die genaue Farbdarstellung und Klarheit in projizierten Displays gelegt wurde.
- Koordination mit dem technischen Team, um das UI-Design an die Hardware-Spezifikationen des Fahrzeugs anzupassen, sodass das Display unter verschiedenen Licht- und Umweltbedingungen optimal funktioniert.

Rollenübersicht:

UI/UX-Design und Entwicklung eines Head-Up Displays (HUD), das die Flexibilität sowohl von Combiner- als auch Windschutzscheiben-integrativen Displays zeigt. Das Projekt umfasste die Erstellung einer Video-Demonstration, die die Auflösung, Farbgenauigkeit und UI-Leistung des HUDs hervorhob und dabei den Standards für Automotive-Displays entsprach.

Verwendete Tools: Maya, Illustrator, Photoshop, AfterEffects, Kanzi,
Unternehmen: Visteon Electronics





MULTILAYER INSTRUMENT CLUSTER

Projektübersicht:

Dieses Projekt konzentrierte sich auf das UI-Design und die Animation für ein mehrschichtiges Automobil-Cluster-Display mit zwei Anzeigeschichten, das für eine Geschäftspräsentation und eine Messe entwickelt wurde.

Zu den Schlüsselaspekten gehörte das Design von Formen und Animationen, die über mehrere Ebenen hinweg effektiv funktionierten, die Stabilität aus verschiedenen Betrachtungswinkeln gewährleisteten und sanfte Übergänge zwischen den Anzeigeschichten ermöglichten. Die einzigartige Lichtlandschaft des mehrschichtigen Displays erforderte eine sorgfältige Berücksichtigung der UI-Anforderungen, die speziell auf die automobilen Standards abgestimmt waren.

Da nur begrenzte Spezifikationen zur Verfügung standen, wurde umfangreiche Reverse Engineering durchgeführt, um das Design mit den Fähigkeiten des Displays in Einklang zu bringen, was zu einer innovativen und visuell beeindruckenden Benutzeroberfläche führte, die auf diese hochmoderne Technologie abgestimmt war.

Verwendete Tools: Maya, Illustrator, Photoshop, AfterEffects, Kanzi

Unternehmen: Visteon Electronics





DIGITAL WATCH

Personalized and interactive

- Umfassende Zusammenarbeit mit den Software- und Ingenieurteams, um sicherzustellen, dass alle Assets korrekt an die nicht-quadratische Pixelstruktur angepasst wurden und eine nahtlose Funktionalität bei verschiedenen Auflösungen gewährleistet wurde.
- Vorbereitung aller grafischen Assets gemäß der spezifischen Auflösung des Displays und deren Optimierung für die endgültige Ausgabe, was das Rendern von Inhalten im quadratischen Pixel-Format beinhaltet.
- Sicherstellung, dass alle Designkomponenten den Automotive-HMI-Richtlinien entsprechen und Klarheit sowie Konsistenz in visuellen Elementen wie Kontrast und Schriftgrößen gewahrt wurden.
- Testen und Verfeinern der Display-Leistung, um sicherzustellen, dass der Übergang von nicht-quadratischen zu quadratischen Pixeln die Design-Integrität bewahrt und den Industriestandards entspricht.

Verwendete Tools: Illustrator, Photoshop, AfterEffects,
Unternehmen: Visteon Electronics

Rollenübersicht:

Enge Zusammenarbeit mit den Software- und Ingenieurteams zur Entwicklung und Implementierung von UI/UX-Designs für ein Display mit nicht-quadratischen Pixeln. Dieses Projekt erforderte einen hochgradig angepassten Ansatz, um den einzigartigen Automotive-HMI-Spezifikationen gerecht zu werden, einschließlich Kontrast, Schriftgrößen und der Platzierung von Informationen





TV+VIDEO PRODUCTION

Characters & Vehicles

3D-Asset-Erstellung für Kino- und Fernsehproduktionen.

Verantwortlichkeiten: Detailliertes 3D-Modellieren, Texturieren, Rigging und Animieren von Charakteren und Objekten für verschiedene Medien.

Hauptfokus:

- Spezialisierung auf hochdetailliertes Modellieren und Rigging, um lebensähnliche Bewegungen und Präzision in animierten Sequenzen zu gewährleisten.
- Expertise im Sculpting und Erstellen realistischer Texturen mit fortschrittlichen Shadern für organische und Hard surface Assets.
- Integration von 3D-Effekten und Charakteren nahtlos in bestehendes Live-Action-Material durch Compositing-Techniken.

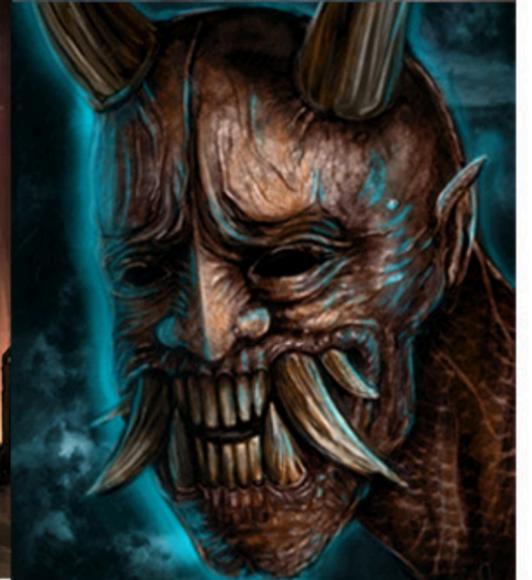
Software Used:

Maya, Arnold, Octane, Nuke, Photoshop, Illustrator, Mari

Projekte:

Galileo (TV Show)
TerraX (Documentary Series)

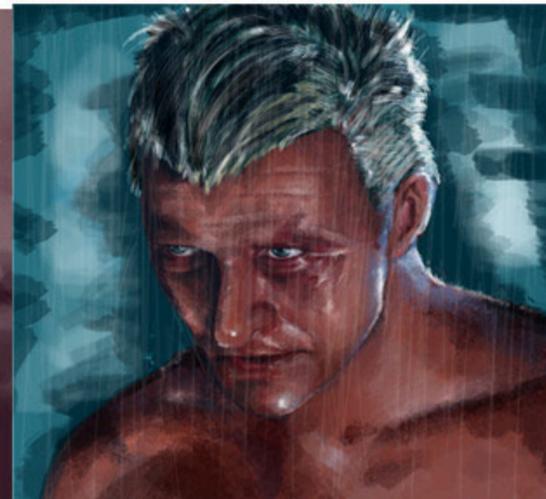
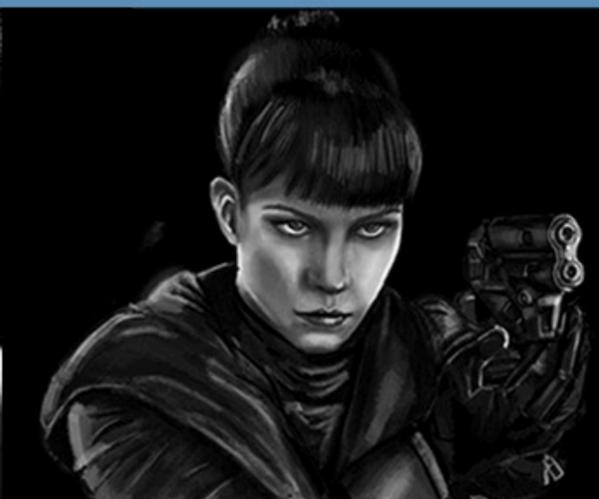




DIGITAL ILLUSTRATION

Ditgiales Skizenbuch

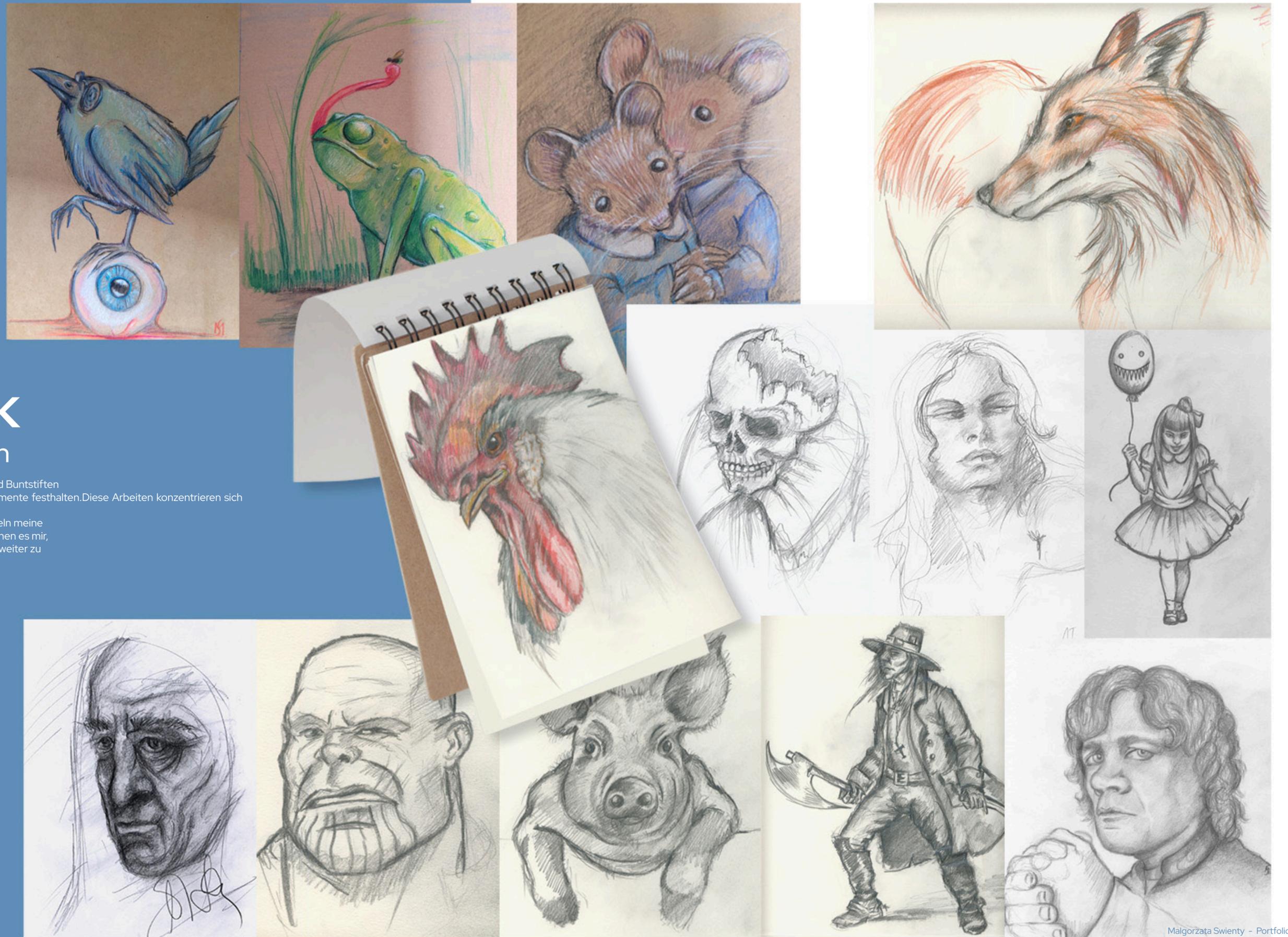
Eine Sammlung digitaler Arbeiten, die mit Software wie Photoshop, Krita und Clip Studio Paint erstellt wurden und meine kontinuierliche Praxis sowie die Erkundung neuer Techniken zeigen. Jedes Werk spiegelt mein Engagement wider, meine Fähigkeiten in der digitalen Illustration zu verbessern, indem ich mit verschiedenen Pinseln, Texturen und Lichteffekten experimentiere. Dieser Prozess ermöglicht es mir, kreative Grenzen zu erweitern und meinen Ansatz zu Farbe, Komposition und Form im digitalen Medium zu verfeinern.



SKETCHBOOK

Klassisches Skizzenbuch

Eine persönliche Sammlung von Skizzen, die mit Bleistift und Buntstiften entstanden sind, und alltägliche Beobachtungen sowie Momente festhalten. Diese Arbeiten konzentrieren sich auf die Erforschung von Formen, Licht und Texturen in meiner Umgebung. Sie spiegeln meine Leidenschaft für traditionelles Zeichnen wider und ermöglichen es mir, meine Fähigkeiten durch die einfache Freude am Skizzieren weiter zu verfeinern.





3D CHARACTERS

Realtime -Ready

Für Knockout Games Studio habe ich richtig tief in Character Design und Modelling reingehängt – vom ersten Konzept bis zum fertigen Modell. Leider ist das Projekt irgendwann auf Eis gelegt worden, aber die Arbeit daran war eine klasse Erfahrung. Ich habe die Charaktere komplett selbst entworfen: Skizzen für ihren Look, ihre Persönlichkeit und ihren Stil, bevor ich sie in 3D umgesetzt habe, meist mit Tools wie Blender oder Maya. Mein Ziel war, sie nicht nur cool aussehen zu lassen, sondern auch spielbereit zu machen – maximal 25.000 Polygone pro Modell, wobei die meisten bei etwa 15.000 lagen, um die Performance nicht zu killen.

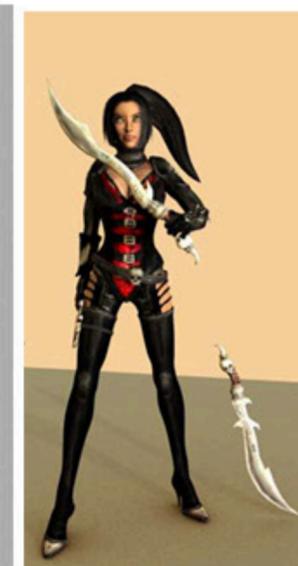
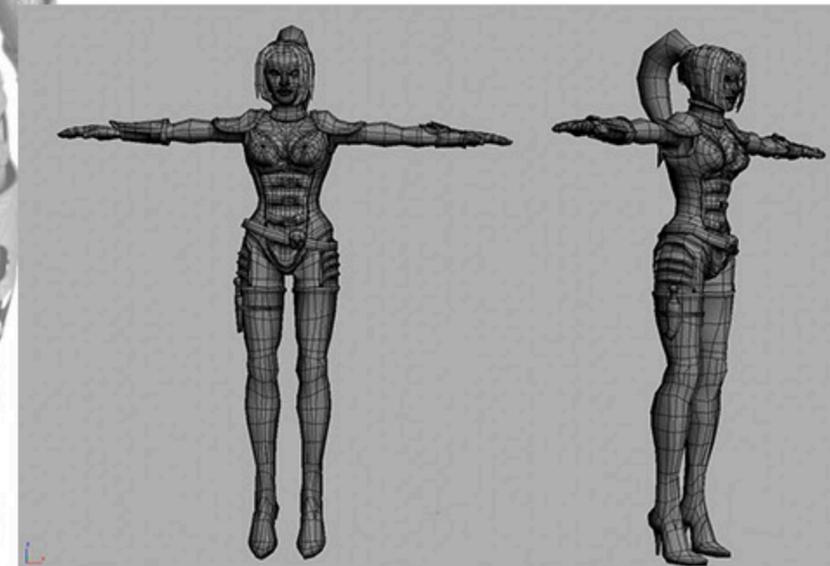
Beim Modelling habe ich auf saubere Topologie geachtet, damit die Formen stimmen und sich später gut verformen lassen. Dann kam das Rigging: Ich habe Skelette gebaut, die flexibel genug waren für alles – von lockeren Idle-Posen über dynamische Laufzyklen bis hin zu wuchtigen Kampfanimationen. Die Animation selbst war ein Riesenspaß – ich habe Keyframes gesetzt, Gewichte angepasst und Bewegungen getestet, bis sie sich natürlich und flüssig angefühl haben.

Fürs Texturing habe ich oft mit handgemalten Texturen gearbeitet, um den Charakteren Tiefe und Charme zu geben – etwa raue Lederjacken oder glänzende Metallteile. Dazu kamen UV-Maps, die ich so effizient wie möglich gestaltet habe, damit keine unnötigen Ressourcen verschwendet werden. Beim Optimieren habe ich dann richtig gefeilt: Texturen runtergesampelt, wo es möglich war, und Details mit Normal Maps ergänzt, statt die Poly-Zahl hochzujagen. So liefen die Modelle auch auf schwächeren Systemen smooth.

Schade, dass das Projekt gestorben ist – ich hatte echt Bock, die Charaktere im Spiel zu sehen. Aber die Arbeit an Design, Rigging, Animation und Optimierung hat mir gezeigt, wie viel man mit schlanken Modellen und cleverer Technik rausholen kann!

Verwendete Software:

3ds max, Vray, Photoshop, Illustrator





E-LEARNING PLATFORM

Cross-Platform application für PTA's -Prototype

UI/UX Design

Entwickelte das UI/UX-Design für eine cross-platform E-Learning-Plattform für Apotheker, zugänglich über Web, Tablets und mobile Geräte. Das Design war gezielt auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abgestimmt, mit dem Fokus auf ansprechende Lernmodule. Durch Gamification wurde das Lernen ansprechender und interaktiver gestaltet. PTA-Assistenten (pharmazeutisch-technische Assistenten) nahmen an Bonuspunktkampagnen teil, die Teil der Plattform-Engagement-Strategie waren.

E-Learning Modules:

Die Module beinhalteten Videos, Infografiken und interaktive Quizze, um komplexe medizinische Prozesse durch Animationen zu vereinfachen. Die Inhalte lieferten klare Anleitungen zu Anwendungen und Beratungsunterstützung, mit Wireframes, die die Login-Routinen und Benutzerflüsse veranschaulichten.

Projektfokus:

- E-Learning-Plattform für medizinische Weiterbildung
- Cross-Platform-Design für verschiedene Geräte
- Integration interaktiver Medien und benutzerzentrierter Animationen

Verwendete Software:

Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash

