



ÜBER MICH

Ich bin 2D/3D- und Tech-Artist aus Wien. Im Laufe der Zeit habe ich meine Leidenschaft für 3D-Modeling und prozedurale Workflows entdeckt. Abseits von Sculpting, Modeling und Texturing begeistern mich insbesondere Brettspiele sowie das Universum.



Max-Albert Schulz, B.A.

Creative Designer & Multimedia Artist

SKILLS

Maya & Blender	●●●●●●
Houdini	●●●●●●
Illustrator	●●●●●●
Photoshop	●●●●●○
AE & Premiere Pro	●●●●●●
Miro & Milanote	●●●●●○
HTML & CMS	●●●●●○
SEO Tools	●●●●○●
Audition, Ableton	●●●●●○
Buffer	●●●●○●
Canva & Figma	●●●●●○

SOFTSKILLS

Teamfähig
Räumliches Denken
Stressresistent
Entscheidungsstark

SPRACHEN

Deutsch Muttersprache
Englisch C1

ADRESSE

Alserbachstraße 2
1090 Wien
Österreich

KONTAKT

schulz.max-albert@outlook.com
0676 332 05 06
www.cladis.space

ERFAHRUNG

BERUFSERFAHRUNG

- seit 2023 Co-Founder
reignite games GmbH
- Panta Rhei
- SimVenture Wingsim
- 2021 - 2023 Junior 3D Artist
Soma Reality GmbH
Projekte:
- Bundesheer
- MedUni Wien
- frequentis
- SimVenture
- 2021 Praktikum Junior 3D Artist
Soma Reality GmbH
VR Bundesheer Projekt
- 2021 Junior Graphic Designer
Warm-ME
- 2018 - 2019 Digital Content Manager
Christina Wolff-Staudigl
- Präsenzdienst | 2017 - 2018
Panzergranadierbatalloin 35

AUSBILDUNG

AUSBILDUNG

- 2019 - 2022 Fachhochschule Salzburg
Bachelor of Arts | MultimediaArt -
Titel Bachelorarbeit: *Die menschliche
Farbwahrnehmung und deren Relevanz
für Werbezwecke*
- 2011 - 2017 HTBLuVA Spengergasse
Diplom und Matura |
Mediendesign, Gamedesign
Titel Diplomarbeit: *Eine auf ältere
Menschen abgestimmte auditive
Unterstützung in einem VR Spiel*



www.cladis.space

