

# Lebenslauf

## Persönliche Daten

Name: Philipp Stelzer  
Anschrift: Triftstr. 21 Hh  
99086 Erfurt  
Geburtsdatum: 03.12.1985  
Geburtsort: Bad Salzungen  
Tel: 0174/4698492  
eMail: [info@fluxeffects.de](mailto:info@fluxeffects.de)  
Webseite: <http://www.fluxeffects.de>

## Projekte

### **10/2011 – 01/2012 Lehrbeauftragter an der Fachhochschule Schmalkalden, Lehrveranstaltung: Werkzeuge der Informatik**

- Betreuung des praktischen Vorlesungsteils über die Anwendung der Modellierungssoftware Autodesk Maya

### **09/2011 – 11/2011 Mitentwicklung der stereoskopischen AR-Anwendung „AnnoScope“ für Parallax3D GbR**

- Entwicklung einer Multimedia-Anwendung für realistisches Einblenden virtueller Objekte in stereoskopische Echtzeitbilder
- Entwicklung in C++
- Einsatz von OGRE, GLSL, Qt
- Aufgabenbereich: Entwicklung und Integration von Material- und Posteffekt-Shadern
- Insgesamt an Entwicklung beteiligt: 4 Personen

### **07/2011 – 09/2011 Entwicklung eines After Effects Plugins für Parallax3D GbR**

- Umsetzung der OpenGL-basierten Java-Anwendung „KeyVee“ von Parallax3D als After Effects Plugin
- Entwicklung in C++
- Einsatz von CUDA für GPU-beschleunigte Algorithmen
- Aufgabenbereich: Entwicklung der Hauptkomponenten
- Insgesamt an Entwicklung beteiligt: 3 Personen

### **seit 05/2011 Beteiligung an Videoproduktionen von CapTres GbR**

- Bearbeitung von Videos (Kurzclips) für Internetpräsentationen
- Einsatz von Adobe Premiere und After Effects für Schnitt und Videokomposition
- Teilweise Erstellen virtueller Hintergründe mit Autodesk Maya
- Insgesamt an Bearbeitung beteiligt: 3+ Personen (je nach Umfang)
- Unregelmäßige Kurzaufträge Aufgrund wechselnder Endkunden

**12/2010 – 04/2011      Beteiligung am Projekt „Multivisionsfilm Überarbeitung“**

- Visuelle Überarbeitung des stereoskopischen Films „Man nennt mich Frieden“ im Auftrag von 4-YOU-2 in Kooperation mit Parallax3D GbR
- Überarbeitung von 3D-Modellen (Texturen, Beleuchtung) und Postproduktion (Verbesserung von Effekten, virtuellen Elementen, Chromakey, und Farbkorrekturen) mit Hilfe von Autodesk Maya und Adobe After Effects
- Insgesamt an Bearbeitung beteiligt: 4 Personen

**10/2010 – 01/2011      Lehrbeauftragter an der Fachhochschule Schmalkalden,  
Lehrveranstaltung: Werkzeuge der Informatik**

- Betreuung des praktischen Vorlesungsteils über die Anwendung der Modellierungssoftware Autodesk Maya

**04/2010 – 10/2010      Diplomarbeit „Evaluierung und Adaption von GPU-gestützten  
Algorithmen für tiefenbasiertes Keying von stereoskopischem  
Filmmaterial“**

- Umsetzung einer Anwendung zum Berechnen von Tiefendaten aus stereoskopischen Bildern
- Entwicklung in Java
- Einsatz von OpenCL für GPU-beschleunigte Algorithmen
- Einsatz von OpenGL zur Darstellung der Ergebnisse

**12/2007 – 09/2009      Computeranimationsprojekt „Neverending Project“**

- Erstellen eines computeranimierten Kurzfilms im Rahmen des Studiums
- Modellierung virtueller Hintergründe mit Autodesk Maya
- Schnitt, Komposition und Postproduktion mit Adobe Premiere und After Effects
- Insgesamt an Bearbeitung beteiligt: 4 Personen
- ["Neverending Project" auf YouTube](#)  
(auch auf meiner oben angegebenen Webseite unter „Referenzen“ zu finden)

## **Werdegang**

seit 03/2011	freiberuflicher Diplom-Informatiker
10/2004 – 10/2010	Studium an der Fachhochschule Schmalkalden Akademischer Abschluss: Diplom-Informatiker (FH) Abschlussnote: 1,6
08/1996 – 07/2004	Johann-Gottfried-Seume Gymnasium Vacha Abschluss: Abitur/Allgemeine Hochschulreife

## **Qualifikationen**

Programmierkenntnisse:	Java, C/C++, SQL, Prolog, Lisp
Frameworkkenntnisse:	OpenGL, CUDA, OpenCL, OpenCV, OGRE, Qt, After Effects SDK
Multimediakenntnisse:	Adobe Premiere, After Effects, Autodesk Maya, Blender
Officekenntnisse:	Microsoft Office und OpenOffice.org Produkte
Sprachkenntnisse:	Englisch <ul style="list-style-type: none"><li>• gut, aktiver Gebrauch englischsprachiger Medien, Auslandsreisen in englischsprachigen Raum</li></ul> Französisch <ul style="list-style-type: none"><li>• Schulkenntnisse, Auslandsreisen in französischsprachigen Raum</li></ul>
Persönliche Interessen:	Literatur, audiovisuelle Medien, Videopostproduktion, 3D-Modellierung, Computergrafik