

# Frank Willeke

Senior Softwareentwickler | 3D-Artist



Kochhannstr. 26  
10249 Berlin

[frank@frankwilleke.de](mailto:frank@frankwilleke.de)  
[www.frankwilleke.de](http://www.frankwilleke.de)

## Persönliche Angaben

<b>Name</b>	Frank Willeke
<b>Geburtsort</b>	Braunschweig, Deutschland
<b>Familienstand</b>	unverheiratet, 1 Tochter
<b>Nationalität</b>	Deutsch

## Berufserfahrung

### Seit November 2016

#### **Senior Software Developer Laubwerk GmbH**

Entwicklung der neusten Inkarnation von SurfaceSPREAD, spezifischen Renderer-Anbindungen und Inhouse-Software.

### April 2014 - Mai 2016

#### **Senior Developer MAXON Computer GmbH**

Zukunftstaugliche Entwicklung neuer Technologien, Research & Development

### April 2014 - Mai 2016

#### **Technical Manager MAXON Computer GmbH**

Machbarkeitsstudien, Code reviews, Source integrations, Strukturen und Prozesse

### September 2012 - April 2014

#### **Projektmanager bei MAXON Computer GmbH**

Personalverantwortung für sechs Entwickler in den Bereichen Modeling, Motion Tracking und Workflow

### Dezember 2009 - April 2014

#### **Softwareentwickler bei MAXON Computer GmbH**

Entwicklung in C++ auf OS X und Windows  
Spezialisiert auf: Shader, Videopost-Effekte, GUI, Workflow

### 2006 - Dezember 2009

#### **Freischaffender 3D-Artist**

3D-Auftragsarbeiten u.a. für Priedemann Fassadenberatung (Großbeeren), Walter Wiese Architekten (Aachen), Tex

Whitney Productions (Lilyfield, Australien), GE Transportation (General Electric, Chicago, USA), Polysius (Thyssen Krupp, Hamburg) und Kl.KA / Mitteldeutscher Rundfunk (Erfurt).

**2005 - Dezember 2009**

**Freier Mitarbeiter des Mitteldeutschen Rundfunks**

3D-Artist: Animation, Modeling, Entwicklung von Rigs und Expressions

**2005 - Dezember 2009**

**Freischaffender Softwareentwickler**

Plugins und Skripte für MAXON Cinema 4D

**August 2003 - Juni 2008**

**CADENAS Solutions GmbH, Wolfsburg**

Projektmanagement, parametrische CAD-Konstruktion und Assembly-Scripting.

**Juli 2002 - Juli 2003**

**MediaWorld GmbH, Braunschweig**

Online- und Printmediendesign, Illustration

## **Ausbildung**

**2008 - 2009**

Erlernen der türkischen Sprache bei Tömer (Ableger der [Ankara Üniversitesi](#)), Izmir

**2003 - 2008**

Ausbildung zum IT-Systemkaufmann  
Abschlussprüfung bei der IHK Braunschweig

**2002**

Zivildienst beim Paritätischen Hilfsdienst Braunschweig  
in den Bereichen häusliche Dienste und Essen auf Rädern

**2001**

Abschluss, Leistungskurse: Englisch und Musik

**1993 - 2001**

Gymnasium Ricarda-Huch-Schule, Braunschweig

**1991 - 1993**

Orientierungsstufe Bültenweg, Braunschweig

**1987 - 1991**

Grundschule Heinrichstraße, Braunschweig

## **Sprachkenntnisse**

**Deutsch:** Muttersprache

**Englisch:** Fließend, verhandlungssicher

**Türkisch:** Fortgeschritten

## **EDV-Kenntnisse**

### **Programmiersprachen**

C++, Python, VisualBasic, XPresso, PASCAL, HTML, CSS, JavaScript

### **Entwicklungstools**

Apple Xcode, Apple Instruments, VisualStudio, VisualAssistX, Intel VTune Amplifier

### **Source / Revision Management**

Perforce, Git

### **Grafik & Video**

Adobe Photoshop, iMovie, ScreenFlow, Camtasia, Picktorial

### **3D-Animation / Modeling**

MAXON Cinema 4D, Mol3D, World-Machine

### **Audio**

Propellerhead Reason, Ableton Live, Adobe Audition

### **Office**

Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Apple Pages, Apple Keynote, Apple Numbers, LibreOffice

## **Auszeichnungen**

### **3D World Magazine: Image of the month August, 2009**

Ich habe eine ATI OpenGL-Grafikkarte für mein Rendering "Autumn Roads" gewonnen.

## **Kommerzielle Software-Projekte**

### **ScoobyCamTools**

Art: Cinema 4D Plugin

Simulation handgeführter Kameras, mittels eines physikalisch basierten menschlichen Rigs und dynamisch simulierten physikalischen Effekten. Allgemeiner Kameraworkflow, der realen Welt angelehnt. Morphing mehrerer Kamerafahrten. Prozedurale, non-destruktive layer-basierte Kameraanimation. Das Projekt wurde von MAXON Computer GmbH aufgekauft und 2013 unter dem Namen „Motion Camera“ in Cinema 4D R14 integriert.

### **SurfaceSPREAD**

Art: Cinema 4D Plugin

URL: <http://www.laubwerk.com/store/surfacespread>

Erzeugung von Klonen auf Oberflächen, spezialisiert auf realistische naturgetreue Verteilung von Objekten wie Bäumen, Büschen und Felsen auf Landschaften. Generierung prozeduraler Terrains u.a. auf Basis von Fraktalfunktionen. Export von Klondaten über Shader und Nodes. Das Projekt wurde von Laubwerk GmbH aufgekauft und wird seit 2014 unter gleichem Namen weiter entwickelt und vertrieben.

### **SplineSPREAD**

Art: Cinema 4D Plugin

URL: <http://www.laubwerk.com/store/surfacespread>

Erzeugung von Klonen entlang von Splines, inklusive pseudo-Zufallseinfluss, steuerbarer Endlos-Animation, Ausgabe von Klondaten über Shader und Nodes. Kann z.B. benutzt werden für Simulation von Schwärmen, Fake-Partikel im Allgemeinen, Modeling (Ketten, Bahnschienen, etc.) und Animation der erzeugen Modelle. Das Projekt wurde von Laubwerk GmbH aufgekauft und wird seit 2015 unter gleichem Namen weiter entwickelt und gemeinsam mit SurfaceSPREAD vertrieben.

## **Weitere Software-Projekte**

### **Flock Modifier**

Art: Cinema 4D Plugin, OpenSource

URL: [http://www.c4d-jack.de/site/de/downloads/doc\\_details/37-flock-modifier.html](http://www.c4d-jack.de/site/de/downloads/doc_details/37-flock-modifier.html)

Ein Partikel-Modifikator zur Simulation von Schwarmverhalten (z.B. Vogel- und Fischeschwärme) in Cinema 4D, implementiert auf Basis von Craig Reynolds 1987er SIGGRAPH-Paper "Flocks, Herds, and Schools: A Distributed Behavioral Model".

### **Sonstige Cinema 4D Plugins**

Die meisten meiner kostenlosen Cinema 4D Plugins stehen mittlerweile als Open Source unter GPL 3.0 auf der Plattform Github bereit:

<https://fwilleke80.github.io>

### **qHunter**

Art: Standalone

Eine experimentelle Software zur Analyse der Wortwahl in Texten. Wurde 2007 im Rahmen eines wissenschaftlichen Forschungsprojekts der TU Berlin geschrieben, und ermöglichte, beliebige Texte miteinander zu vergleichen, und sie, unabhängig vom tatsächlichen Inhalt, auf thematisch ähnliche Wortwahl zu überprüfen. Dabei wurde zunächst ein exemplarischer Vergleichstext herangezogen, mit dessen Hilfe eine eigens für das Projekt entwickelte "Common Sense Matrix" trainiert wurde. Dabei lernte das Programm automatisch, welche Worte für den Text thematisch von Bedeutung waren und welche nicht. Das Programm wurde erfolgreich für die Untersuchung der Frage eingesetzt, ob gleiche Filme bei verschiedenen Menschen eine ähnliche Wortwahl bei der textlichen Wiedergabe des Filminhaltes hervorrufen. Es konnte aber auch sinnvoll zur Feststellung von Plagiaten in z.B. wissenschaftlichen Arbeiten eingesetzt werden, selbst wenn die plakatierten Sätze vom Plagiator umgestellt worden waren.