



Gero Doll

Senior Technical Artist & Generative AI Specialist

Senior Technical Artist & Generative AI Engineer

gero@limbication.com | +49 176 25833126 | limbication.com | [LinkedIn](#) | [GitHub](#)

PROFIL

Technical Artist und Generative AI Engineer mit über 10 Jahren Erfahrung in der Entwicklung von Echtzeit-Pipelines und digitalem Content für Automotive, Virtual Production und XR. Experte in Unreal Engine 5 und ComfyUI mit nachgewiesener Produktionserfahrung in der Integration von LLM-Technologien (GPT-4, Whisper, ElevenLabs) in reale Client-Umgebungen. Referenzen umfassen BMW iX3, Mercedes-Benz, VW Immersive Experience und Porsche Design. Verbindet künstlerische Vision mit tiefgreifendem technischen Know-how, um kreative Pipelines zu beschleunigen.

TECHNISCHE KOMPETENZEN

Echtzeit & Unreal Engine 5

UE5 Blueprints, Material-System, Shader-Entwicklung, nDisplay / LED-Wall, Virtual Production, MetaHuman-Integration, Performance-Optimierung, Asset-Pipeline

Generative AI & ML

ComfyUI (individuelle Workflows, Batch-Processing, Inpainting), Stable Diffusion, Flux, HiDream, LoRA-Training, OpenAI GPT-4 API, Whisper Audio-Processing, ElevenLabs Voice Synthesis, Custom LLM Integration, Stable Audio

3D & VFX

Houdini, Cinema 4D, ZBrush, Substance Painter / Designer, Marmoset Toolbag, Blender, SpeedTree
Entwicklung & Pipeline

Python, C++ (Unreal Engine), Git, Perforce, Plastic SCM, Pipeline-Automatisierung, Custom Tool Development, Workflow-Optimierung

XR / Immersive

Meta Quest 3 (UE5), Unity, AR-Anwendungsentwicklung, Mobile-VR-Optimierung

BERUFSERFAHRUNG

Freelance Technical Artist & Generative AI Engineer

Selbstständig | Berlin, Deutschland | Jan 2024 – Heute

Doopic — ComfyUI Workflow Developer *Okt 2025, Remote*

Entwicklung maßgeschneiderter ComfyUI-Pipelines für die automatisierte E-Commerce-Produktvisualisierung im großen Maßstab.

- Batch-Processing-Workflows für die hochvolumige Produkthintergrund-Generierung mit Stable Diffusion konzipiert und aufgebaut
- Inpainting-Pipeline mit Flux- und HiDream-Modellen entwickelt für markenkonsistente Produktbilder
- Wiederverwendbare Workflow-Architektur geliefert, die der Kunde eigenständig betreiben kann

MONOMANGO — Unreal Engine Artist *Sep–Okt 2025, Vor Ort*

Echtzeit-Visualisierungen und Performance-Optimierungen für den interaktiven BMW iX3 Konfigurator.

- Fotorealistische Automotive-Materialien und Blueprint-gesteuerte Konfigurator-Logik in UE5 entwickelt
- Rendering-Performance auf interaktive Frameraten für den Produktionseinsatz optimiert
- Asset-Pipeline für hochauflösende Automotive-Visualisierung im Konfigurator-Maßstab optimiert

TAMSCHICK Exhibition Ventures — Unreal Engine Artist *Aug 2025, Vor Ort*

- Unreal Engine Animationsanpassungen für einen internationalen Previz-Film (Kunde: Saudi-Arabien) umgesetzt
- Alle Anforderungen innerhalb eines kompakten Produktions-Sprints termingerecht geliefert

XouXou GmbH — ComfyUI Spezialist *Mai 2025 – Heute, Remote*

- ComfyUI-Workflows (HiDream, Flux Dev) für E-Commerce-Produktvisualisierung getestet und evaluiert
- Inpainting- und Hintergrundersetzungs-Pipelines entwickelt und benchmarkt
- Pipeline-Performance dokumentiert und Empfehlungen für den Produktionseinsatz erarbeitet

NSYNK GmbH — Senior Technical Artist *Jul–Sep 2024, Vor Ort*

VW Immersive Experience für Meta Quest 3 (UE5)

- UE5 VR-Experience unter den Hardware-Beschränkungen des Meta Quest 3 entwickelt und Performance-Budget eingehalten
- ComfyUI in die VR-Asset-Pipeline integriert für dynamische Textur-Generierung und beschleunigte Asset-Iteration
- Custom Shader für Mobile VR entwickelt; Performance-Profiling und Optimierung mit UE5 Toolset
- Asset-Optimierung mit ZBrush und Blender für Echtzeit-Zielspezifikationen

Mirage GmbH — Senior Technical Artist *Jun 2024, Vor Ort*

- Virtual Production Previz-System in UE5 mit nDisplay LED-Wall-Integration aufgebaut
- Custom Blueprints für automatisierte Workflow-Tools des Produktionsteams entwickelt
- Substance Designer für prozedurales Texturing integriert; LOD-Management und Material-Instanzierung optimiert

Sehsucht GmbH — Technical Artist & UE5 Spezialist *Jan–Mai 2024, Vor Ort*

Mercedes-Benz Automotive-Visualisierung und MetaHuman / LLM-Integration.

- Optimierte UE5 Render-Pipeline für fotorealistische Mercedes-Benz Automotive-Visualisierung entwickelt
- MetaHuman mit GPT-4 und Custom LLM für eine interaktive Echtzeit-Charakter-Experience integriert
- Pipeline-Schritte mit Python Custom Tools automatisiert; Asset-Optimierung mit Houdini und ZBrush

co-axial GmbH — Unreal Developer *(Jul–Nov 2023, Berlin)*

- Interaktive Echtzeit-Prototypen in UE5 mit wiederverwendbarer Blueprint-Komponentenbibliothek entwickelt
- Git / GitHub Versionskontrolle implementiert und technische Dokumentation für die Teamübergabe erstellt

NSYNK / Porsche Design — Technical Artist & Unreal Developer *(Nov 2023–Jan 2024, Berlin)*

- Virtual Production Setup mit UE5 und nDisplay für LED-Wall-Umgebung konfiguriert
- Asset-Pipeline mit Houdini und Python entwickelt; Material-System in UE5 aufgebaut
- Perforce-Versionskontrolle für die produktionsskalige Asset-Verwaltung eingerichtet; Cinema 4D für Motion Design integriert

SES-Technologies / Siemens — Unreal Developer & Technical Artist *(Okt–Nov 2020, Berlin)*

- Echtzeit-Visualisierung für die Siemens Journee-Plattform in UE5 entwickelt
- Technische Pipeline und Asset-Management-Prozesse für das Projekt etabliert

Zaubar GmbH — Technical Artist & Unity Developer *(Feb–März 2020, Berlin)*

- AR-Anwendung mit Custom Shadern in Unity entwickelt

Frühere Karriere *(2010–2019)*

Motion Design, VR/AR und 3D-Animation für internationale Kunden, darunter Dreambear Inc. (NY), NHB Studios Berlin, Tamschick Media+Space, Good Company Inc. (NY), Shape Minds and Moving Images, Zeitguised GmbH und weitere.

Ausgewählte Projekte: Samsung Live-Visuals (Good Company NY), Mercedes-Autoprojekt (Shape Minds & Moving Images), VR-Walderlebnis (Neeeu GmbH), AR Audit Innovation App (Deloitte Japan), Broadcast Design (MTV Networks / Viacom Argentinien).

Tools: Cinema 4D, After Effects, Unity, Maya, Vray.

AUSBILDUNG

Institut für Design Hamburg (2006–2010)

Diplom (FH) Multimedia — mit Auszeichnung

Schwerpunkt: 3D Design & Animation

SPRACHEN

- Deutsch — Muttersprache
- Englisch — Fließend
- Afrikaans — Verhandlungssicher

PORTFOLIO

limbination.com | [ArtStation](#) | [GitHub](#)