

**Maurice Diemeer - Concept Artist**

Geelvinckstraat 84, 1951 BG

Velsen-Noord, Noord Holland

[mauricediemeer@gmail.com](mailto:mauricediemeer@gmail.com)

**Skills:**

- Veel ervaring in het maken van art in Photoshop.
- Kan meerdere art styles hanteren.
- Gespecialiseerd in het maken van environments.
- Gemiddeld in het maken van characters en creatures.
- Ervaren in alle niveaus van een concept art pipeline, zowel in het maken van hoge kwaliteit concept platen tot sketches, thumbnails, paintovers, storyboards, moodboards, VFX en art briefs.
- Basis 3D kennis.
- Basis ervaring setdress.

**Werk ervaring:**

Freelance Concept Artist - DreamWorks Animation Television LLC, Glendale, 22 Juli 2019 – 31 Oktober 2019.

Samengewerkt met het productie team.

Unannounced preschool project: (in development)

Verantwoordelijkheden:

- Sketches/thumbnails voor environment concepts.

Concept Artist - Turtleneck Studios, Hilversum, August 2015 – September 2018

Samengewerkt met de Art Director.

Rite of ILK, PC game, : 2015 - present (in development)

Verantwoordelijkheden:

- Environment, props, character en VFX concepts gecreëerd.
- Paintovers gemaakt van zowel omgevingen als props om het 3D team aan te sturen.
- Verschillende storyboards gemaakt voor zowel de gameplay als animatie.
- Moodboards gemaakt voor verschillende projecten.
- Setdressing van meerdere omgevingen.
- Marketing materiaal gemaakt.

Concept Artist - Guerrilla Games, Amsterdam, Juli 2014 – Augustus 2014  
Samengewerkt met de Junior Art Director en Junior artists.  
Horizon Zero Dawn, PS4 game, : 2012 - 2017

Verantwoordelijkheden:

- Het creëren van gedetailleerde concept art briefs voor het 3D team.

Concept Art Intern - Guerrilla Games, Amsterdam, September 2013 – Juli 2014  
Samengewerkt met de Junior Art Director en Junior artists.  
Horizon Zero Dawn, PS4 game, : 2012 - 2017

Verantwoordelijkheden:

- Het creëren van gedetailleerde concept art briefs voor het 3D team.
- Een paar concept schetsen gemaakt voor een environment.
- Schetsen gemaakt voor verschillende props waar dan vervolgens weer art briefs van werden gemaakt.
- Verschillende concepts gemaakt van online skins voor de OWL, dit was voor de game Killzone: Shadow Fall.

**Opleidingen:**

HBO - Bachelor of Art and Technology, Game Art, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2012 - 2015

MBO - Game Artist, Media College Amsterdam, 2007 – 2011.