



BEKA GWARLIANI

MEDIENGESTALTER · 3D ARTIST · TRAINER DIGITALE MEDIEN

PROFIL

3D Artist und Mediengestalter mit langjähriger Erfahrung in Animation, Motion Design und digitaler Medienproduktion. Das kreative und technische Profil wird durch die Ausbildeignung nach AEVO, eine Weiterbildung in Erwachsenenbildung und den Einsatz KI-gestützter Workflows ergänzt.

KERNKOMPETENZEN

3D & Motion Design
Postproduktion & Compositing
Realtime 3D · Unity / Unreal
KI-gestützte Medienproduktion
Training · Erwachsenenbildung

SPRACHEN

- Deutsch
- Englisch
- Russisch
- Georgisch



KONTAKT

+49 176 81056383
beka@bekarios.de
www.bekarios.de
Hannover

BERUFSERFAHRUNG

2016 - 2025

SENIOR 3D ARTIST / MEDIENGESTALTER LINIENFLUG DESIGN GMBH · HANNOVER

KONZEPTION UND UMSETZUNG VON 3D-/2D-ANIMATIONEN, MOTION GRAPHICS, SCHNITT, POSTPRODUKTION, COMPOSITING UND COLOR GRADING.

REALTIME 3D MIT UNREAL ENGINE, STORYBOARDING UND SOUND EDITING SOWIE PROZESS- UND PIPELINEOPTIMIERUNG UND KREATIVLEITUNG.

2010 - 2016

FREELANCE 3D ARTIST / MEDIENGESTALTER

SOULPIX · AMBIENT ENTERTAINMENT · KREKTOR

3D-ANIMATION, VFX, MODELING UND TEXTURING SOWIE SCHNITT UND POSTPRODUKTION FÜR FILM-, MUSIK-, WERBE- UND MESSEPRODUKTIONEN.

MITWIRKUNG AN KINO- UND MEDIENPRODUKTIONEN WIE „TARZAN 3D“ UND „SALAMI ALEIKUM“ MIT AUFGABEN IN CLOTH SIMULATION, SET EXTENSION, SHADING, LIGHTING UND PIPELINEOPTIMIERUNG.

QUALIFIKATION & BILDUNG

2026

WEITERBILDUNG IM BEREICH ERWACHSENENBILDUNG IU AKADEMIE

2021

AUSBILDEREIGNUNG NACH AEVO

2006 - 2010

KOMMUNIKATIONSDESIGN / FACHRICHTUNG MULTIMEDIA, FACHHOCHSCHULE HANNOVER

Bachelor of Arts

SOFTWARE & TOOLS

3D & Realtime

- Cinema 4D
- Blender
- 3ds Max
- Maya
- Unreal Engine
- Unity
- Substance Designer
- ZBrush

Design · Post · KI

- After Effects
- Premiere Pro
- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Microsoft 365
- ComfyUI
- KI-Tools