



Terry Mulder

Team Lead and 3D Real-Time Environment & Vehicle Artist

Over mijzelf

Ik ben een veelzijdige, enthousiaste en gedreven Teamleider en 3D Technical Artist met meer dan 18 jaar ervaring in real-time simulatie, 3D-modellering en Unity ontwikkeling.

Ik heb aantoonbare ervaring in het leiden van teams, structureren en optimaliseren van workflows en het opleveren van hoogwaardige voertuig- en omgevingsassets voor high-end motion simulators. Ik combineer hands-on productie met projectcoördinatie, prioriteiten stellen en het waarborgen van consistente kwaliteit over meerdere werkgebieden.

Ik werk nauw samen met engineers, 3D-artists en betrokken partijen, en fungeer als brug tussen disciplines om complexe technische en visuele eisen te vertalen naar betrouwbare, direct inzetbare oplossingen met blijvende focus op hoge kwaliteit.

Mijn sterke eigenschappen zijn heldere communicatie, een gestructureerde en georganiseerde werkwijze, het nemen van verantwoordelijkheid en het coachen en begeleiden van collega's. Ik hanteer een hands-on, oplossingsgerichte aanpak bij complexe, veeleisende projecten en weet actieve inzet te combineren met overzicht, zodat projecten efficiënt en kwalitatief worden opgeleverd.

Contact

- Op aanvraag beschikbaar
- tacmulder@gmail.com
- www.terrymulder.com
- www.linkedin.com/in/terrymulder
- Leidschendam, NL
- 16 september 1983

Tools & Technologie

3D Modelling & Dataverwerking

- Autodesk 3ds Max
- Autodesk ReCap
- CloudCompare

Texturing & Materialen

- Illustrator
- Lightroom
- Photoshop
- Substance Designer
- Substance Painter
- Substance Sampler

Game & Simulatie Engines

- Unity (HDRP, Shader Graph, VR/XR)
- Panthera (Cruden intern)

Video & Audio

- Adobe Premiere Pro
- FMOD Studio

Samenwerking & Productiviteit

- GitLab
- Microsoft Office
- TeXstudio (LaTeX)

Ai & Generatieve Tools

- Stable Diffusion
- Adobe Firefly
- ChatGPT

Werkervaring

Teamleider 3D Real-Time Environments & Vehicles Artist

Cruden BV, Amsterdam

2015 - heden

Promotie tot teamleider, terwijl ik bleef bijdragen aan het ontwikkelwerk. Mijn verantwoordelijkheden en taken bestaan onder andere uit:

- Aansturen van een team van ontwikkelaars en het coachen van collega's om hoogwaardig werk tijdig op te leveren.
- Creëren en optimaliseren van workflows om ontwikkelingsprocessen te versnellen en projecten efficiënter te maken.
- Ontwikkelen van maatwerktools in Unity ter ondersteuning van ontwikkeling en productiviteit.
- Opzetten, verbeteren en monitoren van kwaliteitscontroleprocessen, wat resulteerde in hogere kwaliteit en klanttevredenheid.
- Plannen en coördineren van projecttijdslijnen, met een balans tussen tijd, budget en kwaliteitseisen.
- Primair contactpersoon tussen (interne) klanten en het team, waardoor communicatie wordt gestroomlijnd.
- Geven van duidelijke, praktische feedback aan teamleden en proactief identificeren en oplossen van mogelijke projectobstakels.
- Ontwerpen en verzorgen van trainingsprogramma's, inclusief cursusmateriaal en remote of on-site sessies.
- Waarborgen van gestructureerde workflows en organiseren van samenwerking in multi-user projecten via discipline in het gebruik van Git.



Terry Mulder

Team Lead and 3D Real-Time Environment & Vehicle Artist

Werkervaring (vervolg)

3D Real-Time Environments & Vehicles Artist

Cruden BV, Amsterdam

2007 - Heden

Persoonlijke vaardigheden

- Leiderschap en teammanagement
- Duidelijke en effectieve communicatie
- Gestructureerde en georganiseerde werkwijze
- Besluitvaardigheid en eigenaarschap
- Coaching, begeleiding en kennisdeling
- Probleemoplossend vermogen en analytisch denken
- Plannen, prioriteren en timemanagement
- Stakeholder-, klant- en verwachtingsmanagement
- Cross-disciplinaire samenwerking
- Initiatief en proactieve houding
- Aanpassingsvermogen en veelzijdigheid
- Procesverbetering en workflow-optimalisatie
- Oog voor detail en kwaliteitsgericht werken
- Betrouwbaarheid en kalm presteren onder druk
- Gedreven om te blijven leren en ontwikkelen

Talen

- Nederlands, moedertaal
- Engels, vloeiend

Opleiding

Bachelor of Information and Communication Technology

Haagse Hogeschool 2001–2007

Afgestudeerd: jan 2007

- Afstudeerscriptie over "Performance verbeteren van rijsimulatoren", met focus op het analyseren, identificeren en optimaliseren van de prestaties van real-time 3D-omgevingen.

3D Omgeving Modelling

- Ontwikkelen van gedetailleerde omgevingen op basis van LiDAR-, CAD-, DEM- of satellietdata.
- Focus op nauwkeurige en geoptimaliseerde omgevingen voor high-end simulatorsystemen (4K, 240FPS, XR/VR).
- Workflows stroomlijnen om maximale resultaten te behalen binnen beperkte tijd en budget.
- Analyseren, opschonen en genereren van LiDAR-pointcloud datasets.
- Realisme en gebruikersimmersie verhogen via nauwkeurige modellering en materiaal- en texturing-workflows.

3D Voertuig Modelling

- Creëren van hoogwaardige 3D-voertuigen voor motorsport, automotive en maritieme sector.
- Opbouwen van 3D-modellen op basis van 2D- en 3D-CAD, blueprints, foto's of fictieve concepten.
- UV-unwrapping en PBR-texturing uitvoeren en assets optimaliseren voor simulatieprojecten.
- Functies implementeren zoals meerdere Levels of Detail, blur-modellen, regelbare verlichting, functionele instrumenten, audio en andere maatwerksystemen.
- Naadloze integratie realiseren tussen visuele componenten, voertuigmodellen en software.

Unity Ontwikkeling

- Ervaren met HDRP, PBR, Shader Graph, light baking en software gestuurde animaties.
- Focus op het optimaliseren van prestaties en het creëren van immersieve gebruikerservaringen.
- Integratie van interne softwarecomponenten, externe voertuigmodellen, custom controls en audio binnen Unity.
- Ontwikkelen van tools en Ai-ondersteunde scripts om workflows te stroomlijnen en taken te automatiseren.

2D Design

- Ontwerpen van wijzerplaten, meters en complete ADAS-instrumentenclusters voor voertuigsimulaties.
- Samenwerken met interne teams ter verbetering van de UI van de software suite.

Marketing & Visualisatie

- Creëren van visueel sterke beelden, video's en visualisaties voor marketingcampagnes, website en salesmateriaal.
- Generatieve AI-tools gebruikt ter ondersteuning van marketingbeelden en ontwerpconcepten.
- Vaardigheden in fotografie en videografie, toegepast waar nodig.