

## Blekinge Tekniska Högskola, Karlshamn

Universitetsadjunkt 2018-Nuvarande position

Jag har mycket varierande uppgifter här på BTH i mina arbetsuppgifter ingår workshops, seminarier, föreläsningar och handledning. Då vi jobbar i kärngrupper har jag varit med och planerat och strukturerat de flesta kurserna jag varit delaktig i och haft mycket inflytande på uppgifter och innehåll.

Kurserna jag deltagit i har överlag goda och mycket goda kursutvärderingar och vill tro att mitt upplägg och handhavande i momenten haft en del i det.

Utöver det har jag hållit mycket handledning för studenternas kandidatarbeten och hjälpt till vid examineringar med mera. Jag började arbeta på BTH för att lära ut realtidsgrafik i 3d men mina övriga kunskaper ledde till större ansvar så jag har fått sköta utlärnning av skolans 3d-skrivare och laserskärare såväl som framtagning av egna modeller för dem för t.ex. prototyputveckling. Jag är även med och utvecklar nya kurser inom dessa områden.

Jag vill alltid utvecklas och tog tidigt på mig att fortbilda mig i skolans motion capture-teknik och har gjort den mer lättåtkomlig för studenter att använda i kombination med annan animation.

## Brädspelkaféet AB, Karlshamn

Butiksbiträde 2017-2018

I arbetet ingick att kunna förklara spelmekanik till brädspel på ett lättförståeligt sätt vilket har utvecklat min förmåga att basera information på kundens tidigare erfarenhet av brädspel och på så sätt rekommendera och förklara på en nivå som för dem kändes bekvämt.

Utöver det var det mycket kundkontakt via kaféverksamhet och försäljning av brädspel med mera vilket passade mig utmärkt då jag trivs med att prata och hjälpa folk.

## Station Interactive AB, Karlshamn

Grafiker 2013-2017

Jag blev anställd för att producera kostymer till Little Big Planet-serien för Sony Playstation. Detta innefattade modellering, texturering, mappning, riggning, animation, exportertering och implementering. Utöver det så var det rendera marketing-material och ikoner via renderingsmotorn Vray.

Lead-grafikern på kontoret såg snabbt min talang för teknisk problemlösning och satte mig på att lösa exporteringen till Little Big planet 3 som var i beta-fas och ingen hade lyckats få till fungerande export av kostymer till. På en vecka hade jag löst så gott som alla exportproblem dom haft i månader och streamlinade hela implementeringsprocessen för oss grafiker. När företaget sedan expanderade till andra spel blev jag ansvarig för all riggning och animation, såväl som optimering och tekniska lösningar tack vare mina tidigare kunskaper i spelutveckling.

## Frilansare

Frilansande grafiker 2013

Startade eget företag där jag gjorde beställningsjobb åt kunder inom grafik och redigering.






















Fick uppdrag att designa hemsidor, musikvideor, spelgrafik och andra beställningsjobb men tog även på mig att hitta nya kunder och sälja in mina kunskaper.

Här utvecklade jag min förmåga att lyssna, men även att ta fram egna idéer när kunden inte alltid visste vad den själv var ute efter.

Jag gjorde även 3d-modeller åt Valve's Dota 2 under den här perioden.



# Martin Stockhaus

-  Maya
-  Photoshop
-  Mudbox
-  3d Studio Max
-  After Effects
-  Motion Builder
-  Illustrator
-  Substance Painter
-  Cura
-  Preform
-  Neuron
-  Multimedia Fusion
-  Meshmixer
-  Powerpoint
-  Fusion 360
-  Unity
-  Playmaker
-  Vray
-  Gimp
-  Inkscape
-  Zbrush



## Martin Stockhaus

### Fritidsysslor



Min Hund



Figurmålning



3d-printing



Spel

### Acne Play AB

Lead Artist 2012-2013

Under min tid på Acne Play gick jag från junior-praktikant till ansvarig för karaktärsdesign, modellering och animation, jag hade många hattar och var även inblandad i game design och optimering av företagets spelmotor PlayCore. Jag utvecklade Maya plugins för att förenkla processen för dom andra grafikerna att ta fram och exportera animation.

Jag tog även hand om all 2d-design och PR-material för företaget under samma period.

### Blekinge Tekniska Högskola, Karlshamn

Gästlärare 2009

Höll i en kurs i Speldesign för digitala spel och lärde ut scripting i Multimedia Fusion under ett par månader i kombination med workshops i grafik för att skapa ett spel.

Här fick jag lära mig att balansera hjälp och guidning av studenter. Hur även om jag har ett rakt svar på en fråga de ställer mig måste jag ibland låta studenterna lära sig finna svaret än att ge svaret direkt.

Det var också här jag fann min passion i att se studenter ta fram kreativa prototyper och vertical slices och vara med och stötta dem på vägen dit.

### Byggservice Ruda

Byggarbetare 2008-2009

Körde saxlift och samarbetade med kranförare för att placera betongväggar pelare etc för bygga av industrilokaler. Kommunikation och koordination var viktigt här då man inte vill ha några missförstånd när man tar emot betongblock från en kran 10 meter i luften.

### Mobile Interaction AB

Grafiker 2008

Fullt ansvar för att ta fram 2d-grafik för spel mot kunder och företag.

Samverkade med kunder som Rix morgon zoo, Snickers och Arla, gjorde även klimat visualiseringar i spelform för statliga institutioner.

Dock kom en ekonomisk krasch här och hela grafikavdelning fick tillfälligt lägga ner.

### Kalmar Läns Styckeri

Styckare 2004-2006

Blandade arbetsuppgifter inom styckning, packning, sågning med mera.



070 55 91 324



martinstockhaus@gmail.com

## Studier

Kvalificerad yrkesexamen i upplevelse- och spelutveckling.

(Yrkeshögskola)

Playground Squad, Falun 2010-2012

Studerade framtagning av realtidsgrafik i 3d, animation, etik och moral i spel och motion capture. Mycket arbete i grupp och framtagning av spelprototyper.

Vektorgrafik (15p)

Uppsala universitet, 2009

Sommarkurs i framtagning av vektorgrafik i Adobe Illustrator.

Animation med Flash (15p)

Uppsala universitet, 2009

Sommarkurs i produktion i Adobe Flash.

3d för film och spel (120p)

School of Future Entertainment, Karlshamn 2006-2008

2-årig utbildning i framställning av 3d för film och realtidsgrafik.

## Utmärkelser

Nominering till årets lärare 2019-2020 Blekinge

Studentkår

Nominerad av studenter med motivationen: "För att det märktes att han brydde sig om studenterna, har utmärkta kunskaper runt om sitt ämne och kan förklara komplicerade saker på ett sätt att man förstår det"

Vinnare av Nordic Game awards warm-up challenge 2009

En veckas game jam på temat "nature strikes back" Skrev ett spel i Multimedia Fusion baserat på att kontrollera klimatet som moder natur.

1:sta plats i Dreamhack low rez challenge 2007

En tävling som dreamhack höll i pixelgrafik.

Vinnare för bästa grafiska upplevelse för Game Concept Challenge 2007

Gjorde en spelprototyp tillsammans med andra studenter. Min roll var koncept och modellering.

Bafta-nominering

Little Big planet 3 som jag var grafiker på blev nominerat till en Bafta Awards för bästa familjespel 2015

IGN Best innovative gameplay

Nimbus jag gjort grafik till nominerades till bästa gameplay 2010

*För komplettering dokumentation eller intyg kontakta mig gärna på [martinstockhaus@gmail.com](mailto:martinstockhaus@gmail.com)*

.



**Martin  
Stockhaus**

## Referencer

Fredrik Gullbrandsson  
Programansvarig för  
Digitala Spel  
[fredrik.gullbrandsson@bth.se](mailto:fredrik.gullbrandsson@bth.se)  
0454-385922

Andreas Persson  
Project Manager at Station  
Interactive  
[andreas@apgames.se](mailto:andreas@apgames.se)  
073-67 96 053

Mattias Nygren  
Head of Development  
Thunderful Games  
[mattias.nygren@thestation.se](mailto:mattias.nygren@thestation.se)  
070-71 55 123

070 55 91 324

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

**imstockhaus.com**