

Carsten Wartmann

3D Grafiker, Autor und Dozent

Persönliche Angaben

Geburtsdatum: 11. Februar 1968

Nationalität: deutsch

Familienstand: verheiratet, ein Kind

Wohnort: Berlin



Ausbildung

- Galvaniseur (Gesellenbrief)
- allgemeine Fachhochschulreife
- Studium der Bioverfahrenstechnik an der TFH-Berlin, Abschluss als Dipl.-Ing. der Bioverfahrenstechnik

Berufliche Tätigkeiten

- Arbeit als Dipl.-Ing. bei verschiedenen Firmen aus der Umwelt- und Verfahrenstechnik
- Erstellung von 3D-Animationen für führende Anlagen- und Verfahrenstechnikfirmen
- Artikel über 3D-Grafik in Fachzeitschriften (Linux-Magazin, PC-Welt, digital-production)
- Überarbeitung des Blenderhandbuchs (Version 1.2 nach 1.5)
- Mitarbeit an der 1. „Blender Tutorial Guide“
- 1. Auflage von „Das Blender-Buch“ (dpunkt.verlag, Heidelberg, 2000), die 2. Auflage wurde in drei Sprachen übersetzt (Englisch, Italienisch und Indonesisch)
- 2 Jahre als „technical Writer“ bei der niederländischen Firma „Not a Number“, verantwortlich für die Dokumentation der 3D-Software „Blender“, das wöchentliche „Community Journal“, Fehlerreports von Benutzern und die Kommunikation mit den Benutzern per Internet
- Für „Not a Number“ als Editor und Autor der Bücher: „The official Blender 2.0 guide“ (Not a Number, Amsterdam, 2000) und „Blender Gamekit“ (No Starch Press; 2003), sowie diverser Online-Dokumentation, technisches Lektorat für „Der offizielle Blender 2.0 Guide“ (Markt+Technik; 2001)
- Einer der Geschäftsführer und Leiter des Bereichs Simulationen bei der Firma „imago viva“ in Berlin von 2001-2006
- 3. Auflage von „Das Blender-Buch“ (dpunkt.verlag, Heidelberg, 2007)
- 2001-2008 Dozent für CAD/CAE an der FH-Koblenz, jeweils 50 Semesterwochenstunden mit abschließender Klausur in den Fachbereichen Elektrotechnik und Softwaretechnik

- Vorträge auf Linux-Tagen, an der FU-Berlin und Kongressen
- Autor und Editor von “Blender Gamekit 2” für die Blender-Foundation
- Privatdozent für Blender/Opensource Software
- Autor von „Das Blender – DVD-Seminar“ (dpunkt.verlag 2008)
- Erstellen von Animationen und Modellen für diverse Kunden