

# Lebenslauf

Name Paschá Kulijew  
Anschrift Am Bücherhof 2  
42799 Leichlingen  
Geburtstag 19.06.1984  
Geburtsort Baku, Aserbaidshan  
Staatsangehörigkeit aserbaidshanisch

## Schulbildung

---

**bis 07/97** **Gymnasiale Schulbildung in Aserbaidshan, Baku**  
**08/98 – 06/03** **Landrat-Lucas-Gymnasium, Leverkusen**  
Abitur

## Studium

---

**07/04 – 02/05** **Kommunikationsdesign**  
Fachhochschule Düsseldorf, Georg-Glock-Str. 15,  
40474 Düsseldorf  
**09/05 – 02/09** **Medienproduktionstechnik**  
Fachhochschule Köln, Betzdorfer Str. 2, 50679 Köln  
Bachelor of Engineering (B.Eng.)  
  
Titel der Abschlussarbeit:  
High Dynamic Range Imaging for Computer  
Generated Imagery applications - a comparison of  
acquisition techniques

## Praktikum

---

**10/03 – 02/04** **PIRATES 'N PARADISE GmbH, Adersstraße 72, 40215 Düsseldorf**  
**06/07 – 08/07** **bda-media, Oskar-Erbslöh-Str. 9a , 42799 Leichlingen**

## Berufstätigkeit

---

**08/05 – 12/06** **Videoproduktion, Webdesign, 3D Artist**  
bda-media, Oskar-Erbslöh-Str. 9a , 42799  
Leichlingen  
  
*Primäre Tätigkeitsfelder:*  
- Videoproduktionen am Adobe Premiere Pro  
Schnittsystem (PAL-Fernsehnorm)  
- DVD authoring mittels Adobe Encore DVD  
- Web Design: Erstellung von Webseiten-Konzepten  
mittels Adobe Photoshop und Adobe Dreamweaver  
- Erstellung von 3D-Computergrafiken und  
Animationen zwecks industrieller Visualisierungen  
  
**03/09 – 08/09** **CGI Workshop**  
Fachhochschule Köln, Betzdorfer Str. 2, 50679 Köln

Im Rahmen einer unterrichtenden Tätigkeit (Lehrbeauftragter) an der FH Köln vermittelte ich die Grundlagen der 3D Bilderzeugung mithilfe der Software "Autodesk Maya".  
Tätigkeit auf freiberuflicher Basis.

**08/08 – 03/09 3D artist**

809cgi, Kölnerstraße 17a, 40211 Düsseldorf

Primäre Tätigkeitsfelder:

- Konzeption, Modellierung und Texturierung von 3D-Objekten
  - technische Betreuung von Projekten (Workflow-Entwicklung)
- Tätigkeit auf freiberuflicher Basis.

**04/09 – 01/11 CGI Engineering / 3D Artist**

Limelight Photography, Manitobadreef 11, 3565 CH Utrecht, Niederlande

Primäre Tätigkeitsfelder:

- Entwicklung von effizienten Workflows für die virtuelle Darstellung von Nahrungsmitteln und deren Verpackungen für Fotografen
  - Entwicklung von Softwaremodulen für Autodesk Maya für die Erstellungen digitaler Städteszenen
  - diverse Visualisierungen in den Bereichen Nahrungsmittel- und Werbefotografie
- Tätigkeit auf freiberuflicher Basis.

**04/10 - 07/11 Erstellung der Artikelreihe "CGI für Fotografen"**

Klie Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 1348, 34333 Hann. Münden

Ziel: Entwicklung einer Artikelreihe, die Fotografen mit den Verfahren der 3D-Grafik vertraut machen sollen. So erhalten die Fotografen die Möglichkeit ihr Portfolio um fotorealistische Produktvisualisierungen zu erweitern.

Inhalte:

- Vorstellung der CGI (Computer Generated Imagery)-Konzepte
- Aufzeigen der Schnittstellen und Verschmelzungsmöglichkeiten mit digitaler Fotografie auf der Basis eines mehrteiligen Workshops
- Präsentation von Lösungen für effizientes Arbeiten mit 3D-Grafiken

Tätigkeit auf freiberuflicher Basis.

**06/11 - 11/13 3D Artist**

LANG AG, Schlosserstraße 8, 51789 Lindlar

Primäre Tätigkeitsfelder:

- Entwurf / Gestaltung des Webauftrittes von LANG AG
- Konzeption / Umsetzung von CD-konformen Inhalten (3D-Logo Umsetzung für Teaser, 3D-Entwürfe verschiedener Verpackungen von Produkten etc.)
- Echtzeit 3D-Content Erstellung auf der Basis der Software "VENTUZ"

**03/11 - 12/13 CGI Workshop / Virtuelle Beleuchtungsverfahren**

Fachhochschule Köln, Betzdorfer Str. 2, 50679 Köln

Im Rahmen einer unterrichtenden Tätigkeit (Lehrbeauftragter) an der FH Köln vermittelte ich die Grundlagen der 3D Bilderzeugung mithilfe der Software "Autodesk Maya", "Autodesk 3dsMax" und "Luxion Keyshot"

Tätigkeit auf freiberuflicher Basis

**11/11 - 07/13 3D Artist**

Vistapark GmbH (später: Generation Design)  
Bärenstraße 11-13, 42117 Wuppertal

Primäre Tätigkeitsfelder:

- Modeling, Shading, Texturing Lighting, Rendering und Compositing in Bereichen "virtuelle Produktfotografie" und "Architektur"

**08/13 - heute 3D- und Compositing Artist**

Bizerba Interactive GmbH  
Global Brand Communication  
Kaiserstraße 52, 42781 Haan, Germany

Primäre Tätigkeitsfelder:

- 3D Visualisierung des gesamten BIZERBA Produktportfolios auf Basis von CAD-Daten, Messebauplänen, Skizzen, Fotos
- Shading, Texturing, Lighting, Rendering und Compositing des gesamten Produktkataloges des Unternehmens für die weltweite Verwendung in unterschiedlichen Medien (Print, Web etc.)
- 3D Animation in den Bereich des Produktportfolios und Messepräsentationen
- eigenverantwortliche Koordination von Projekten, Konzeption und Entwicklung von produktbegleitenden Maßnahmen
- 3D-Druck für Marketing Zwecke (give-away Artikel etc.)
- Erstellung der Pipeline für die serverseitige Ablage und Pflege des erstellte 2D/3D Contents (Pflege der Serverstruktur, Automatisierung etc.)

## Aktivitäten und Mitgliedschaften

---

seit 03/11 **Fachhochschule Köln**  
Betreuung von Bachelor-Arbeiten

## Sprachkenntnisse

---

### **Russisch**

Muttersprachler

### **Deutsch**

Verhandlungssicher

### **Englisch**

Gute Kenntnisse

### **Italienisch**

Basis-Kenntnisse (wird aktuell erlernt)

---

Meine Arbeitsproben können in digitaler Form unter <http://www.praeluceo.com/> betrachtet werden. Weitere aktuelle Arbeitsproben können auf Wunsch bei einem persönlichen Gespräch gezeigt werden (inklusive des Bereiches „Animation“).

Meine Bachelorarbeit

"High Dynamic Range Imaging for Computer Generated Imagery applications - a comparison of acquisition techniques"

ist unter der Rubrik "Publications" unter <http://www.praeluceo.com/> abgelegt.

Leichlingen, 17. Februar 2017