



Standbild aus Ilja Puschkins Film „Liebesgrüße aus Japan“, Produktion: Alexander Popov 2012 Jerusalem

ALEXANDER POPOV

Film Director & CG Artist

Lebenslauf

Alter:

55 Jahre alt

Sprachen:

Technisches Englisch, Deutsch Grundniveau (aktuell A 2 . 2), im Schnelllernprozess.

Arbeitsarten:

Produktion von Werbespots, Filmen über das Unternehmen, Animationsfilmen, Grafiken fürs Kino.

Besonderheiten

Durchführung komplexer Projekte, Verhandlungen mit Kunden, Leitung von Arbeitsgruppen von 10-15 Personen, Produktion des Drehprozesses, Komplette Erstellung von Werken.

Berufserfahrung:

34 Jahre

Gewünschte Positionen:

Regisseur, Art Director, Spezialist für 2D/3D-Computergrafik, klassische Animation, Produktionsspezialist in einem klassischen Animationsstudio, der die Prozesse des traditionellen Animationserstellungszyklus auf Papier und im Vektor verwaltet, CAMBRIDGE ANIMATION SYSTEM ANIMO (v.2 (Next & OpenStep) v.6 (WinNT)) Spezialist, TOONZ PREMIUM (v.7.5) Spezialist.

Hauptqualitäten:

Offenheit, Zuverlässigkeit, Liebe zum Detail, Kreativität, Freude an der Teamarbeit, Unterstützung der Partner, Stressresistenz, Ergebnisorientierung.

Gehaltsvorstellungen:

Meine formelle Gehaltsvorstellung liegt bei ca. 3000 Euro. Aber auch kleineren Studios und Unternehmen möchte ich zur Verfügung stehen und bin offen für Vorschläge, da mein Hauptziel der Berufseinstieg in Deutschland ist.

Ergänzungen:

Bereit, meine Fähigkeiten in Ihrem Studio zu demonstrieren.

Arbeitsbeginn:

Ich bin bereit, zu einem für den Arbeitgeber passenden Zeitpunkt sofort mit der Arbeit zu beginnen.

Ort der Arbeit:

Ich bin auf der Suche nach einer Festanstellung. Schwerpunktstädte sind Berlin, München und Hamburg, ich bin aber offen für Vorschläge zu anderen Optionen.

Kontakte:

alexanderpopovfilm@gmail.com / +4915158329152



Informationen, die für diejenigen wichtig sind, die über die Einstellung entscheiden.

Ich bin Mitinhaber und Geschäftsführer des Designunternehmens für den High Fashion Markt und der Marke HELEN FLY UG (haftungsbeschränkt). Zu meinen Aufgaben gehören das Erstellen von Designerkollektionen von Kleidung und Accessoires aus Naturseide, das Drucken und Verkaufen fertiger Produkte, Video-, Film- und Animationswerbung, Druckerzeugnisse, Webdesign sowie Foto- und Filmaufnahmen von Inhalten meiner eigenen Marke.

Zurzeit besitze ich die Staatsbürgerschaft des Landes Israel (Jerusalem), bin aber seit etwa einem Jahr in Deutschland (Berlin) und baue dort mein offiziell in Berlin registriertes Unternehmen auf. Ich möchte durch den Abschluss eines Arbeits- oder Vorvertrages für zwei für mich gleichwertige mögliche Berufsbilder – Filmregisseur oder Designer – eine Aufenthaltserlaubnis in Deutschland erhalten. Ich verfüge über ausreichende Englischkenntnisse für alle Arten der Kommunikation, die für das Projektmanagement, das Verständnis des Wesens der Aufgaben und die Implementierung fertiger Produkte erforderlich sind. Außerdem verbessere ich mein Deutsch (aktuell A 2,2), da mir bewusst ist, dass es meine wichtigste Kommunikationssprache in meinem Unternehmen sein wird. Ich bin zuversichtlich, dass meine Deutschkenntnisse innerhalb weniger Monate den Erwartungen des Arbeitgebers entsprechen werden. Ich garantiere einen schnellen Übergang vom Englischen ins Deutsche als Grundlage dieser Vereinbarungen.

Ein wichtiger Punkt ist, dass alle von mir angebotenen Produktionsmöglichkeiten ausschließlich auf meiner langjährigen, persönlichen Erfahrung basieren. Es liegen keine Zeugnisse über Fachschulabschlüsse, Kursabschlüsse etc. vor. Das liegt daran, dass ich mit der Arbeit begann, bevor der Begriff „Computergrafik“ und die entsprechende Ausbildung entstanden waren. Das Konzept eines Personalcomputers gab es nicht. Alle Arbeiten mit Grafiken wurden ausschließlich auf professionellen Grafikstationen VAX, DEC, SGI, AMIGA durchgeführt, die dem durchschnittlichen Benutzer nicht zur Verfügung standen. Damals kostete der Hard- und Softwarekomplex für die Arbeit mit Grafikanwendungen Zehntausende Dollar. Ich bin dem Schicksal und meinem Vater sehr dankbar für die Möglichkeit, an den Grafikstationen der deutschen DEC Station meine Erfahrungen mit Computergrafik zu sammeln.

Meine Erfahrung als Filmregisseur beträgt mehr als 30 Jahre. Ich bin bereit, großartige Möglichkeiten in der Produktion und in allen Phasen der Produkterstellung in die Arbeitsprozesse Ihres Unternehmens einzubringen. Meine Haupterfahrung liegt in der Produktion von Werbespots, Filmen über die Arbeit von Unternehmen, der Erstellung der dafür erforderlichen 3D/2D-Grafiken, klassischer Animation sowie Film- und Videoaufnahmen. Ich habe sowohl Erfahrung in der Teamarbeit als auch in der Leitung von Arbeitsgruppen mit 10–12 Personen. Ich verfüge über umfangreiche praktische Erfahrungen im Team-Video- und Kinodreh an digitalen RED-Kinokameras mit aufwändiger Beleuchtung (ARRI, DEDOLIGHT etc.), leichten/schweren Kamerawagen und gesteuerten Aufnahmeköpfen (ARRI) (zahlreiche Krankonstruktionen – Auslegerkräne, ARRI TELESCOPE). Ich kann als Regisseur an Projekten mitwirken und diese vollständig leiten, indem ich Drehbücher und Storyboards erstelle, den Planungsprozess produziere und leite (Festlegung der Drehorte, Besetzung der Schauspieler, Festlegung der erforderlichen Drehhausrüstung, direkte Leitung des Planungsprozesses, Möglichkeit der kostengünstigen Videoaufnahme nach vereinfachten Schemata mit Video- oder Fotokameras). Produzieren und Mitwirken bei der Vertonung von Werken.

Zusammenarbeit mit Komponisten, Aufnahme- und Tonverarbeitungsspezialisten. Arbeit im Voice-Over-Studio mit Voice-Overs und Erstellung von Intonationsvarianten von Voice-Over-Texten. Erstellen von Computergrafiken für das Projekt und Zusammensetzen dieser mit dem Filmteil. Endmontage, Installation von Projekten. Erstellung von Sende- und Masterkopien von Dateien zur Platzierung fertiger Produkte (von Masterbändern für zentrale Fernsehkanäle bis hin zu Mediendateien für Internet-Webressourcen (FACEBOOK, INSTAGRAM usw.)).

Erstellung von Werken Dreharbeiten



digitale Kinokamera RED ONE MISTERIUM X CAMERA 4.5K

LENSEN:

CARL ZEISS DISTAGON 21mm. F/2.8 ZF.2 NIKON F-MOUNT

CARL ZEISS DISTAGON 35mm. F/1.4 ZF.2 NIKON F-MOUNT

CARL ZEISS DISTAGON 50mm. F/1.4 ZF.2 NIKON F-MOUNT

CARL ZEISS DISTAGON 85mm. F/1.4 ZF.2 NIKON F-MOUNT

LEICA SUMMILUX 50mm. F/1.4 R-MOUNT

LEICA ELMARIT 135mm. F/2.8 SUMMICRON R-MOUNT

LEICA ELMARIT 180mm. F/2.8 SUMMICRON R-MOUNT

FUJIFILM FUJINON 35 mm. F/1.4 XF-MOUNT

FUJIFILM FUJINON 35 mm. F/2.0 XF-MOUNT

Beispiele für Dreharbeiten im Kinoformat



Aufgenommen mit RED MX & ZEISS 35 & 85mm Objektiven 16 x 9.
Werbung für den Laden „TULIP Winery“ 2018 Jerusalem



Aufgenommen mit RED MX & ZEISS 50 & 85mm Objektiven, 4.5 K.
Standbild aus Ilja Puschkins Film „Mama“,
Produktion: Alexander Popov, 2018 Jerusalem

Beispiele für Aufnahmen im DSLR-Format



Standbild aus Ilja Puschkins Film „Liebesgrüße aus Japan“.
Produktion: Alexander Popov 2012 Jerusalem



Aufgenommen mit einer DSLR-Kamera und ZEISS 21-85mm. Objektiven.
Dormitio-Abtei "Mount Zion Award" 2017 Jerusalem

Nutzungsgeschichte (Film und Videoproduktion)

Betacm SP & Digital, 16mm Super, Sony CineAlta, RED



Speed Razor, Apple Final Cut Pro, Avid Media Illusion, Autodesk Flame & Smoke,
CoSA After Effects, Adobe Premiere & After Effects, Assimilate SCRATCH





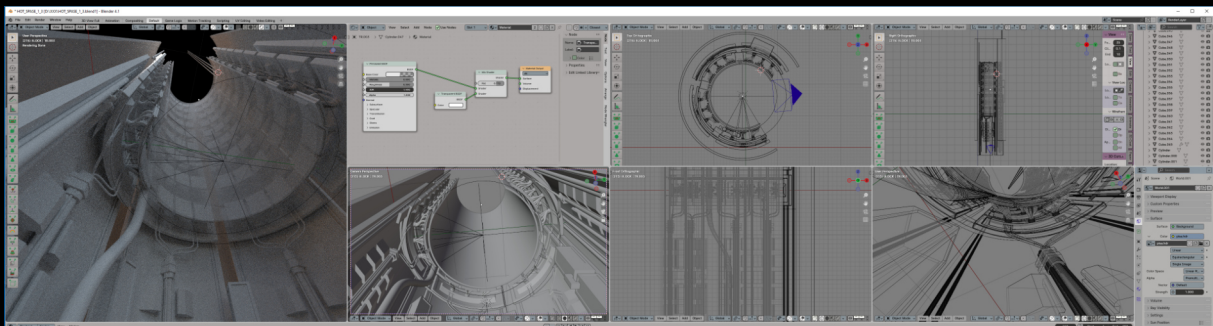
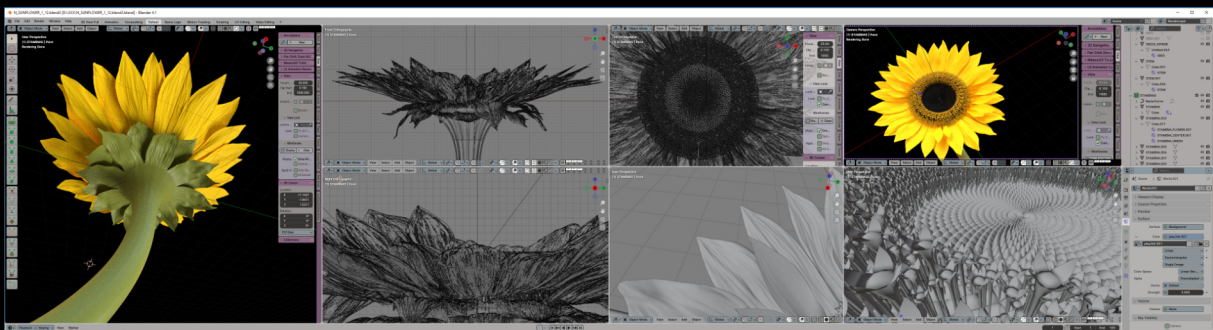
3D—Grafiken

Nutzungsgeschichte (Film und Videoproduktion)

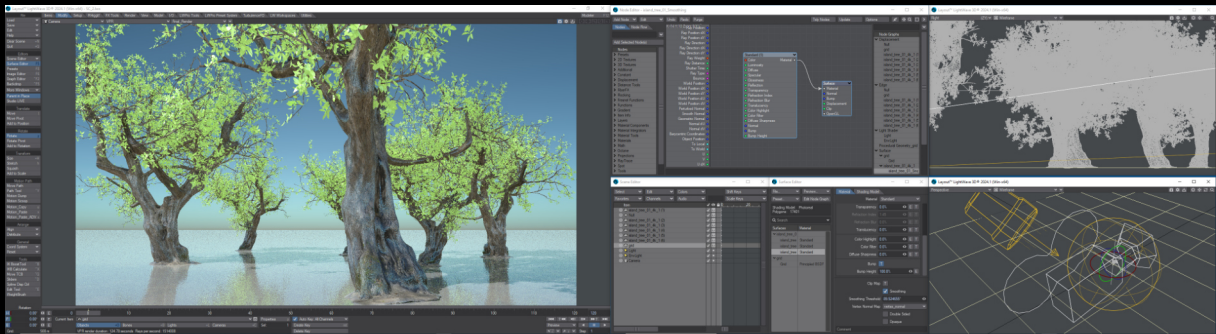
SGI, MAC, DEC ALPHA, PC

IRIX, MAC OS, LINUX, WINDOWS

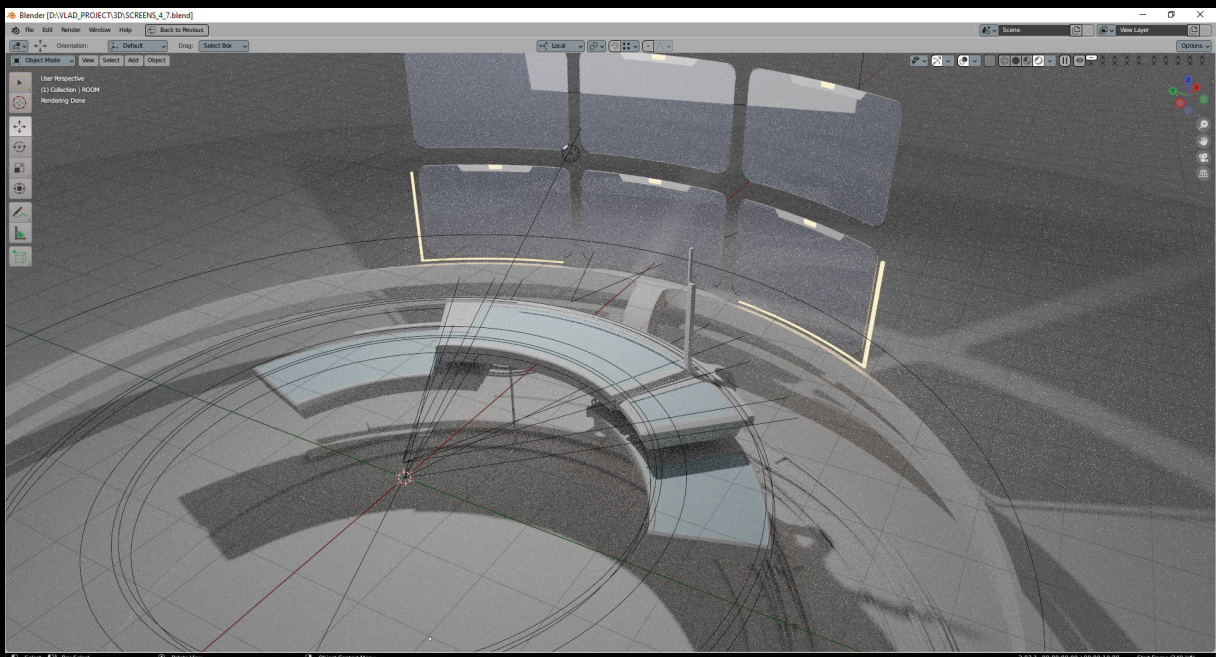
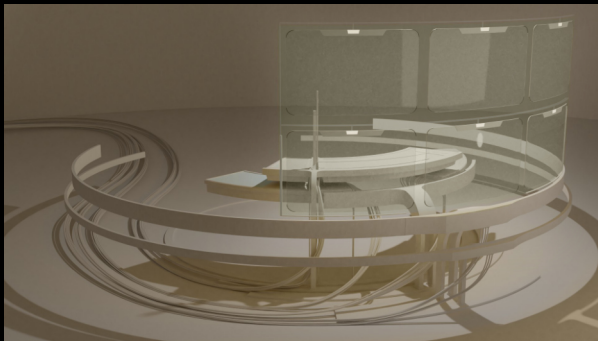
Crystal Topas Professional 3D, Imagine 3d, Alias Power Animator, Lightwave 3D, Alias\Wavefront Maya, Softimage 3D, Electric Image Animation System, PRISMS & SideFX Houdini 3D, Blender 3D, Form-Z, Zbrush, 3D Coat, The Foundry MARI.



Blender 3D, beginnend mit Versionen für die SGI-Plattform



Lightwave 3D 2024, Seit Version 4.0



Konzeptkunst erstellt in Blender 3D

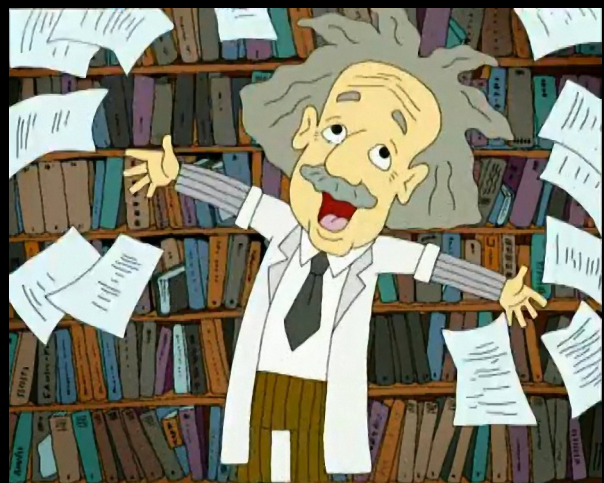
Klassische Animation

Nutzungsgeschichte (Film und Videoproduktion)

NeXTstation, PC

NEXT & OPEN STEP, LINUX, WINDOWS

Cambridge Animation System ANIMO, TOONZ Premium, Open TOONZ, Story Planner, Animation Paper, Clip Studio EX, Krita.



Standbilder aus animierten Werbespots: „PIT Neujahrsbier“, „PIT Kozyavkina“, „Taranov bei Einstein“. Regie: Konstantin Golubkov.
Compositing und Produktion Alexander Popov. Moskau 2001–2002.

Historisch gesehen war der Beginn der Arbeit an der Erstellung klassischer Animationen der Erwerb einer Lizenz für das **Cambridge Animation System ANIMO**. Kontakte zum Studio „TEMA“ (Vladimir Sakov und Alexey Lukyanchikov), Arbeit mit den Regisseuren Sergey Antonov und Konstantin Golubkov an Compositing und Animationsproduktion.

Aktuell wird die Arbeit mit Animation komplett erneuert. Grundlage waren die technologischen Verfahren in **TOONZ Premium** (offizielle Lizenz), **Open TOONZ**, **Story Planner** (offizielle Lizenz). TOONZ Premium und Open TOONZ werden von der italienischen Firma DIGITAL VIDEO und dem japanischen Animationsstudio „**STUDIO GHIBLI**“ (Regie **HAYAO MIYAZAKI**, **ISAO TAKAHATA**) entwickelt. Mit einer riesigen Umsetzung, aufgenommen in den Weltfonds der Animation, Meisterwerke der Animation.

Wie im Fall von CAS ANIMO geht es um die Möglichkeit einer schnellen industriellen Produktion von Animationen (Spielfilme, Zeichentrickserien, Werbespots, Videoclips). Ideal für Studios jeder Größe, von klein bis groß, die eine Lizenz besitzen und in diesem Bereich tätig sind. Durch den Kauf von CAS ANIMO durch Toon Boom Animation Inc. sind die alten Lizenzen für die Arbeit in europäischen Studios am relevantesten geworden. Mit dem Wachstum der 3D-Animationsproduktion und der Shader-Animation, die klassische Animationen imitiert, sowie der Verwendung künstlicher Intelligenz für die Animation steigt die Nachfrage nach qualitativ hochwertigen handgemachten Animationen.

Nach wie vor sprechen wir von zwei Produktionsarten – der traditionellen und der Vektorproduktion.

Bei der traditionellen Art der Produktion werden Animationen auf Papier gezeichnet und die Szenen anschließend gescannt, gemalt und im Computer komponiert. Bei dieser Technologie arbeitet ein großer Mitarbeiterstab aus Spezialisten wie Animatoren, In-Betweenern, Inkers, Malern, Rough-Scan-Spezialisten, Compositing-Spezialisten, Character-Shading-Spezialisten, Fillern und Frame-by-Frame-Contour-Shading-Spezialisten zusammen. Aktuelle Arbeiten japanischer Studios (wie etwa Studio Ponoc) zeigen, dass derzeit erfolgreiche Versuche im Gange sind, mit der traditionellen Produktionsmethode mit einem Studiopersonal von 1-5 Personen zu arbeiten. Dadurch können die umfangreichen Fähigkeiten von TOONZ auf kleine Studios übertragen werden, einschließlich der Produktion abendfüllender Animationswerke.

Bei der Vektorproduktion können Sie einzigartige Szenen nur durch die Arbeit mit einem Computer und einem Programm erstellen. Bei dieser Produktionsart ist es möglich, eine sehr kleine Anzahl allgemeiner Spezialisten für die vollständige Erstellung des Werkes einzubeziehen.

Jetzt besteht die Möglichkeit, Animationsprodukte zu erstellen und ein Studio für die Produktion von Animationen zu organisieren, zu gründen und auszustatten. In diesem Fall geht es um die Auswahl eines Software- und Hardwarekomplexes, das Starten und Debuggen der Interaktionen aller Spezialisten im Betriebsmodus und das Erreichen bestimmter Produktionsgeschwindigkeiten. Zur Lösung solcher Probleme sind, wie bei der üblichen Erstellung von Animationsszenen oder Gesamtwerken, Verhandlungen in Ihrem Studio und eine schrittweise Lösung aller Aufgaben möglich.

Zunächst habe ich vier **DELL PRECISION**-Stationen und ein WACOM-Tablet für die Animationskomposition in TOONZ PREMIUM und OPEN TOONZ. Erstellen Sie Storyboards und Belichtungsblätter mit Story Planner. Grobes und sauberes Scannen im A3-Format mit dem **PLUSTEK OpticPro A320 Scanner**. Um mit dem traditionellen Produktionszyklus zu arbeiten, habe ich einen „**EXCALIBUR**“ **ACME PUNCH** zur Papierperforation. An zwei Stationen wird der Bedarf zur Erstellung von 3D-Hintergründen und in die Arbeit einbezogenen 3D-Grafiken vollständig umgesetzt.

Ich würde mich über Ihr Interesse und Ihre Produktionsmöglichkeiten freuen.

Wenn Ihr Studio über alte CAS ANIMO-Lizenzen verfügt, bin ich bereit, Ihrem Team dauerhaft oder projektbezogen beizutreten.

Vorläufige Animation mit den Umrissen von PIT-Bierflaschen. Layout 48A.



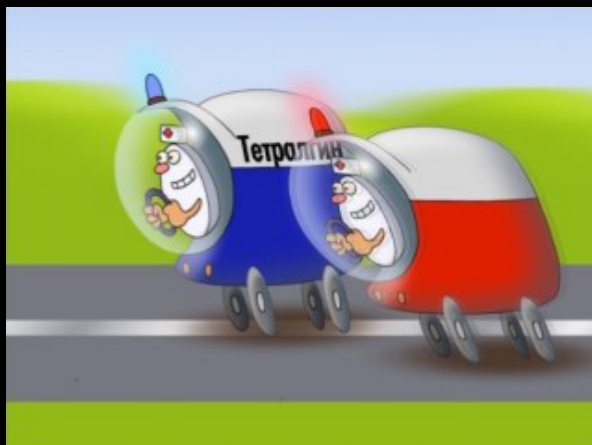
"PIT Neujahrsbier" Regie: Konstantin Golubkov,
Compositing und Produktion Alexander Popov. Moskau 2002.



"HOCKEY" (Film 5 Minuten) Regie: Sergey Antonov,
Compositing und Produktion Alexander Popov. Moskau 2001.



"MY BABY" (Musikvideo) Regie: Sergey Antonov,
Compositing und Produktion Alexander Popov. Moskau 2001.



"TETRALGIN" Regie: Konstantin Golubkov,
Compositing und Produktion Alexander Popov. Moskau 2002.

Beispiele für Storyboards

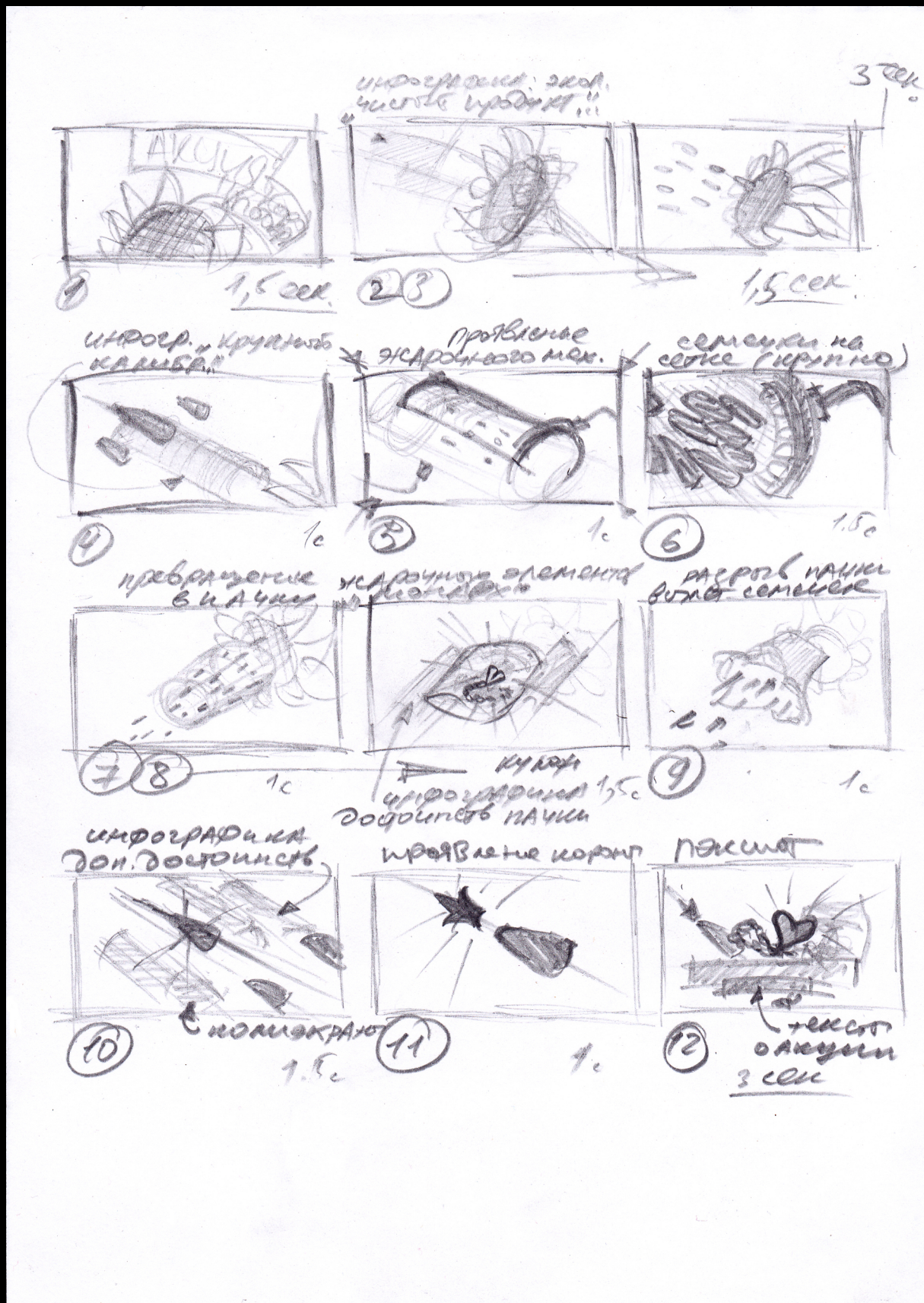
Раскадровка "Стрекоза"



РАСКАДРОВКА "PartyPoker"
хронометраж 30 сек.
Александр Попов



Beispiele für Storyboards (schnelle Bleistiftzeichnung)



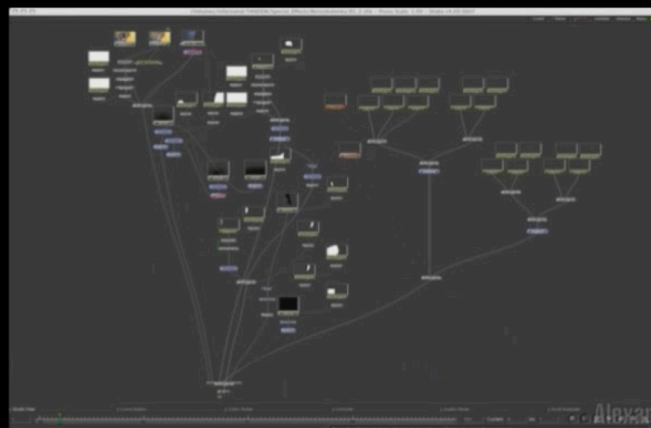
Compositing & Computergrafik fürs Kino

Nutzungsgeschichte (Film und Videoproduktion)

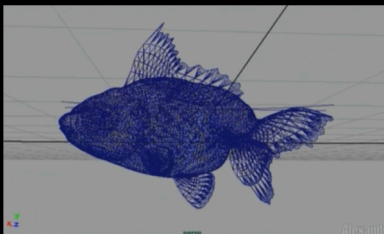
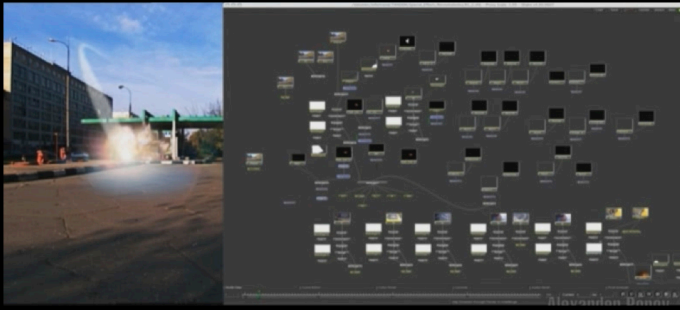
SGI, MAC, PC

IRIX, macOS, WINDOWS

Avid Matador & Media Illusion, Apple Shake, CoSA & Adobe After Effects.



Grafiken für Filme: Alexey Feoktistov „Photoflash“ 2007,
Sergey Steblov „Ich weiß, wie man glücklich wird“ 2008



Filmschnitt und Farbkorrektur
Nutzungsgeschichte (Film und Videoproduktion)

SGI, MAC, PC

IRIX, macOS, WINDOWS

Discreet Logic & Autodesk SMOKE, Speed Razor, Final Cut Pro, Adobe Premiere.
Assimilate SCRATCH





Farbkorrektur





Ergänzungen

COMPOSITING – **Adobe After Effects**. (Es könnte **AUTODESK FLAME** sein, wenn Sie über die entsprechenden Lizenzen verfügen)

VIDEO- UND FILMBEARBEITUNG – **Adobe PREMIERE**. (Es könnte **AUTODESK SMOKE** sein, wenn Sie über die entsprechenden Lizenzen verfügen). Es ist möglich, mit **Final Cut Pro** auf Ihrem MAC-Gerät zu arbeiten.

ZEICHNUNG – **AFFINITY (PHOTO & DESIGNER)**, **COREL PAINTER**, **REBELLE**, **KRITA**, **INKSKAPE**, **CLIP STUDIO EX**.

FARBKORREKTUR – **ASSIMILATE SCRATCH**, **Adobe PREMIERE**.

Kurzinformation

Sie bekommen einen Spezialisten mit langjähriger Erfahrung und Lust auf Teamarbeit. Das Spektrum der ausgeführten Arbeiten ist sehr breit – Film- und Videoaufnahmen, 3D-Grafik, klassische Animation, Compositing. Erstellen von Drehbüchern, Storyboards. Auswahl der Schauspieler und Sprecher für das Projekt. Vorbereitung und Leitung des Drehprozesses. Fähigkeit zur selbstständigen Leitung komplexer, verantwortungsvoller Projekte. Vollständiger Produktionszyklus. Erfahrung in der Arbeit mit Filmprojekten und Low-Budget-Material. Flexibilität in der Produktion. Einhaltung von Fristen. Erfahrung in der Erstellung von Computergrafiken für Filme. Mit großem Engagement, Kommunikationsstärke und Ergebnisorientierung.



Hilfsarten der Arbeit

CARTOON-BEISPIELE:

https://www.youtube.com/watch?v=4nznU_Zfmlk
<https://www.youtube.com/watch?v=gmN1J7kS91Q>

INFORMATIONEN AUS DER OFFIZIELLEN QUELLE:

https://animator.ru/db/?p=show_person&pid=8226

SOZIALE MEDIEN:

<https://www.facebook.com/alexander.popov.52>

ARBEITSBEISPIEL FÜR DAS KINO:

<https://www.youtube.com/watch?v=pmMIR79htDg&t=24s>

DOKUMENTARISCHE ARBEITEN:

<https://www.youtube.com/watch?v=fwjbyYji0A3k&t=3466s>

BEISPIELE FÜR WERBEARBEIT:

<https://www.youtube.com/watch?v=EdLml5kUboY&t=12s>
<https://www.youtube.com/watch?v=N7Fj8OFrX7U&t=4s>
<https://www.youtube.com/watch?v=RAxufBhFigM>
<https://www.youtube.com/watch?v=0FsibdgW4z0>
<https://www.youtube.com/watch?v=nncc8UYnKpc>
<https://www.youtube.com/watch?v=KjEm8dgXA6A>

BEISPIEL FÜR KINOGRAPHIKEN:

<https://www.youtube.com/watch?v=nJwTd8gmVA8&t=203s>

WERBEANIMATIONSEINLAGEN:

<https://www.youtube.com/watch?v=VHdneOEWKUI>
<https://www.youtube.com/watch?v=OQrZisTXtm4>
<https://www.youtube.com/watch?v=AKZ-vYZt72I>

YOUTUBE-KANAL MIT ARBEITSBEISPIELEN:

<https://www.youtube.com/user/AlexanderVPopov/videos>



ALEXANDER POPOV
Film Director & CG Artist