

## Curriculum Vitae - Volker Kuchelmeister

PO Box 6269  
UNSW Sydney NSW 1466  
Australia

email: [volkerku@gmail.com](mailto:volkerku@gmail.com)  
www : <http://kuchelmeister.net>

phone: +49 163 163 02 31 [D], +61 417 257 787 [AU]



**Geboren** 12th October 1966 in Straubing

### Anstellungen

- seit 2002 Head of Media Laboratory und Dozent in einer Akademischen Position am iCinema – Centre for Interactive Cinema Research, Leitung Jeffrey Shaw  
UNSW University of New South Wales Sydney Australia, College of Fine Arts.
- 1996-2002 Leiter Multimedia Studio. am ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Institut für Bildmedien und der Leitung von Jeffrey Shaw.
- 1993-1996 Selbstständige Arbeit und Consultancy für die digitale Medien Industrie.

### Ausbildung

- 1991-1995 Fachhochschule Furtwangen, Diplom im Studiengang Medieninformatik  
Diplomarbeit Thema "Human-Computer Interaction, Interface Design".
- 1989-1991 Grundstudium (drei Semester) an der Fachhochschule Konstanz,  
Fachbereich Technische Informatik

### Kernkompetenzen:

#### Kompetenz in der Konzeption und Management von digitalen Medien Projekten:

- Projektleitung, Projektmanagement
- Pflichtenhefte
- Kommunikation mit Auftraggebern und Vertragspartnern
- Projekt Evaluierung
- Konzeptionierung und Budgetierung von anwendungsspezifischen Projekten für Ausstellungen, Museen, Veranstaltungen, Live Performances, Messe Auftritte, ...
- Professionelle Planung, Budgetierung und Ausführung von komplexen Film, Video und Photo Aufnahmen
- Design, CAD, Planung, Budgetierung, Produktion und Beaufsichtigung der Konstruktion von anwendungsspezifischen Installationen
- Effiziente Prototypische Umsetzung von Konzepten

#### Kompetenz in der Gestaltung:

- 2D/3D Illustration
- 2D/3D Visualisierung
- 2D/3D Animation
- On-screen und Physical Interfaces

### **Technologische Kompetenz in den Bereichen:**

- Projektionssysteme (passiv/aktiv stereo/3D, Multi-Projektor Installationen, Edgeblending, nicht-lineare Oberflächen)
- Digitale Bilderfassung mit anwendungsspezifischen Kamera Systemen (Omni-Direktional, Multi-Kamera Kalibration und Synchronisation, Stereo/3D, High-speed, Gigapixel, Infrarot)
- Multi-Channel Tonaufnahme und Wiedergabe Systeme
- Digitale Bildbearbeitung und Post-Processing (Ultra-High-Resolution, Stereo/3D, Panoramisch und Sphärische Geometrien, Geometrische Kalibration, anwendungsspezifische Geometrische Entzerrung)
- Anwendungsspezifische Computer Interfaces für Benutzer Interaktion und Feedback (Sensorik, Elektronik, Schnittstellen, Licht-und Motor Steuerung, Video Tracking)
- Prototypische Umsetzung und Anwendungsentwicklung von Mixed-Media Applikationen (3D Geometrie, Multi-Channel Video/Audio, Augmented Reality)
- Echtzeit 2D/3D Umgebungen (OpenGL, echtzeit Bildverarbeitung, generativ/algorithmische Bild und Ton)
- Datenbanken, Datenanalyse und Datenaufbereitung (Point-Clouds, Formate, statistische Auswertung)
- Kommunikationsprotokolle (OSC, MIDI, UDP, Seriell)
- Videobearbeitung, Formate und Kompression (Broadcast, DVD, Streaming, RTP, H264, Flash, SD/HD)
- Web 2.0 (JavaScript, Google Maps, Social Networking APIs)

### **Anwendungen:**

- Compositing: After Effects, Apple Motion
- Video Editing, Kompression, Mastering: Final Cut Pro, DVD Studio Pro, QuickTime, Kompressor
- Bildverarbeitung: Photoshop, Apple Aperture, ImageMagic
- Illustration: Illustrator, Sketchup 3D, basic Maya
- Scripting: JavaScript, Ruby, Apple Script, Perl, Uni
- Entwicklung: Quartz Composer, Processing, MatLab, Adobe Director, Flash, some XCode C#, OpenGL, GLSL, Core Image
- Web: Dreamweaver, HTML, Web 2.0 JavaScript API's, Perl