SAE INSTITUTE

ALUMNI Association

SAE MAGAZIN

2008 | 1

Das Magazin von SAE Institute und SAE ALUMNI Association

SAE OXFORD – the world's largest creative media campus, opens its doors in October 2008!

:: PEOPLE & BUSINESS

:: Interview 3 x Grammy winner Bob Katz
:: Interview Eric Desideriu, Concept Artist Crytek

:: EVENTS & ACTIVITIES

:: SAE Alumni Award 2008
:: SAE Alumni Convention 2007
:: Meet the Masters 2008
:: Musikmesse 2008

:: PRODUCTION & KNOW HOW

:: Pro Tools Elastic Time
:: CSS Advanced
:: The Problem with the Mix
:: Planning a computer game

digidesign

Schlank, elegant - und alles unter Kontrolle

Die neue Digidesign C|24 ist eine 24-Kanal Mischpultoberfläche für Digidesign Pro Tools, die ein beindruckendes Feature-Set mit einem erschwinglichen Preis verbindet. Schließen Sie Mikrofone, Instrumente oder Signale mit Line-Level direkt an die hochwertigen Mic-Preamps an und nutzen Sie die Vorteile des eingebauten 5.1 Surround Monitor-Systems mit eingebautem Talkback, das sich nahtlos in Ihre Pro Tools-Umgebung integriert.

- Direkte Steuerung der Recording-, Editing-, Routing- und Mixing-Funktionen in Pro Tools|HD und Pro Tools LE
- 24 Kanäle, jeder davon mit berührungsempfindlichen, motorisierten Fadern, hochwertigen Drehgebern mit LED-Ring und vielen speziellen Tastern
- Gut lesbare, zweizeilige LED-Info-Displays
- 16 hochwertige Mic/Line/DI-Preamps mit separaten Gain-Reglern plus Trittschallfiltern
- 8-kanaliger Stereo-Line-Submixer mit direktem Routing auf den integrierten Monitorbereich
- Professioneller, analoger 5.1-Surround-Monitorbereich
- Integriertes Talkback-Mikrofon und Remote-Talkback/ Listenback-Eingänge

C|24 setzt konsequent die neuesten Funktionen der Pro Tools Software ein und ist eine Investition in die Zukunft. Mit ihren Soft Keys unterstützt sie dabei die fortschrittlichsten Automations- und Mixing-Funktionen überhaupt. Und mit ihrem schlanken und flachen Design passt Sie perfekt in jedes Musik- oder Post-Production-Studio.

Eine interaktive 360°-Übersicht der neuen C|24 finden Sie hier:
www.digidesign.com/studio/c24

www.digidesign.com © 2007 Avid Technology, Inc. All rights reserved. Avid, Digidesign, C|24, Pro Tools, Pro Tools|HD, and Pro Tools LE are trademarks or registered trademarks of Avid Technology, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks contained herein are the property of their respective owners. Product features, specifications, and system requirements are subject to change without notice.

Communities, Communities, Communities ...

Chris Müller

mySpace, Facebook, youTube, Wikipedia, StudiVZ, Xing.com, stayfriends, blogger.com & Co.
Wer kennt sie nicht, die großen Communities, die wohl nur die Spitze des Eisberges bilden und mit beeindruckenden Page Visits der Motor für einen unglaublichen Hype um Web-Communities sind. Jeden Tag kommen unzählige neue Angebote hinzu, die von vielen Internet-Usern sogleich begutachtet und ausprobiert werden. Dabei nutzt der ambitionierte User nicht nur ein Angebot regelmäßig, sondern ist parallel in mehreren Communities aktiv auf der Suche nach Informationen, Spaß und neuen Kontakten.

Doch warum gibt es so viele Online-Communities? Nun, Antworten auf diese Frage gibt es unzählige. Zum einen haben die Menschen seit jeher ein großes Interesse am Erfahrungsaustausch und dem Aufbau gemeinsamen Wissens, zum Anderen lockt der zum Teil anonyme, aber auf jeden Fall stark vereinfachte Prozess der zwischenmenschlichen Kommunikation zum gegenseitigen digitalen Austausch.

Vor kaum mehr als 10 Jahren, war die Möglichkeit einer Gemeinschaft beizutreten im Wesentlichen durch zwei Faktoren bestimmt. Zum einen limitierte einen die persönliche Mobilität, zum anderen das bestehende Angebot, das immer der Neigung der Masse entsprach. So blieb vielen nur der Sportverein, die freiwillige Feuerwehr, der Spielmannszug, die Musikschule. Das hat sich inzwischen, www sei Dank, grundlegend verändert. Heute spielen Entfernungen keine Rolle mehr und das Angebot ist schlichtweg riesig. Was es nicht gibt, das bietet man dank Web 2.0 und Communitybaukästen a la Ning im Handumdrehen selber an. Endlich sind wir alle online. Networking 24/7 – egal wann, egal wo, egal mit wem!

Wirtschaftlich gesehen hat das Werben um die Gunst der Kunden mit Web-Communities eine neue Dimension erreicht. CEOs, Marketingstrategen, PR Berater und Selbstständige schwärmen von der Macht der Community und der dadurch zu erreichenden emotionalen Bindung der Kunden und dem direkten Dialog. Fachmagazine, Radiosender, Konsumgüterhersteller, Web-Portale, Tageszeitungen, Fernsehstationen und viele andere versuchen fieberhaft mit der Gründung eigener Communities den Anschluss an diese Entwicklung nicht zu verpassen.

Doch wie bei jedem Hype wird es auch in diesem Fall, in naher Zukunft, eine Phase der Konsolidierung geben. Dabei werden Communities, denen ein klares Konzept fehlt oder die technisch nicht (mehr) dem Stand der Technik entsprechen, auf der Strecke bleiben. Die User werden sich für Plattformen entscheiden, die ihnen einen klaren Mehrwert in beruflicher wie auch in privater Hinsicht liefern. Genau Das, bietet die neue Online-Community der SAE - mySAE.org.

Ich wünsche Allen viel Spaß beim Lesen der Ausgabe 1/2008

mySpace, Facebook, youTube, Wikipedia, StudiVZ, Xing.com, stayfriends, blogger.com…
Those might be the web communities that most people know offhand, and while the sheer number of their visitors accounts for most of the momentum of the recent community hype, they're only the very tip of the iceberg. Every day, countless new communities pop up on the radar, and each one is instantly examined and put to the test by a veritable army of Internet enthusiasts. Some ambitious users don't frequent just one site but are actively communicating in various communities, searching for the latest content, new contacts, and a bit of fun.

But why exactly are there so many online communities? There are thousands of possible answers. Sure…, people have always been eager to share their experiences and to exchange know-how, but nowadays, it's certainly the (often) anonymous and (mostly) uncomplicated interpersonal communication that's drawing the crowds.

Only about a decade ago, the two major factors that had a bearing on a person's decision to join a community were personal mobility and the actual range of content on offer, the latter usually dictated by a local majority. For some, this left only sports clubs, the voluntary fire brigade, the marching band, or the music school. Thanks to the World Wide Web, all that has changed. Distance has become all but irrelevant, and users are positively spoilt for choice. Where one particular interest isn't already being catered to, Web 2.0 and community construction kits, such as Ning, enable anyone to quickly fill the need themselves. Finally, we are all connected. Networking 24/7, no matter when, where, or with whom!

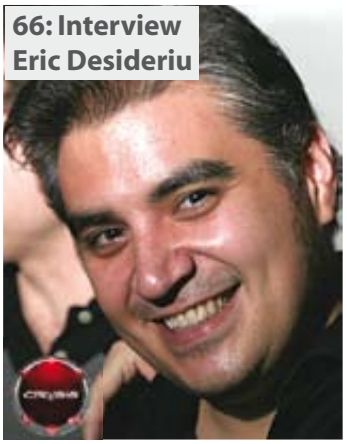
The industry makes avid use of the web community trend, and countless companies are competing for customers. CEOs, marketing strategists, PR people, and independent service providers are raving about the power of communities: direct dialogue, customer loyalty, and emotional engagement. Trade magazines and dailies, TV and radio stations, manufacturers, and web portals are all scrambling to grab a seat on the web community bandwagon.

But as has happened with every hype since, the current community bubble will eventually burst, and those communities that lack a clear concept or cannot offer superior usability and features will fall by the wayside. Because in the end, users choose the platforms that deliver when it comes to enhancing their professional and private lives. And that is exactly what mySAE.org is all about. Visit mySAE.org and find out for yourself.

Enjoy the 1/2008 issue of SAE Magazine.

06: SAE OXFORD

54: Interview Bob Katz


66: Interview Eric Desideriu

76: mySAE

INHALT / CONTENT

SAE NEWS

SAE OXFORD 06

EUROPEAN NEWS

LEIPZIG 08
STUTTGART 09
BERLIN 10
MÜNCHEN 10
HAMBURG 11
FRANKFURT 12
KÖLN 14
WIEN 15
ZÜRICH 16
GENF 16
SAE INTERNATIONAL GRADUATE COLLEGE 18
LONDON 20
LIVERPOOL 20
MADRID 21
BARCELONA 22
AMSTERDAM 23
STOCKHOLM 23
PARIS 24
BRÜSSEL 25
MAILAND 25
LJUBLJANA 26
ATHEN 27

INTERNATIONAL NEWS

USA 28
AUSTRALIA & NEW ZEALAND 29
ASIA & MIDDLE EAST 30

QANTM NEWS

DEUTSCHLAND - ÖSTERREICH - SCHWEIZ 32
UK 33
NETHERLANDS 34
AUSTRALIA 34

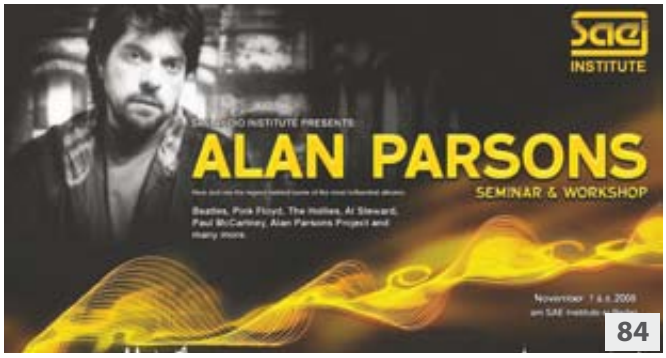
FEATURED PROFILES

ALEX GEHRIG 36
MATTHIAS POSTEL 38

SAE ROTTERDAM PORTRAIT/HISTORY 40

ALUMNI CHAPTERS

STUTTGART 42
KÖLN 43
HAMBURG 43
MÜNCHEN 44
LEIPZIG 44
FRANKFURT 46
WIEN 46



PEOPLE & BUSINESS

301 GROUP NEWS

301 DEUTSCHLAND	48
301 INTERNATIONAL	50

INTERVIEWS

BOB KATZ & ROBIN REUMERS, DDM STUDIOS	54
CHAICHANA SINTHUAREE, SAATCHI & SAATCHI	60
MATTHIAS LANGE, DIGITAL PRODUCTION	62
ERIC DESIDERIU, CRYTEK	66

PRODUCTION & KNOW HOW

IS „BAMBI" A DOE?	89
CSS ADVANCED	90
GADGETS 4 GEEKS	92
STEADYCAM	94
FON - FREE WIFI EVERYWHERE	95
ROADKILL 1.1	96
DRUM RECORDING	97
REBEAT DIGITAL	98
THE PROBLEM WITH THE MIX	100
PRO TOOLS ELASTIC TIME	102
HOW DOES A COMPUTER GAME COME TO BE?	104

EVENTS & ACTIVITIES

ALUMNI AWARD 2008	68
ALUMNI CONVENTION 2007	70
DIGITAL CREATION DAYS	74
MYSAE.ORG - THE NEW ONLINE COMMUNITY	76
ARDOUR	79
WEB 2.0 EXPO	80
MUSIKMESSE 2008	82
SAE INSTITUTE BECOMES "SKILLSET MEDIA ACADEMY"	83
MEET THE MASTERS 2008	84
BATTLE IN DA CLUB	86
SAE JAM SESSION	86
ENERGY IN THE PARK	87
POPKOMM 2007	88
SAE SUPPORTS HOBNOX - EVOLUTION	88

SERVICE

EDITORIAL	03
ADVERTISER INDEX	106
CONTACT	106
IMPRINT	106

SAE INSTITUTE OXFORD DEGREE CENTRE

Nur eine knappe Stunde von London entfernt liegt Oxford, „die Stadt der träumenden Türme", Sitz einer der ältesten und angesehensten Universitäten der Welt. Die Position Oxfords als akademisches Zentrum allerhöchster Güte war der ausschlaggebende Gesichtspunkt bei der Standortwahl für das neue European Degree Centre des SAE Intituts, einem Ausbildungszentrum, das zukünftigen Studenten eine einzigartige Lern- und Lebenserfahrung verspricht.

Als ein Platz, an dem Tradition und Fortschritt Hand in Hand gehen, ist Oxford wie für Studenten gemacht. Mit öffentlichen Verkehrsmitteln und über ein Netz von Fahrradwegen ist vor Ort alles schnell und einfach zu erreichen und die Nähe zum internationalen Flughafen Heathrow macht die Anreise aus allen Teilen der Welt zum Kinderspiel. Trotz ihrer ehrfurchtgebietenden Geschichtsträchtigkeit erfreut sich die idyllische Stadt mit ihren knapp 150 000 Einwohnern einer überaus modernen und dynamischen Studentenkultur (bei Tag und bei Nacht) und ist damit der Inbegriff der britischen Universitätsstadt.

Die SAE Oxford, das weltweit größte Ausbildungszentrum für den Bereich „Kreative Medien", öffnet im Oktober 2008 ihre Pforten und bietet staatlich und industriell anerkannte Studiengänge für Tontechnik, Multimedia & Web Design, Digital Film & Animation sowie Game Design an. Akademische Abschlüsse werden in Zusammenarbeit mit der Middlesex University in London und dem SAE International Graduate College bzw. Qantm Degree Granting College ausgestellt.

Studenten aller Niederlassungen des weltweiten SAE Netzwerks haben die Möglichkeit, ihren zweiten Studienabschnitt an der SAE Oxford zu absolvieren oder sich von vornherein direkt im European Degree Centre für den gewünschten Studiengang einzuschreiben. Studenten aus anderen Bildungseinrichtungen können sich durch eine Aufnahmeprüfung für die Teilnahme an den angebotenen Kursen qualifizieren. Nur SAE Oxford bietet den SAE Tonmeister®-Studiengang an, der mit seinen breit gefächerten Inhalten aus Tontechnik und Musikproduktion einen der begehrtesten Abschlüsse im Medienbereich darstellt.

Der Campus der SAE Oxford erstreckt sich über eine Fläche von 22.000 m² und wird von einem 8400 m² großen herrschaftlichen Hauptgebäude gekrönt. Obwohl das Degree Centre von außen einen eher traditionellen Eindruck macht, stellt seine Ausstattung einen der modernsten Geräteparks in der ganzen Branche dar. Die Tonstudios sind, ausgestattet mit Mischpulten und Controller-Systemen bekannter Hersteller wie Neve, SSL und Digidesign, auf dem allerneuesten Stand und bieten eine breite Auswahl an Geräten, die tagtäglich in internationalen Spitzenproduktionen zum Einsatz kommen. Mit ihrer Fülle an computergestützten Arbeitsplätzen, einer umfangreichen Fachbibliothek, einem Studio für klassische Aufnahmen (einschließlich Steinway-Flügel) und vielem mehr, bietet die SAE Oxford ein großartiges, interaktives Studienerlebnis. Entsprechend dem Ausbildungskonzept der SAE können Studenten ihre praktischen Übungen in den Studios oder an den Arbeitsplätzen individuell buchen und werden während der Gesamtdauer des Studiengangs von qualifizierten Experten betreut.

Die Nähe zur britischen Metropole London und deren boomender Medienindustrie öffnet Studenten ein Tor zum internationalen Arbeitsmarkt. Das SAE eigene, weltumspannende Programm zur Stellenvermittlung hilft der persönlichen beruflichen Entwicklung auf die Sprünge.

Mehr Informationen findet ihr auf der Webseite des SAE Institute Oxford Degree Centre: www.saeoxford.com.

GET YOUR DEGREE FROM SAE OXFORD – It's for Life.

Kontakt

www.saeoxford.com
Armstrong Road, Oxford OX4 4SX
United Kingdom
Vorläufige E-Mail-Adresse:
infooxford@sae.edu

(YES, THE WHOLE BUILDING)

THE WORLD'S LARGEST CREATIVE MEDIA CAMPUS

Just one hour outside of London, England, lies Oxford, the "City of Dreaming Spires", home to one of the world's oldest and most prestigious universities. As an international hub of higher education, it was also the choice location for SAE Institute's brand-new European Degree Centre – the perfect place for a unique learning and life experience.

As a place where tradition and progress intertwine, Oxford is made for students. While bicycle-friendly and equipped with excellent public transport, it is also easily accessible from Heathrow, London's major international airport. Steeped in history, yet enjoying a modern and vibrant student life (both by day and by night), the idyllic city of 150,000 represents the best of what British university towns have to offer.

SAE Oxford, the world's largest creative media campus, is scheduled to opens its doors to students in October 2008 and will be offering industry-recognized and government-accredited certificates, diplomas, and degree qualifications in audio engineering, multimedia & web design, digital film & 3D animation, and game design. All degrees are issued in partnership with Middlesex University, London, and/or SAE's International Graduate College / Qantm Degree Granting College.

Students from any SAE Institute around the world will have the opportunity to transfer to SAE Oxford for their second year of studies or may choose to complete the entire programme of their choice at SAE's European Degree Centre. Students from other schools or colleges may qualify for acceptance into an offered programme by sitting an entrance examination. Only SAE Oxford offers the exclusive SAE Tonmeister® audio engineering and music production programme, one of the highest academic qualifications in the audio industry.

SAE Oxford is situated on a 5.5-acre (22,000 m²) campus, dominated by a 90,000 sq ft (8,400 m²) mansion building. Despite its traditional appearance, the Degree Centre's state-of-the-art facilities provide a creative media environment that is second to none. Its sound studios are fitted with industry-standard mixing consoles and controllers by renowned manufacturers, such as Neve, SSL, and Digidesign, and indeed a full range of the finest equipment found in top studios all over the world. Amazing computer facilities, an extensive specialized library, a classical recording studio (complete with a Steinway grand piano), and much more make SAE Oxford a truly amazing and interactive place of study. As part of SAE's educational concept, the students themselves book their individual practical time in the studios and labs, where they enjoy the assistance of the Degree Centre's qualified and professional staff.

SAE Oxford's proximity to the UK's capital city with its thriving media industry provides students with a whole world of opportunities, and SAE's Global Work Placement and Employment Programme is there to help launch exciting international careers. For more information, please consult the SAE Institute Oxford Degree Centre's website at www.saeoxford.com.

GET YOUR DEGREE FROM SAE OXFORD – It's for Life.

Contact

www.saeoxford.com
Armstrong Road, Oxford OX4 4SX
United Kingdom
Preliminary contact:
infooxford@sae.edu

European News: Deutschland - Österreich - Schweiz

SAE / Qantm ändert 2008 die Dauer und Inhalte der Studiengänge

Ab 2008 verlängern sich alle Studiengänge am SAE Institute um bis zu 2 Semester. Der Grund dafür sind neue Studieninhalte und die Anpassung der Lehrpläne. SAE reagiert damit auf die ständig wachsenden Anforderungen der Industrie an Berufseinsteiger und stellt sicher, dass SAE Absolventen auch weiterhin zu den begehrtesten Fachkräften der Medienbranche gehören. Die Verlängerung betrifft die Diplomstufe aller Fachrichtungen. Die Fachrichtungen Audioengineer und Digital Film & Animation verlängern sich in der Teilzeitvariante um 3 Monate. Das Audioengineer Vollzeitstudium verlängert sich um 1,5 Monate und der Studiengang Webdesign & Development um 12 Monate. Unverändert bleiben die monatlichen Studiengebühren und die Zugangsvoraussetzungen. So ist es Personen mit Realschulabschluss oder einer abgeschlossenen Berufsausbildung auch in Zukunft möglich, am SAE Institute in Kooperation mit der Middlesex Universität in England einen internationalen Universitätsabschluss zu erreichen.

2008 stellt das Qantm Institute den Studiengang Interactive Entertainment von Teilzeit (18 Monate) auf Vollzeit (12 Monate) um. Durch die Umstellung wird gewährleistet, dass die Absolventen, nach einer kurzen intensiven Studienzeit mit aktuellem Fachwissen, den Berufseinstieg im sich rasant verändernden Spieleentwicklungsmarkt schaffen. Im November 2007 hat Qantm seinen zweiten Deutschen Standort in Berlin eröffnet. Für die Gamedesigner von Morgen bietet sich somit die Möglichkeit in München oder Berlin zu studieren.

In 2008, SAE / Qantm changes the length and the content of its courses

Starting in 2008, the length of all courses of study at SAE Institutes will increase by up to two semesters. The reasons for the increase include new course content and adjustments to the curriculum. SAE is thus reacting to the ever-growing demands that the industry makes on new talent and assures that SAE graduates will continue to be among the most sought after skilled individuals in the media industry. The increase affects the diploma level in all courses of study. The time required to complete the diploma requirement for Audio Engineer and Digital Film & Animation will increase by 3 months in the part-time study option. The Audio Engineer full-time course will increase by 1.5 months and the Web Design & Development course by 12 Months. The monthly study fees and the entry requirements remain unchanged. So in the future, the possibility remains for individuals with a 10-year high school diploma or a completed career apprenticeship to get an internationally recognized University degree at SAE Institute in cooperation with Middlesex University in England.

In 2008, Qantm is changing the Interactive Entertainment course from a part-time, 18-month course into a full-time 12-month course. This change guarantees that graduates will be able to break into the quickly evolving game development market with current trade knowledge after a short and intense course of study. In November of 2007, Qantm opened its second German location in Berlin. Now, game designers of tomorrow have the choice of studying either in Munich or in Berlin.

Leipzig

SAE Night in Leipzig

Filmabteilung SAE Leipzig

Nach dem riesigen Erfolg der ersten SAE Night Leipzig im September 2007 fand die zweite am 6. März 2008 in der Moritzbastei (Leipzig) statt. Die in regelmäßigem Turnus stattfindende SAE Night ist eine Veranstaltung, die es SAE Studenten ermöglichen soll, Erfahrungen im Live-Bereich zu sammeln. Angefangen von der Planung bis hin zur kompletten Umsetzung läuft diese Konzertreihe frei unter dem Motto „VON STUDENTEN FÜR STUDENTEN".

After the incredible success of the first SAE Night Leipzig in September of 2007, the second one was held on March 6, 2008 in the Moritzbastei in Leipzig. The regular SAE Night is an event that gives SAE students the opportunity to gain experience with live events. From the planning to the complete implementation, this concert series runs under the motto "BY STUDENTS FOR STUDENTS". In addition, it is meant to provide a platform for new up-

Außerdem soll eine Präsentationsmöglichkeit für Nachwuchsbands aus dem Umfeld des SAE Institutes geschaffen werden. Weitere Informationen sind auf der Website www.sae-night.de zu finden.

Im November 2007 ist die Filmabteilung vom 2. Stock in den Anbau der SAE Leipzig gezogen. Dadurch ist eine noch intensivere Zusammenarbeit zwischen allen Fachbereichen möglich. Zusätzlich bietet der neue Show-Room die Möglichkeit, 5.1 Surround Produktionen zu präsentieren sowie Seminare und Unterrichte abzuhalten. Des Weiteren ermöglicht der neu installierte Greenscreen eine flexiblere Gestaltung bei Filmproduktionen. Diese Gestaltungsmöglichkeiten wurden bereits im kürzlich abgehaltenen Postproduction-Workshop den Filminteressenten näher gebracht. 2008 sind weitere Workshops und Seminare geplant, die über Produktionsmöglichkeiten, Hintergründe und Workflows informieren, unter anderem ein Besuch des Staatsschauspielhaus Dresden, eine akustische Begehung des Gewandhauses, ein Combustion WS sowie Audio-Sequencing unter Linux.

coming local bands to present their talent. For more information, see our website at www.sae-night.de.

In November 2007, the Film Department moved from the second floor into SAE Leipzig's new addition. This makes a more intensive cooperation between all departments possible. The new show room provides the possibility to present 5.1 surround sound productions as well as to hold seminars and give classes. The newly installed green screen adds a welcome element of additional flexibility in film production methods. A postproduction workshop held recently introduced some of the new possibilities to those interested in making films. Additional workshops and seminars dealing with themes such as production possibilities, backgrounds and workflows are planned for 2008. Also on the agenda are a visit to the State Theater in Dresden, an acoustic tour of the Gewandhaus, a combustion workshop and a workshop on audio sequencing with Linux.

Stuttgart

SAE Mitarbeiter zeigen ihre DJ-Talente auf 10 Jahres Party

Die SAE Stuttgart feiert Zehnjähriges in exclusivem Ambiente

SAE Stuttgart feiert zehnjähriges Bestehen

Die SAE Stuttgart freute sich im Jahr 2007 über ihr zehnjähriges Bestehen. Grund genug, in den unlängst ausgebauten Räumlichkeiten eine niveauvolle Feier zu veranstalten. Am 22.11.2007 trafen sich Gäste aus den verschiedensten Bereichen der Medienindustrie mit Stuttgarter Alumni und Mitarbeitern, um die Schule, das Equipment und Studentenprojekte zu bestaunen, neue Kontakte zu knüpfen und alte Freunde wiederzusehen. Für Wohlfühl-Atmosphäre und Gesprächsstoff sorgte nicht zuletzt das aussergewöhnliche Buffet des „Veranstaltungswerk" Catering Services.

Das Schöne an einer von SAE Mitarbeitern und Studenten ausgerichteten Feier ist die Tatsache, dass mit dem Know-how des Personals jeder Aspekt der Party abgedeckt werden kann: Die Leute aus Ton- und Veranstaltungstechnik kümmerten sich um adäquate Beleuchtung, Beschallung und Aufbauten. Die Multimedia-Abteilung erstellte Beschilderungen, Ausweise und interaktive Installationen. Die Filmabteilung stellte ein Kamerateam, das die Veranstaltung filmisch dokumentierte. Abgerundet wurde das Ganze durch eine 3D- und Compositing- Live-Performance, bei der einige Studenten eindrucksvoll die Möglichkeiten der neuesten Software demonstrierten. In einem extra eingerichteten „Kino" wurden die jüngsten Produktionen der Film-Studenten gezeigt.

Glücklicherweise verfügt der Stuttgarter Staff auch über Club erbprobte DJs, sodass in den späten Abendstunden im zum Dancefloor umfunktionierten Aufnahmeraum ordentlich abgerockt werden konnte – dank der Schallisolation auch ohne Ärger mit den Nachbarn. Insgesamt kann das Stuttgarter Team auf eine würdige Feier des Jubiläums zurückblicken und sich mit den besten Wünschen für die nächsten zehn Jahre zuprosten.

SAE Stuttgart celebrates its ten year anniversary

In 2007, SAE Stuttgart was happy to be able to celebrate ten years of existence – reason enough to throw an elegant party in its recently renovated facility. On November 22nd, 2007, guests from the most diverse sectors of the media industry met with SAE Stuttgart Alumni and workers to appreciate the school, the equipment and the student projects, to make new contacts and to see old friends. The exceptional buffet, provided by the catering service "Veranstaltungswerk", played a significant role in creating a comfortable atmosphere and providing topics of discussion.

The nice thing about a party put on by SAE workers and students is the fact that every aspect of the party can be covered by the know-how of the personnel. The sound and event technology people made sure there was adequate lighting, good acoustics and appropriate props. The multimedia department made all the signs, passes and interactive installations. The film department provided a camera team to document the event on film. The event was rounded out by a 3D and compositing live performance during which some of the students impressively demonstrated the possibilities of the latest software. In a "cinema" specially constructed for the event, the latest productions by the film students were shown.

Fortunately, the Stuttgart staff also have Club-tested DJs at their disposal, so the crowd could really rock-out late into the night in the recording room turned to a dance floor. Thanks to the sound insulation, the neighbors weren't bothered either! All in all, the Stuttgart team can look back on a worthy anniversary celebration and raise a toast for a great next ten years!

Berlin

Berliner Staff gibt bei Karaoke Performance Alles

Oliver Welke, Oliver Kalkofe, Bastian Pastewka (v.R.) mit den SAE Studenten Fabian Knoop und Markus Hattwig (h.R.)

SAE Studenten drehen „Hinter den Kulissen des Audiokommentars" für die HD-DVD „Neues vom Wixxer"
In Kooperation mit der „dvdfabrik" hatten SAE Studenten der Berliner Filmabteilung die Möglichkeit, Videoaufnahmen des Audiokommentars für die DVD „Neues vom Wixxer" zu drehen. Somit konnten unsere Studenten im renommierten Postproduktionshaus Cineplus ihr Können unter Beweis stellen. Die Verantwortlichen zeigten sich dabei sehr zufrieden.

Weiterhin waren unsere Filmstudenten mit „Turbine Medien" in den modernen Fernseh-Studios Berlin Adlershof sowie im Theater „Komödie am Kursfürstendamm" in den Bereichen Kamera und Ton im Einsatz. Gedreht wurden Interviews für die DVD Veröffentlichung „RTL Samstag Nacht" sowie zur bekannten Fernsehserie „Ein Mann will nach oben" nach dem Roman von Hans Fallada.

Auch im Musik- und Tontechnik-Bereich konnten wir unsere Kontakte zur Industrie noch weiter vertiefen. Als Resultat vieler Kooperationen und Gespräche wurde der Deutsche Musikrat, Spitzenverband des Deutschen Musiklebens, auf das SAE Institute aufmerksam. Im Dezember 2007 wurde der Berliner Schulleiter Timo Krämer in den „Beirat Populäre Musik" berufen. Wir gratulieren herzlich zu dieser verantwortungsvollen Aufgabe. Informationen über den deutschen Musikrat gibt es unter www.musikrat.de.

SAE goes Karaoke. 2007 war ein aufregendes Jahr für die Berliner Belegschaft. Gerade frisch in einen riesigen Campus eingezogen und schon stand die Alumni Covention mit 2000 Besuchern auf dem Plan. Beides wurde mit Bravour gemeistert und das Feedback war überwältigend. Zum Abschluß des Jahres wurde daher noch ein dritter Höhepunkt gesetzt: Das gesamte Team der SAE Berlin versammelte sich zum Karaoke in Kreuzberg, wo sich bis zur Morgenröte legendäre Szenen abspielten.

SAE students shoot "Hinter den Kulissen des Audiokommentars" (Behind the Scenes of the Audio Commentary) for the HD-DVD "Neues vom Wixxer" (The latest from Wixxer)
Film Department students at SAE Berlin had the opportunity to film the audio commentary for the DVD "Neues vom Wixxer" in cooperation with the "dvdfabrik". This meant that our students had the chance to show what they can do at the famous Cineplus post-production facility. Those in charge were very pleased with the results.

In addition, our film students were also involved with "Turbine Medien" in the modern Berlin Adlershof TV studios and in the "Komödie am Kurfürstendamm" theater in the areas of camera and sound. They shot interviews for the DVD production of "RTL Samstag Nacht" (RTL Saturday Night) as well as the well-known TV-Series "Ein Mann will nach oben" (A Man wants to Reach the Top) based on the novel by Hans Fallada.

We were also able to strengthen our contacts to the industry in the areas of music and audio technology. As a result of many cooperative efforts and talks, the "Deutsche Musikrat", the top Association of the German music scene, was made aware of the SAE Institute. In December 2007, Timo Krämer, Manager of SAE Berlin, was invited to join the Advisory Council for Popular Music. Our congratulations for being awarded this position of responsibility! For more information about the Deutsche Musikrat, see www.musikrat.de.

SAE goes Karaoke. 2007 was an exciting year for the Berlin team. They had just moved into an enormous campus, and preparations had to begin right away for the Alumni Convention with its 2000 guests. Both the move and the convention were mastered with bavura and the feedback was overwhelming. So a third highlight was set to close off the year: The entire SAE Berlin team gathered for a Karaoke night in Kreuzberg, where legendary scenes played out until the early hours of the morning.

München

Schulleiterwechsel an der SAE München
Anfang Oktober packte Florian Stärk sehr kurzfristig seine 7 Sachen um seinen neuen Posten als Manager im SAE Headquarter in Byron Bay anzutreten. Wir wünschen Ihm viel Erfolg und alles Gute in Down Under. Er wird uns fehlen! Neuer Schulleiter in München ist der bisherige Coordinator Rainer Schwarz. Neuer Coordinator ist Michael Teichert, der seinen Posten als Webdesign & Development Headinstructor zusätzlich weiterführt.

School leadership change at SAE Munich
At the beginning of October, Florian Stärk packed his things on very short notice in order to take on his new position as manager of the SAE Headquarters in Byron Bay, Australia. We wish him much success and all the best down under. We will miss him! Rainer Schwarz, who has served as coordinator till then, took over as new principal of the school in Munich. Michael Teichert took over the coordinator position while continuing in his post as head instructor for web design and development.

Der verkaufte Großvater auf dem Tollwood Winterfestival

Bayern wie es leibt und lebt

Jede Menge Filmprojekte
Dank des unglaublichen Engagements unserer Studenten, konnten einige Filmprojekte realisiert werden. Egal ob „Energy in the Park", das bayrische Kult-Theaterstück „Der verkaufte Großvater" auf dem Tollwood-Winterfestival, oder der BMX Event „Battle in da Club", überall konnten unsere Film und Audio Studenten Erfahrungen in der Praxis sammeln. Momentan sind unsere Studenten beim aktuellen „Liquido" Musikvideo involviert.

Workshops und Kooperationen
Auch hier war einiges geboten. Visuals Artist Betty Mü weihte die Studenten in die Geheimnisse der Videoprojektion ein. Chris Prommer, Komponist u.a. bei Kruder und Dorfmeister, gab uns mit einem Beat & Bass Programming Workshop die Ehre. Es freut uns besonders, dass wir Chris Prommer für einige EMP Vorlesungen in München gewinnen konnten. Ein weiteres Highlight war der Besuch bei der Pro7Sat1 Media AG. Hier hatten die Studenten die Möglichkeit, Einblicke in den Pro7 Sat1 Produktionsablauf zu bekommen. Weiterhin planen wir eine Produktionskooperation mit dem Aus- und Fortbildungsradio M94,5, der Produktionsfirma Creation Club und selbstverständlich sind wir auch 2008 beim längsten Musik Open Air der Welt, dem Theatron Musiksommer, wieder dabei.

Sonstiges
Was ist sonst noch passiert? Unser langjähriger BA Coordinator Andreas Friesecke hat sein Buch die Audio-Enzyklopädie fertig gestellt, welches seit Oktober im Handel erhältlich ist. Außerdem freut es uns, dass seit Sommer 2007 alle Studenten der SAE München den Studententarif II der Münchner Verkehrsbetriebe erhalten.

All kinds of film projects
Thanks to the unbelievable dedication of our students, several film projects have been completed. Through participation in "Energy in the Park", the Bavarian cult-theater piece "Der verkaufte Großvater" at the Tollwood-Winterfestival, and the BMX event "Battle in da Club", our film and audio students were able to gain practical experience all over the place. At the moment, our students are involved in the latest "Liquido" music video.

Workshops und cooperative projects
A lot was offered here as well. Visual artist Betty Mü initiated the students into the secrets of video projection. Chris Prommer, a composer with Kruder and Dorfmeister, among others, honored us with a Beat & Bass Programming workshop. We are particularly happy to have gotten Chris Prommer to give a few EMP lectures in Munich. An additional highlight was the visit to Pro7Sat1 Media AG. The students had the opportunity to gain some insight into the Pro7 Sat1 production processes. We are also planning a cooperative production with the educational and training radio station M94.5, the production company Creation Club and, of course, in 2008, we will again be present at the longest open air musical event in the world – the Theatron Music Summer.

Miscellaneous
What else has happened? Our BA coordinator of many years, Andreas Friesecke, has finished his book, The Audio Encyclopedia. It has been available in bookstores since October. We are also very pleased that, since the summer of 2007, all SAE Munich students enjoy the benefits of "Student II" rates on all Munich public transport.

Hamburg

Vorführung der Abschlussfilme im Studio-Kino
Am 7.11.2007 wurden im Studio-Kino in Hamburg St.Pauli die Abschlussproduktionen des FAD 406 vorgeführt. Nach einer Begrüßungsrede von Özgür H. Sönmez, Head Instructor Film & Animation, wurden ca. 15 Filme gezeigt. Viele der Absolventen brachten Familie und Freunde mit, sodass zusammen mit den eingeladenen Alumni etwa 100 Leute an diesem Ereignis teilnahmen.

Digidesign Workshop in der Terrace Hill Lounge
Am 19.12.2007 veranstaltete Digidesign gemeinsam mit der SAE Hamburg und der Firma M-Audio einen Musikproduktions- und Mixingworkshop im Terrace Hill im Medienbunker.

Im Mittelpunkt standen dabei die kreativen Möglichkeiten der neuesten Pro Tools Softwareversion 7.4 mit ihrer spektakulären Elastic Time Engine. Unsere Studenten konnten an zwei Beamern den Experten über die Schulter schauen, wie schnell und kreativ man damit elektronische Musik produzieren, elegant mit Loops arbeiten oder diese auch für klassische Editing-

Presentation of graduation project films in the Studio-Kino Cinema
On November 7th, 2007, the graduation productions of the FAD 406 students were shown at the Studio-Kino in Hamburg, St. Pauli. After a welcome speech by Özgür H. Sönmez, Head Instructor for Film & Animation, about fifteen films were shown. Many of the graduates brought friends and family along. Together with invited Alumni, a good crowd of about 100 people participated in this event.

Digidesign Workshop in the Terrace Hill Lounge
Digidesign, together with SAE Hamburg and the company M-Audio, put on a music production and mixing workshop in the Terrace Hill Media Bunker on December 19th 2007.

The emphasis was on the creative possibilities provided by the newest software version of ProTools 7.4 and its spectacular elastic time engine. Via two beamers, our students were able to "look over the shoulder" of the experts and watch how quickly and creatively they produced electronic music, worked with loops or used them for classical editing tasks.

Gut besuchter Digidesign Workshop im Hamburger Medienbunker

Aufgaben einsetzen kann. Auch die neuen Virtual Instruments und die Gitarren-Amp-Simulation Eleven wurden vorgestellt. Ein weiterer Fokus lag auf der brandneuen Mixing-Konsole C24, die Hi-End-Mixing mit Pro Tools bietet. Abgerundet wurde das Programm durch ein DJ-Set mit dem digitalen DJ-System Torq von M-Audio.

Agenturbesuch bei Kaliber5
Am 18.12.2007 besuchten Studenten und Alumni Kaliber5, eine Multimediaagentur direkt an der Reeperbahn. Kaliber5 entwickelt moderne Webanwendungen mit Flash, Videocontent und Typo3-Backend. Die Agentur hat seit 2005 acht Preise der Multimediaszene gewonnen, unter anderem 2005 und 2006 jeweils den Deutschen Multimedia Award. Christian Olgemöller von Kaliber5 gab den Besuchern einen interessanten Einblick in seine Arbeitswelt und stellte auch den Bedarf an potentiellen Jobprofilen vor.

Gigabit Netzwerk in der SAE Hamburg
Die letzten Monate wurden außerdem genutzt, um das interne Netzwerk den gestiegenen Anforderungen im Alltag anzupassen. Die SAE Hamburg verfügt nun an allen Arbeitsplätzen über ein managebares Gigabit Netzwerk sowie eine zuverlässige WLAN-Abdeckung. Der Backbone wurde durch einen 48-Port Gigabitswitch realisiert, der die Server mit allen Bereichen der SAE verbindet.

The new virtual instruments and the Guitar Amp Simulation Eleven were also presented. An additional focus was on the brand new C24 mixing console, which offers hi-end mixing with Pro Tools. The program was rounded out by a DJ-set with the digital DJ system Torq by M-Audio.

Visit to the Kaliber5 Agency
On December 18th, 2007, students and Alumni visited Kaliber5, a multimedia agency located directly on the Reeperbahn. Kaliber5 develops modern advertising applications with Flash, video content and Typo3-backend. Since 2005, the agency has won eight multimedia awards. Among them the German Multimedia Award for 2005 and 2006. Kaliber5's Christian Olgemöller gave the visitors an interesting look into his working world and also presented the need for potential job profiles.

Gigabit network at SAE Hamburg
The past months were also used to upgrade the internal network to meet the growing day-to-day demands. Now, SAE Hamburg provides all workstations with a manageable gigabit network as well as full-coverage WLAN connectivity. The backbone was accomplished using a 48-port Gigabyte switch, which connects the server to all SAE areas.

Frankfurt

Hip Hop Dozent Amal Das im Projektstudio der SAE Frankfurt

Lars Kellner (2 v. l.) aus den Sinus AV Studios erklärt den Kunstkopf

Hip Hop Producer startet in Frankfurt
Im Februar und August 2008 startet an der SAE Frankfurt weltweit erstmalig der Kurs zum Hip Hop-Producer. Der dreimonatige Kurs soll fundierte Grundkenntnisse und interessante Tipps und Tricks aus allen Bereichen der Hip Hop-Produktion vermitteln. Von Signalflow im Produktionsstudio über

Hip Hop Producer course starts in Frankfurt
For the first time in ever, a Hip Hop Producer course will be offered at SAE Frankfurt in February and August of 2008. The three-month course is designed to provide solid foundational understanding as well as interesting tips and tricks from all areas of Hip Hop production. Everything is included,

Tischhupen? Hamm wa ooch!

Beim Thema Keyboards hat Philip auf alles eine Antwort.

Überzeugt Euch selbst.
Ihr findet Philip bei JustMusic Berlin
in der Keyboard-Abteilung.

Der neue Katalog!
Auf 276 Seiten
Alles was man zum Musikmachen braucht

0800-200 444 14
Katalog jetzt gratis anfordern

Die größten Music-Shops in den drei größten Städten

www.justmusic.de

berlin kulturbrauerei knackstr. 97, 10435 berlin
berlin wilmersdorf pariser str. 9, 10719 berlin
hamburg im bunker feldstr. 66, 20359 hamburg
münchen am oez hanauer str. 91a, 80993 münchen

Groove-Design, Sampling und Arrangement, bis hin zum Vocal-Recording und Mastering ist alles dabei. Das SAE Institute Frankfurt ist das weltweit erste, das diesen Kurs anbietet.

Gute Luft im Aufnahmeraum
Ende 2007 fand an der Frankfurter SAE ein Projekt der besonderen Art statt. Im Rahmen eines Awards kam es zur Zusammenarbeit mit dem Deo-Hersteller AXE, der Firma Neumann GmbH (Mikrofone), der Agentur Ogilvy One, dem Frankfurter Sinus AV-Studio, der Schauspielerin Ellen Schulz sowie einigen Audio Studenten. Ziel der Produktion war es, die „Spray-Sounds" von AXE-Deos in Kunstkopf-Stereofonie aufzuzeichnen. Dazu wurde im großen Aufnahmeraum der Frankfurter Schule ein Kunstkopf vom Typ Neumann KU 100 aufgestellt. Um einen möglichst realistischen Soundeindruck zu gewinnen, hatte Audio Engineer Lars Kellner (SAE Absolvent 1991) von Sinus AV, den Torso einer Schaufensterpuppe unter dem Mikrofon platziert. Für die Studenten war es überraschend, wie viele Deo-Dosen versprüht werden mussten, um den Kunstkopf richtig einzupegeln! Schauspielerin Ellen Schulz flüsterte zu den Spray-Sounds diverse Texte an unterschiedlichen Kopf- und Torso-Positionen. Nach Fertigstellung der Schnitte werden die Sounds als interaktive Webanimation auf der Axe-Website zu hören sein.

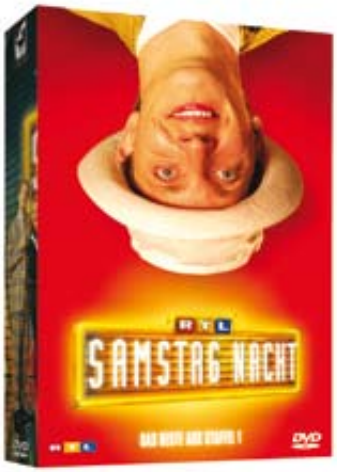
Dokumentarfilm
Während einer Kooperation mit der Bischof-Neumann-Schule Königstein begleitete der Frankfurter Filmstudent Steffen Duchhardt,50 Orchester- und 20 Big-Band-Musiker auf einer einwöchigen Orchesterfreizeit durch Slowenien. Ziel war es, einen Dokumentarfilm über dieses einmalige Event zu drehen. Das Ergebnis wird vorsaussichtlich im Frühjahr 2008 im HR-Fernsehen gesendet.

from signal flow in the production studio to groove design, sampling and arrangement and finally, vocal recording and mastering. SAE Frankfurt is the first Institute in the world to offer this course.

Fresh air in the recording suite
A special kind of project took place at SAE Frankfurt at the end of 2007. A cooperative production project began with the deodorant producer AXE, the company Neumann GmbH (microphones), the agency Ogilvy One, the Frankfurt Sinus AV-Studio, the actress Ellen Schulz and several Audio students. The goal of the production was the artificial-head (Kunstkopf), stereophonic recording of the "spray-sounds" of AXE deodorants. In order to accomplish that, an artificial head with special microphones in place of ears (Neumann Kunstkopfmikrofon Type KU 100), was set up in the school's large recording room. In order to get the most realistic sound possible, Audio Engineer Lars Kellner of Sinus AV (SAE graduate of 1991) placed the torso of a store window dummy under the artificial head microphone. The students were surprised by how many deodorant cans had to be sprayed to get the artificial head mic properly set for the recording! The actress, Ellen Schulz, whispered different texts to the spray sounds at various positions around the head and torso. After the takes have been edited, the sounds can be heard as interactive web animations on the AXE website.

Documentary film
In cooperation with the Bischof-Neuman-School in Königstein, the Frankfurt Film student, Steffen Duchhardt, accompanied fifty orchestra and twenty big-band musicians on a one-week Easter retreat through Slovenia. The goal was to make a documentary film about this unique event. The result is expected to air on HR-TV in the spring of 2008.

Köln



DJ Matthias Schaffhäuser an seinem Arbeitsplatz

Von SAE unterstützte Projekte

Produzent und DJ Matthias Schaffhäuser wird Dozent
Schaffhäuser, seit 1994 in der Techno- & House-Szene aktiv, konnte als Dozent für die Electronic Music Producer-Kurse gewonnen werden. Credits: 2001 Club Hit „Hey Little Girl" - Remixes für Goldfrapp, Steve Bug etc. – seit 1997 eigenes Label WARE Records: www.ware-net.de

Medienwelt nimmt SAE Absolventen und -Studenten mit offenen Armen auf
Absolventen FAD 406: Stephan van Dalen - Langzeitpraktikum bei endemol Deutschland; Christoph Cepok - Regie-Praktikum bei Kinofilmproduktion „Die Erfindung der Currywurst" – Dreh (03.-11.01.2008) des ersten eigenen Films "Wenn der Hirte die Schafe hütet" mit Unterstützung aktiver SAE Studenten; Jörn Westhoff - Musikvideodreh der Band „December Peals" zu ihrem Titel „Got Taste" mit Unterstützung der SAE Köln (Räumlichkeiten und Staff) & freie Mitarbeit als Cutter für Turbine Media in Münster an der RTL Samstag Nacht-DVD.

Studenten: Fabian Oberhem und Christian Löw - Praktikum bei Schnitt-Dozent Henk Drees im Rahmen einer ZDF-Produktion; Vitali Medvedev, Lukas Hambach, Fabian Oberhem, Luisa Bäde schneiden zusammen mit Headinstructor Adrian Hüttel das Bonusmaterial für 2 DVDs der Pro7 Märchenstunde.

Producer and DJ Matthias Schaffhäuser becomes an SAE Instructor
Schaffhäuser, who has been active in the Techno and House scene since 1994 has agreed to teach the Electronic Music Producer courses. His credits include the 2001 club hit "Hey Little Girl" and remixes for Goldfrapp and Steve Bug. He has owned his own record label, WARE Records (www.ware-net.de), since 1997.

The Media world receives SAE graduates and students with open arms
Graduates of FAD 406: Stephan van Dalen - Long-term apprenticeship at endemol Deutschland; Christoph Cepok - Apprentice-Director for the movie production "Die Erfindung der Currywurst" (The Discovery of the Curry Sausage) – shooting his own first film (January 3rd – 11th, 2008) "Wenn der Hirte die Schafe hütet" (When the Shepherds Tend their Sheep) with the support of active SAE students; Jörn Westhoff - shooting a music video for the song "Got Taste" by the band "December Peals" with the support of SAE Cologne (facilities and staff) and independent contract as cutter for Turbine Media in Münster working on the RTL-Saturday Night DVD.

Students: Fabian Oberhem und Christian Löw - Apprenticeship with cutting instructor Henk Drees for a ZDF production; Vitali Medvedev, Lukas Hambach,

Kooperation mit Voice Factory
Film und Audio-Studenten (Luisa Bäde, Lukas Hambach, Stephan Plesnik) sammelten Praxiserfahrungen bei einem Cross-Media-Projekt: Ein Gospelkonzert der Voice Factory (www.voice-factory.de) wurde in einer Kirche live mitgeschnitten und gefilmt. Im Anschluss wurde eine DVD produziert. Weitere Projekte mit der Voice Factory sind in Planung.

„Mach's mal richtig"-Gewinnspiel
Unser „Mach´s mal richtig" Gewinnspiel geht in die 4. Runde. Als Gewinn winkt eine professionelle Studioaufnahme. Tipp: Haltet auf Messen und sonstigen Events Ausschau nach dem SAE Stand!

Equipment-Aufrüstung
Pünktlich zu den Abschlussfilmdrehs traf die heiß ersehnte Panasonic AG-HVX200E Kamera ein (Features: FullHD, Kompatibilität zu P2-Karten, DV-CPRO50-, DVCPROHD- und HDV-fähig, Leica-Objektiv, 3CCDs).

Der timecodefähige Flash-Recorder Tascam HD-P2 wird neben den Dreharbeiten zukünftig für Klassik-Live-Recordings der Audioabteilung eingesetzt. Die digitale Spiegelreflexkamera Canon EOS 350D und das Walimex Studioset stehen den Webdesign & Development Studenten für Portrait- und Produktfotografien zur Verfügung.

Fabian Oberhem and Luisa Bäde cutting Bonus material for 2 DVDs of the Pro7 series "Märchenstunde" together with Head Instructor Adrian Hüttel.

Cooperation with Voice Factory
Film und Audio students (Luisa Bäde, Lukas Hambach, Stephan Plesnik) gained practical experience with a cross-media project – a Gospel concert by Voice Factory (www.voice-factory.de), which was recorded live and filmed in a church. A DVD was subsequently produced. Additional projects with Voice Factory are in the planning stage.

"Do it Right!" Contest
Our contest "Do it Right!" is entering its 4th round. The prize is a professional studio recording session. Our tip: keep your eyes open for the SAE stand at trade shows and other events!

Equipment upgrades
The eagerly awaited Panasonic AG-HVX200E camera arrived just in time to shoot the final graduation film projects. It features FullHD, P2-card compatibility, DVCPRO50-, DVCPROHD-, Leica-lens, 3CCDs and is HDV-capable.

The time code capable Tascam HD-P2 flash-recorder will be used by the Audio Department for both filming and classic live recordings in the future. The Canon EOS 350D digital single lens reflect camera and the Walimex studio set is available to the Webdesign & Development students for portrait and product photography.

Wien

Neu gestalteter Editraum der SAE Wien

Umbau im Audiobereich
Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind, sondern es wird am SAE Institute Wien auch ordentlich umgebaut. Diesmal wurde der Editraum mit Säge, Bohrer, Akkuschrauber und Lötkolben bearbeitet.

Einzelne in die Jahre gekommene Arbeitsplätze mussten drei großen Arbeitsinseln weichen. So stehen den StudentInnen nun eine Mixdowninsel mit analogen und digitalen Mischpulten, eine Editinsel mit Peak- und Pro Tools-Arbeitsplätzen und eine MIDI-Insel mit vier Workstations zur Verfügung.

Die 1 Mbit/s-Leitung, die die Plätze mit dem Server verbindet, die beinahe unsichtbar verlegte Verkabelung und aktuellste Softwareversionen von Ableton Live, Logic Pro und weiteren Programmen stellen nur einen kleinen Ausschnitt des neuen Editraums dar.

Workshop mit Ramon Rivero
Im Oktober besuchte ein gern gesehener Gast die SAE Wien. Ramon Rivero, Entwickler des bahnbrechenden Motion Capturing Systems von „Herr der Ringe", hielt einen Vortrag über mehrere Aspekte seines weit reichenden Berufsfeldes.

Der Inhalt seines Vortrags erstreckte sich von Motion Capturing und Cycloramas, Aufbau und Struktur eines heutigen CGI Sets bis zu deren Personalstruktur, bzw. in welche Departments CGI-Sets unterteilt sind. Die theoretischen Inhalte verdeutlichte Ramon anhand einiger Filmszenen aus „Herr der Ringe".

Obwohl die SAE ALUMNI CONVENTION zum gleichen Zeitpunkt stattfand, war der Vortragsraum bis auf den letzten Stehplatz voll. Wir hoffen auf eine baldige Wiederholung.

Renovations in the Audio Department
Santa Claus is not the only one who comes once a year. At the SAE Institute in Vienna, we also do extensive renovations on a regular basis. This time, we attacked the editing room with saws, drills, screwdrivers and soldering irons. Some of the older workstations had to make room for three large work "islands". Now the students have a mix down island with analog and digital mixers, an editing island with Peak and Pro Tools workstations and a MIDI island with four workstations at their disposal.

The 1 Mbit/s line connecting the workstations with the server, the nearly invisible wiring and the latest software versions of Ableton Live, Logic Pro and other programs are just a few of the features of the new editing room.

Workshop with Ramon Rivero
In October, we received a very welcomed guest at SAE Vienna. Ramon Rivero, developer of the groundbreaking motion capturing system used in "Lord of the Rings", gave a presentation about several aspects of his worldwide career field. His presentation covered topics, like motion capturing, cycloramas and their buildup. He also discussed the structure of a modern CGI set including the personnel structure and which departments CGI sets are broken down into. Ramon illustrated the theoretical content using scenes from the film "Lord of the Rings".

Even though the SAE ALUMNI CONVENTION took place at the same time, the lecture hall was packed full. We are hoping to have Ramon back very soon.

Zürich

Neue Icon D-Control im Studio 1 der SAE Zürich

Managerwechsel am SAE Institute Zürich
Anfang 2008 hat sich auch in Zürich personell etwas verändert: Seit dem 7.1.2008 ist Paul Meier neuer Schulleiter, der damit Philippe Küchler ablöst, auf den künftig höhere Aufgaben warten.

Icon D-Control im Studio 1
Wir freuen uns, dass wir das Züricher Studio 1 mit einer 32-Kanal D-Control neu ausrüsten konnten. Der gut koordinierte Umbau erfolgte über die Weihnachtsferien. Die zuvor installierte ProControl wurde in ihre wohlverdiente Rente geschickt (Friede sei ihrer Fader).

Neben der aufgeräumten und hochwertigen Optik überzeugt vor allem die Ergonomie mit schwenkbaren Monitor sowie die Funktionalität an unserem neuen "Spielzeug". Die Icon wurde von unseren Studenten gut aufgenommen. Laufende Kurse ohne entsprechenden Theorie Unterricht, wurden durch Workshops auf der neuen Konsole geschult.

Change of management at the SAE Institute in Zurich
The beginning of 2008 saw personnel changes in Zurich. Paul Meier has been the new Principal since the 7th of January 2008. That releases Philippe Küchler to tackle higher challenges in the future.

Icon D-Control in Studio 1
We are happy to announce that we have been able to upgrade the Studio 1 in Zurich with a new 32 channel D-Control. The installation took place over the Christmas holidays. The previously installed ProControl was sent off to a well-earned retirement (may its faders rest in peace). Besides its orderly and valuable appearance, we are very happy with the ergonomic aspects of the unit with its swivel-mounted monitor as well as the functionality of our "new toy". The Icon has been well accepted by our students. Ongoing courses without appropriate theoretical instruction were brought up to speed on the new unit through workshops.

Genf

Zusätzliche Workshops und außerschulische Aktivitäten werden in Genf großgeschrieben. Die Studenten des Digital Film & Animation Kurses hatten die Gelegenheit, zusammen mit Kameraleuten des regionalen Privatsenders Lémanbleu aus Genf, Aufnahmen für die neue Sendung „Sounds Good" zu machen. Dabei handelte es sich um einen Trailer der im Abspann der Sendung, inklusive SAE Logo, mehrfach ausgestrahlt wurde. Beim anschließenden Besuch in den Postproduction-Studios des Senders konnten die Studenten gleich selber Hand anlegen.

Die Erstausgabe des Genfer Boxens Festivals vom 27. bis 29. Juni 2008 (elektronische Musik - festival électronique) wird bereits ungeduldig erwartet. Das Event wird von O'Xensa organisiert, einem Label, das 2005 von Cathy (Myssi Sensi) und Audrey (DJ Kyssia) - seit vielen Jahren aktiv in der Genfer Musikszene – gegründet wurde. Einen Namen haben sich die beiden als She-DJ's und Förderinnen weiblicher Nachwuchskünstler sowie mit dem Management internationaler DJ's gemacht. Die Audio Engineer Studenten sind für die technische Umsetzung zuständig und können so aktiv bei einer Live-Veranstaltung Erfahrungen sammeln.

Die Web Design & Development Studenten haben sich vom Fußball-Europameisterschaftsfieber anstecken lassen und planen eine Website mit Spielberichten, Tabellen, filmischen Momentaufnahmen, Fotos sowie erwähnenswerten lokalen Aktivitäten im Vorfeld dieses Riesenevents. Genf bietet sich als Austragungsort geradezu an, um emotionsgeladene Stimmungsbilder einzufangen, natürlich unter Mithilfe der Film-Studenten.

In Geneva, additional workshops and extracurricular activities are important to us. Together with camera people from Geneva's private regional station Lémanbleu, our Digital Film & Animation students had the opportunity do recording for the new TV show Sounds Good. The work had to do with a trailer, which is broadcast several times at the end of the program and includes the SAE logo. During the subsequent visit to the station's postproduction studios, the students were able to gain some hands-on experience.

The first edition of the Geneva Box Festival, from the 27th to the 29th of June 2008 (Electronic Music – Festival Électronique), is being eagerly anticipated. The event is being organized by O'Xensa – a label founded in 2005 by Cathy (Myssi Sensi) and Audrey (DJ Kyssia), which has been active in the Geneva music scene for many years. They both made a name for themselves as She-DJs, supporters of new female talent as well as managers of international DJ's. The Audio-Engineering students are responsible for the technical implementation. Their active involvement gives them the opportunity to gain hands-on experience at a live event.

The Web Design & Development students have caught the European World-Cup Soccer fever and are planning a website with reports on the games, rankings, film clips of interesting moments, photos and noteworthy local activities leading up to the mammoth event. Geneva is a perfect venue to capture emotion-packed pictures – with the help of our Film students, of course.

Big Blue

Full-range monitoring with extra clout

Some of us like it loud. But monitoring at high volume usually means distortion, poor imaging and an unbalanced sound.

Big Blue changes all that.

By including the subwoofer as an integral part of the design – not as an afterthought – Blue Sky's latest and greatest powered monitoring system delivers a thrilling, full-range performance that remains accurate, even when you pump up the volume.

And all at a price that's far from inflated.

So if you want to be moved by your music, make the move to Big Blue.

> "This three-way, tri-amplified mid-field design packs crisp highs, thundering lows and superb transient response in a system that's not for the faint of heart."
>
> George Petersen, Mix

Bass management is built into the 1000-Watt SUB 15 Universal powered subwoofer

5.1 UPGRADABLE

blue sky

www.abluesky.com

Warning: Monitoring at high volume levels can damage hearing.

SAE International Graduate College

Mit Beginn des Jahres 2008 wurde die Administration des SAE International Graduate College (IGC) von Australien nach Europa, genauer gesagt nach Großbritannien, verlegt.

Damit rückt das IGC nicht nur geografisch näher an die Middlesex University heran, sondern befindet sich dabei auch noch in einer Region mit vergleichsweise hoher Dichte an BA-Absolventen und damit potentiellen Studenten des IGC. Während die akademische Leitung weiterhin in den bewährten Händen von Prof. Michael Bridger liegt, werden die administrativen Aufgaben von Willi Wöber – selbst erster Absolvent des MA in Creative Media Practice - übernommen. Darüber hinaus werden die Studenten des IGC wie bisher von ausgesuchten Mitarbeitern auf der ganzen Welt betreut. Diese so genannten Academic Advisor verfügen alle über entsprechende universitäre Abschlüsse von MA bzw. MSc bis PhD.

Das Studium „Master of Arts in Creative Media Practice„ ist momentan das zentrale Studienelement des IGC. Dieses als „work-based learning professional program" definierte Studium bietet nicht nur die Chance, berufsbegleitend zu studieren, sondern darüber hinaus sogar das jeweilige Arbeitsumfeld in seine wissenschaftlichen Arbeiten einfließen lassen zu können – unabhängig ob es sich dabei um die Recording Industry, das Film Business oder die neuen Medien handelt.

Ein interessanter Aspekt dieses Studiums ist die Möglichkeit, seine Berufserfahrung (z.B. im Rahmen von Produktionen) aber auch fachlich relevante Ausbildungen geltend zu machen und dafür von der Middlesex University Credits angerechnet zu bekommen, die sich direkt auf den Studienplan auswirken. Dies macht das MA Program nicht nur für SAE Absolventen interessant deren Studium schon mehrere Jahre zurück liegt, sondern auch für Quereinsteiger mit vergleichbaren Vorkenntnissen.

Eine der am häufigsten gestellten Fragen hinsichtlich des MA Program ist, wo man denn dieses Studium absolvieren kann. Die Antwort ist überraschenderweise sehr einfach – auf der ganzen Welt. Das IGC betreut Studenten von Australien bis Europa, darunter aktuell auch so exotische Destinationen wie China. Damit trägt das IGC der Tatsache Rechnung, dass erfolgreiche Absolventen der SAE Institute auf der ganzen Welt tätig sind und ihnen so die Möglichkeit beruflicher Fortbildung geboten wird.

Alle Postgraduate-Studien sind von der Partner-Universität des IGC, der Middlesex University in London, validiert und erfolgreiche Absolventen erhalten daher auch ihre Abschlüsse von Middlesex.

Die Arbeit des SAE International Graduate College wird sich aber nicht nur auf das MA Studium beschränken. Bereits jetzt ist die Planung weiterer Studiengänge in vollem Gange bzw. zum Teil bereits abgeschlossen. Aktuelle Informationen darüber gibt es auf der Homepage des IGC.

Link: www.saegraduatecollege.com

At the beginning of 2008, the administration of the SAE International Graduate College (IGC) moved from Australia to Europe, more precisely to the UK.

That not only brings IGC closer to Middlesex University geographically, but also puts it in a region with a comparatively high concentration of BA-Graduates and thus potential IGC students. While the academic leadership remains in the proven hands of Prof. Michael Bridger, the administrative tasks will be taken over by Willi Wöber – the first graduate to earn the MA in Creative Media Practice. In addition, IGC students will be mentored by selected co-workers all over the world. These academic advisors all have appropriate university MA, MSc or PhD degrees.

At the moment, the Master of Arts in Creative Media Practice is the central program of at IGC. This course of study, defined as a "work-based learning professional program" not only offers the opportunity to study while pursuing a career, but also encourages incorporating the work environment into the student's scientific assignments - regardless of whether the work has to do with the recording industry, film business or new media.

An interesting aspect of this course of study is the possibility of gaining Middlesex University credits for work experience (i.e. in the area of productions) and also relevant education and training, which will directly influence the study plan. This makes the MA program interesting not only for SAE graduates who have been out of school for years, but also for those from the outside with comparable previous knowledge.

One of the most commonly asked questions regarding the MA program is where one can complete this course. The answer is surprisingly simple – all over the world. IGC mentors students from Australia to Europe. Currently there are even students in such exotic destinations as China. IGC recognizes the fact that SAE Institute graduates are active all over the world. With this program they are provided the possibility of further education in their trade.

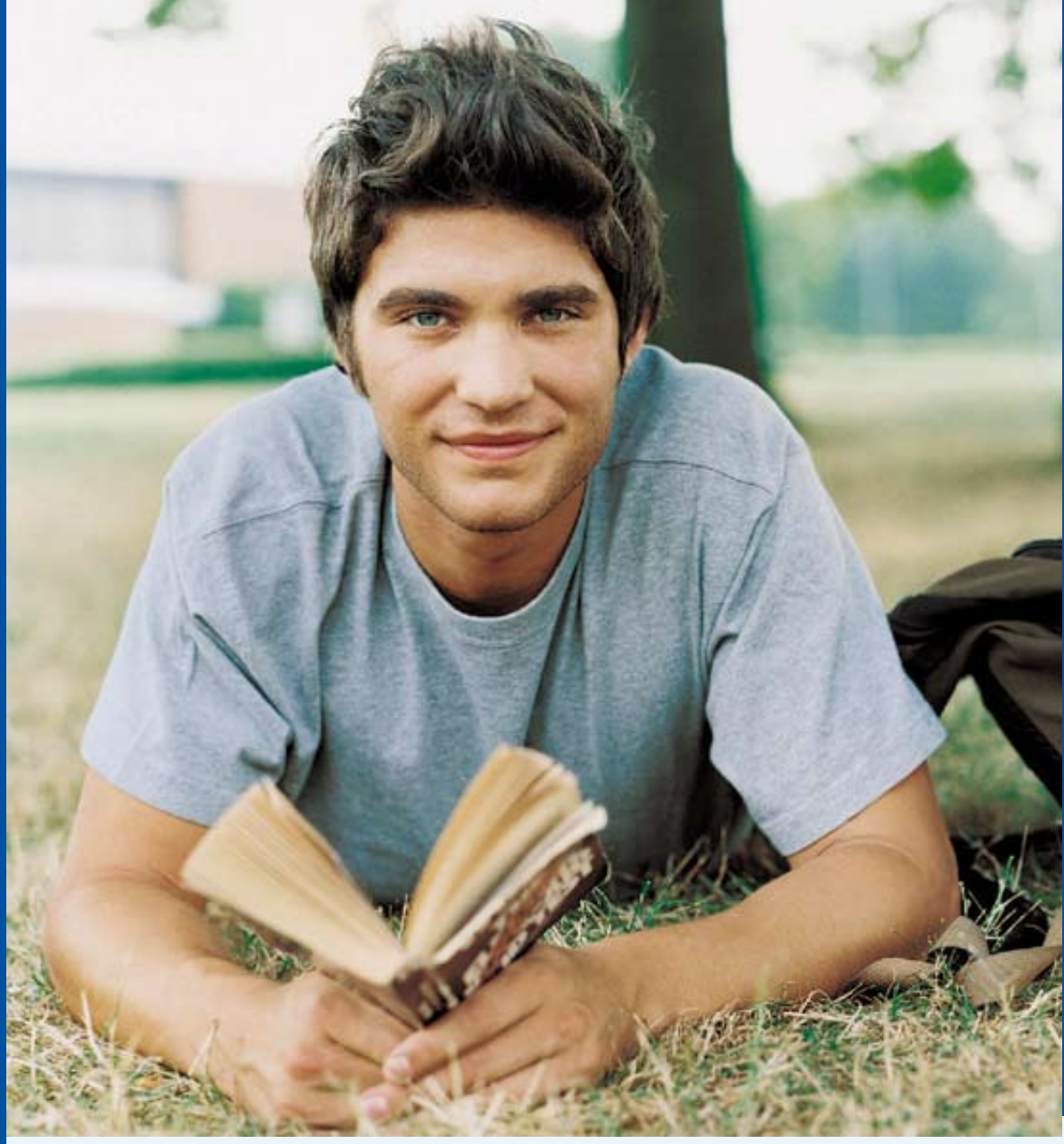
All postgraduate courses of study are validated by IGC's partner University, Middlesex University in London. Thus, successful graduates receive their degrees from Middlesex.

The SAE International Graduate College will not limit its work to just the MA degree. Plans for further courses of study are in full swing and already partially completed. Current information is available on the IGC Homepage.

Link: www.saegraduatecollege.com

Willi Wöber bei seiner Graduation Ceremony zum MA in Creative Media Practice

SAE-Campus-Team



Kranken- und pflegeversichert

als Fachschüler der SAE bei der Techniker Krankenkasse für einen monatlichen Beitrag von 58,49 Euro

Nähere Informationen zur Versicherung in der TK und zu den Voraussetzungen für den Wechsel erhalten Sie bei Ihrem Schulleiter und der

Techniker Krankenkasse
Michael Fratz
Tel: 0151 / 57 11 79 15
Mail: michael.fratz@tk-online.de
Fax: 01802 / 001 12 35 07 01

Techniker Krankenkasse
Gesund in die Zukunft.

European news

London

Live sound lecturer Pete Thomas

Sound on Sound writer Mike Senior after his guest lecture about monitoring at SAE London

Ein Preis, ein Studienkreditprogramm, eine Buchveröffentlichung und eine Reihe von Gastvorlesungen
Die SAE London trat zum zweiten Mal in Folge als Sponsor des Raindance Film Festivals auf. Neben der Stiftung eines SAE Awards für die Kategorie „Bester Digitaler Kurzfilm", trugen sie mit einer Masterclass zum Thema „Filmgestaltung" (Leitung: Paddy Eason „Rainmaker Visual Effects" und Filmemacher Mark J. Blackman) zum Festivalprogramm bei.

SAE Dozent Roey Izhaki hat sein erstes Buch veröffentlicht: „Mixing Audio", ein umfassender Ratgeber, der den Einstieg in die Tonmischung erleichtern soll. Auf 584 Seiten behandelt der Autor die gesamte Themenbreite der Grundlagen bis hin zu Tipps, Tricks sowie Techniken der Profis.

In den vergangenen Monaten gaben sich an der SAE London eine Reihe von hochrangigen Gastdozenten die Klinke in die Hand. Mit von der Partie waren u.a.: Adrian Chan (3D-Animation), Pete Thomas (Live-Sound), Mike Senior (Monitoring), Emre Ramazanoglu (Pro Tools 7.4) und Andy Farnell (Sound-Design).

Zum Abschluss noch eine gute Nachricht für zukünftige Studenten: Sallie Mae, die größte Bank für die Vergabe von Studentenkrediten in den USA, bietet ihren Service jetzt auch an der SAE London an. Das heißt, unsere SAE und Qantm Studenten können ein ungesichertes Darlehen auf Kreditbasis beantragen. Sallie Mae, die bisher nur mit den amerikanischen Niederlassungen der SAE kooperierte, dehnt ihr Angebot jetzt auch auf Großbritannien aus.

An award, a loan programme approval, a book, and several guest lectures
SAE London sponsored the Raindance Film Festival for the second year running. Not only did we sponsor the SAE "Best Digital Short" award, but we also presented a filmmaking masterclass with Paddy Eason of Rainmaker Visual Effects and independent filmmaker Mark J. Blackman.

SAE London lecturer Roey Izhaki has published his first book: Mixing Audio, a comprehensive guide to tackling this crucial subject. Over the course of 584 pages, the author takes the reader on a logical journey that begins with the very basics of mixing and makes its way right up to the tricks, tips, and techniques used by the professionals.

Guest lecturers at SAE London over the past months included Adrian Chan (3D Animation), Pete Thomas (Live Sound), Mike Senior (Monitoring), Emre Ramazanoglu (Pro Tools 7.4), and Andy Farnell (Sound Design).

Good news for prospective degree students at SAE Institute London: Sallie Mae, the leading provider of student loans in the United States, has approved SAE London for its loan programme. This means that degree students at SAE/Qantm can apply for a credit-based, unsecured loan. Sallie Mae has been working with SAE Institute in the US and is now extending approval to the UK.

Liverpool

Schulleiterwechsel an der SAE Liverpool
Im Zuge des Wechsels von Xander Snell zur SAE Miami wurde Gavin Attard zum neuen Schulleiter der SAE Liverpool ernannt. Gavins Laufbahn als Tontechniker und Produzent, begann im Jahr 2000 in den Farmhouse Studios in seiner Heimat Malta. 2002 absolvierte er seine Ausbildung an der SAE London und zog im darauf folgenden Jahr nach Liverpool um. Gavin erfreut

Management change at SAE Liverpool
With the departure of Xander Snell to SAE Miami, Gavin Attard has been appointed new manager at SAE Liverpool. Gavin's career began in 2000 as assistant engineer and producer at Farmhouse Studios in his native Malta. In 2002, he trained at SAE London and moved to Liverpool the following year, where he worked as a supervisor and later as a lecturer. Gavin has built a solid reputa-

sich eines sehr guten Rufs als freier Tontechniker und hat unter anderem mit ehemaligen Mitgliedern der Girl-Band „Atomic Kitten", Danny Cavanagh von „Anathema", Leafblade, Mick Moss von „Antimatter", den erfolgreichen „The Griffiths Brothers" und den erfahrenen Produzenten Phil Coxon (Dance) und Eggebamyasi (Acid) zusammengearbeitet.

"Ich freue mich wahnsinnig, diesen Posten zu einem so aufregenden Zeitpunkt antreten zu dürfen. Liverpool hat eine überaus lebendige Live-Musikszene mit sehr vielseitigen Künstlern und besitzt außerdem eine stetig wachsende Sonic-Arts-Gemeinde. Das macht unsere Stadt zu einem perfekten tontechnischen Übungsgelände, in dem man Karriere machen kann. Liverpool wurde zur Europäischen Kulturhauptstadt 2008 gekürt und unsere SAE Niederlassung vor Ort, arbeitet mit diversen Partnern an einigen sehr interessanten Projekten. Auf diese Weise können unsere Studenten ihre Erfahrungen in realen Arbeitssituationen machen."

tion as a freelance engineer and has worked with a variety of artists, e.g., former members of girl group Atomic Kitten, Danny Cavanagh (Anathema), Leafblade, Mick Moss (Antimatter), successful songwriters The Griffiths Brothers as well as veteran dance producer Phil Coxon and acid veteran Eggebamyasi.

"I am ecstatic to have taken on this post at this exciting time. Liverpool has a thriving live music scene with some fantastic eclectic artists, as well as a growing sonic art scene, which makes our city an ideal training ground with the potential to launch careers. Liverpool has been chosen as European Capital of Culture 2008, and SAE Liverpool is working with various partners on some exciting projects that will provide lots of opportunities for our students to acquire some real-world experience."

Gavin Attard – new SAE Liverpool Manager

Gavin Attard with Natasha Hamilton at the closing night of the Lionel Richie "Coming Home" tour 2007.

Madrid

Madrid diploma students graduation

People from LETUSA at KORG showcase

Am 18. Dezember 2007 erhielt die SAE Madrid Besuch von Prof. Michael Bridger, Dekan des SAE International Graduate College. Prof. Bridger hielt einen faszinierenden Vortrag, der sich vor allem an die Studenten richtete, die an weiterführenden Studiengängen der SAE interessiert sind. Er war sehr erfreut, dass das BA (Hons) Recording Arts Program der SAE einen neuen Standard in Spaniens Bildungssystem darstellt und regen Zulauf verzeichnen kann. Wir möchten bei dieser Gelegenheit darauf hinweisen, dass der

On December 18, 2007, Professor Michael Bridger, Dean of the SAE International Graduate College, visited our premises in Madrid. Prof. Bridger gave a fascinating lecture for students interested in following postgraduate studies with SAE International Graduate College. He was very pleased to see that SAE's BA (Hons) Recording Arts programme has become a national standard in Spain and enjoys increasing demand. On this note, we are happy to announce that the "Bologna Deal" is currently being implemented at a

„Bologna-Prozess“ (die Schaffung europaweit einheitlicher und vergleichbarer Hochschulabschlüsse) momentan in Spanien umgesetzt wird und unsere BA Absolventen jetzt landesweit staatliche Anerkennung genießen.

Nach dem Erfolg der ersten Produktpräsentation der Firma KORG an der SAE Madrid wurde ein Abkommen mit LETUSA, einem der größten spanischen Pro-Audio-Vertriebe, getroffen. Ab jetzt dürfen unsere Studenten sich auf monatliche Veranstaltungen freuen, bei denen sie Informationen über die Sortimente der folgenden Firmen aus erster Hand einholen können: KORG, Parker Guitars, Mackie, Fostex, VOX Amplifiers,Taylor Guitars ... .

Am 29. November 2007 durften sich 37 Studenten des SAE Diplomprogramms über ihren Abschluss freuen. Bei so vielen jungen und talentierten Tontechnikern war eine anschließende Feier selbstverständlich Pflicht. Im Lokal gleich nebenan durften die Absolventen, deren Freunde und die Mitarbeiter der SAE noch einen feuchtfröhlichen Abend genießen.

national level, which means that our graduates now have academic credit recognition throughout Spain.

After the success of the first KORG product presentation held at our premises in Madrid, we are pleased to announce an agreement with LETUSA, one of the most important distributors of pro audio products in Spain. Thanks to this collaboration, our students will be able to attend monthly product demonstrations with first-hand information on the following brands: KORG, Parker Guitars, Mackie, Fostex, VOX Amplifiers, Taylor Guitars, and others.

On November 29, 2007, SAE Madrid celebrated the graduation of 37 diploma students. With so many young and talented engineers, there definitely had to be a party afterwards. Graduates, their friends, and staff members made it a highly entertaining evening at the next-door pub.

Barcelona

SAE Night Barcelona @ BeCool

CitriQ Session with Carlos „Karkis“ Cárcamo

Erste „SAE Night“ in Barcelona
Am Donnerstag, den 22. November, feierte die SAE Barcelona (mit freundlicher Unterstützung der Zeitschrift Mondosonoro und des Soundworks Collective) ihre erste „SAE Night“ im BeCool, einem der angesagtesten Clubs Barcelonas. Mehr als 200 Besucher fanden sich für einen Abend voller Livemusik mit Bands wie Lázaro (www.myspace.com/lazaromusic), Mento (www.myspace.com/givemeaplace), und Nanook (www.myspace.com/nanookbcn) ein. Nach einer ausgiebigen Portion Rock machte das Abendprogramm mit Soundworks (www.myspace.com/soundworksbcn) einen Abstecher in den Minimal-Techno. Der Überraschungsgast, Kaskans (Makiro Entertainment) aus Deutschland, ließ auch nicht lange auf sich warten. Die Beschallungsanlage wurde einem Team aus SAE Studenten anvertraut.

Mehr EMP für alle
Da sich der EMP-Kurs an der SAE Barcelona steigender Beliebtheit erfreut, wurde die Zahl der jährlichen Kursstarts auf vier aufgestockt. Mit dieser Maßnahme lässt sich die Studentenzahl pro Klasse senken, die individuelle Nutzung der Studios und Arbeitsplätze erhöhen und das insgesamt hohe Niveau der Ausbildung beibehalten. Neue Kurse beginnen ab jetzt jeweils im Februar, Mai, August und November.

SAE Session bei CitriQ
Im November 2007 wurde eine ganz besondere SAESession an den Standorten Barcelona und Madrid präsentiert: „Bits for Sound“, eine Veranstaltung von SAE, CitriQ, Intel, RME und Steinberg. Die Audio Studenten waren von der Präsentation des Intel-basierten CitriQ Sonomática Audioproduktionssystems, des neuen Steinberg Nuendo 4 und des RME FireFace 400 durchweg begeistert. Carlos „Karkis“ Cárcamo, eine Größe der spanischen Musikszene, berichtete dem Publikum von seinen Erfahrungen mit dem System. Am Ende der Veranstaltung nahmen alle Studenten an der Verlosung eines kompletten, von CitriQ konzipierten, MovilQ-Systems inklusive Nuendo 4 und RME-Hardware teil. Die SAE Barcelona gratuliert dem Gewinner!

First Sae Night In Barcelona
On Thursday, November 22nd, we celebrated our first “SAE Night” at BeCool, one of Barcelona’s hottest clubs, thanks to the generous support of Mondosonoro Magazine and the Soundworks Collective. More than 200 people joined us for an evening of live music with Lázaro (www.myspace.com/lazaromusic), Mento (www.myspace.com/givemeaplace), and Nanook (www.myspace.com/nanookbcn). After the rock part of the evening, Soundworks (www.myspace.com/soundworksbcn) served up a fresh batch of minimal techno with the help of a special guest: Kaskans (Makiro Entertainment), playing a live set from Germany. The party’s sound setup was supervised by a team of SAE students.

More EMP for Everyone
Due to the EMP course’s increasing popularity, SAE Barcelona now offers four annual starting dates to improve the student/course ratio, to grant more individual access to the studios and practical labs, and to preserve the high level of training for all our students. The course now starts in February, May, August, and November.

Special SAE Spain Session at CitriQ
In November 2007, SAE Spain presented two special SAE Sessions in Barcelona and Madrid: “Bits for Sound”, a joint event of SAE, CitriQ, Intel, RME, and Steinberg. Audio students got a good look at the new Intel-based CitriQ Sonomática audio production system and witnessed the launch of the new Steinberg Nuendo 4 and RME FireFace 400 combo. Renowned musician Carlos “Karkis” Cárcamo gave the audience the low-down on the new system. At the end of the session, all students participated in a draw for a DAW CitriQ MovilQ system, complete with Nuendo 4 and RME hardware. Congratulations to the winner!

Amsterdam

Mastering for „Vinylized 2007“ in Amsterdam

SAE 2.0 Workshop

Mastering for „Vinylized 2007“ in Amsterdam

Gastredner und Focal Press
Während der IBC 2007 (International Broadcasting Convention) im September letzten Jahres, durfte die SAE Amsterdam John Purcell für einen ganz speziellen Workshop begrüßen. Der mit einem Emmy ausgezeichnete Cutter mit langjähriger Erfahrung in den Bereichen Fernsehen, Film und Musik ist auch Autor eines neuen Fachbuchs „Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art“ (etwa: Dialogschnitt für Kinofilme: Das Handbuch der unsichtbaren Kunst). Der Verlag Focal Press und das SAE Institute planen eine Reihe von gemeinsamen Workshops an mehreren SAE Niederlassungen. Einen Teaser gibt's unter www.sae.nl/focalpress zu sehen.

SAE 2.0
Studenten und Mitarbeiter der SAE Amsterdam haben sich für ein neues Projekt zusammengetan. Die „SAE 2.0“ genannte Reihe von Workshops und verschiedenen anderen Veranstaltungen soll mitgeschnitten und als Podcast zur Verfügung gestellt werden. Das Projekt wird von Qantm und SAE Studenten der Abteilungen Audio, Film und Webdesign betreut, die als ein in sich geschlossenes kreatives Produktionsteam funktionieren. Auf dem Programm stehen fachliche, informative und unterhaltsame Podcasts.

Mastering für „Vinylized 2007“ im SAE Studio 1
Und der Name des Gewinners lautet ... PHONIC FUNK! Martijn Hoffmans (alias Phonic Funk) ist der Gewinner des „Vinylized“-Wettbewerbs, bei dem es um die Veröffentlichung einer eigenen Vinyl-Maxi ging. Die Produzenten der zehn besten Einsendungen durften an einer Gastvorlesung zu den Themen Mischung und Mastering an der SAE Amsterdam teilnehmen. Jeder von ihnen erhielt die Möglichkeit, zusammen mit einem SAE Mitarbeiter einen Remix seines Musiktitels für die Teilnahme an der Endrunde des Wettbewerbs zu erarbeiten. Im Anschluss ans Finale durfte der freudige Gewinner Martijn Hoffmans beim Mastering seines Siegertracks durch Produzent Kid Goesting und SAE Mitarbeiter Seth Matteucci dabeisein. Die Vinylpressung der endgültigen Version, einschließlich Remixes von Kid Goesting, Grand Jackson und DC20, wurde auf dem Amsterdam Dance Event vorgestellt und ist ab jetzt im Handel erhältlich.

Guest speaker and Focal Press
Last September during the IBC 2007 (International Broadcasting Convention), SAE Amsterdam hosted a special workshop with John Purcell. The Emmy Award-winning editor with long years of experience in television, cinema, and music, is also the author of Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art. Publisher Focal Press and SAE Institute are planning more workshops at SAE Institutes near you, ... so stay tuned!
Watch the teaser at www.sae.nl/focalpress.

SAE 2.0
Students and staff at SAE Amsterdam have launched an initiative: SAE 2.0. The combination of workshops and events will be captured on audio and video by the "SAE 2.0" student production crew to be subsequently distributed via podcast. The project brings together audio, film, web design development, and Qantm students to form a fully operational audio/visual content production team. Educational, informative, and entertaining podcasts are on the menu.

Vinylized 2007 tracks mastered at SAE's studio 1
And the winner is … PHONIC FUNK! Martijn Hoffmans (a.k.a. Phonic Funk) is the winner of the Vinylized: Get yourself on a 12" competition. The producers of the ten best entries attended a guest lecture on mixing and mastering at SAE Amsterdam. All of them got the chance to remix their tracks with one of the staff members at the SAE facilities for the final round of the competition. Martijn Hoffmans won and had his tracks mastered in SAE Amsterdam's studio 1 by producer Kid Goesting and staff member Seth Matteucci. The track's final version, plus remixes by Kid Goesting, Grand Jackson, and DC20, was presented on vinyl at the Amsterdam Dance Event and is now available at your local record store.

Stockholm

Die SAE Stockholm freut sich, dass Johan Åkerberg (Abschlussklasse 2006) und Rapper Adam Tensta einen Grammis (das schwedische Pendant zum US-amerikanischen Grammy) für „Bestes Album“ in der Kategorie Dance/Hip Hop/Soul erhalten haben.

Im November hatten unsere Studenten Gelegenheit, ihre Fertigkeiten beim Bild- und Tonmitschnitt von Live-Interviews während der Face2Face, dem offenen Forum des Internationalen Stockholmer Filmfestivals, unter Beweis

SAE is proud to announce that Johan Åkerberg (2006 graduate) has received a Grammis (the Swedish equivalent of the Grammy Award) for "Best Album" in the category Dance/Hip Hop/Soul with Swedish rapper Adam Tensta.

In November, our students were put in charge of the sound recording and filming of live interviews at Face2Face, the Stockholm International Film Festival's open forum, and subsequent post production of the footage for the official festival TV channel.

Guitar Sound lecture at SAE Stockholm

From left to right- Adam Tensta and Johan Åkerberg with Swedish Grammis

zu stellen. Anschließend nahmen sie die sendefertige Nachbearbeitung des Materials für den offiziellen Festivalsender in Angriff.

Unseren Audio Studenten wurde die Ehre zuteil, das Sounddesign für einen Dokumentarfilm über die kürzlich verstorbene Regielegende Ingmar Bergman für den öffentlichen Fernsehsender SVT zu gestalten.

Unsere Film Studenten waren mit der Produktion einer Reihe von Kurzfilmen über Schwedens Topmodedesigner beschäftigt. Die fertigen Clips wurden im Rahmen einer Werbeveranstaltung der schwedischen Botschaft in Japan gezeigt.

Im vergangenen Herbst konnte die SAE Stockholm eine Reihe von Fachseminaren anbieten. Auf dem Programm standen u.a. „Filmmusikkomposition" mit Björn Börjesson, „EZ Drummer" mit Andreas Sundgren von der Firma Toontrack, „Ableton Live" mit dem bekannten Ambient Produzenten Thomas Huttenlocher (alias Iawake) und (exklusiv für unsere EMP Studenten) „Dance-Music-Produktion" mit Electro Produzent Jannis (alias Filteria).

Audio students were very honoured to be asked to do the sound design for a documentary on late legendary film director Ingmar Bergman for Swedish public service broadcaster SVT.

Film students were busy producing short films about some of Sweden's top fashion designers for a fashion promotion event held at the Swedish embassy in Japan.

This past fall, students of SAE Stockholm attended seminars on a variety of topics: "Film Music Composition" with Björn Börjesson, "EZ Drummer" with Andreas Sundgren from Toontrack, "Ableton Live" with renowned ambient producer Thomas Huttenlocher (a.k.a Iawake), and (for our EMP students) "Dance Music Production" with electro producer Jannis (a.k.a. Filteria).

Paris

The large control room with Neve VR console

Digidesign D-Control with 48 channels

Yves Jaget (2nd from left)

Die neuen Pariser Räumlichkeiten erweisen sich als immenser Erfolg. Mehr als 500 neugierige Interessenten zeigten sich mehr als beeindruckt, als sie zum letzten Tag der offenen Tür unsere neuen Installationen in Augenschein nahmen.

Auf annähernd 2000 qm stehen den Studenten nun insgesamt 9 Studios, 2 Computerklassenzimmer, ein Blue Screen Studio und eine große Anzahl an Workstations zur Verfügung. Alle Studios sind mit State of the Art Equipment ausgestattet und verfügen über Pro Tools und/oder Logic Aufnahmesysteme.

The new facility in Paris has proven to be a huge success. Over 500 curious visitors were more than impressed as they toured the new installation during the last open house.

In an area of nearly 2000 square meters, students now have a total of nine studios, two computer classrooms, a blue screen studio and a large number of workstations at their disposal. All of the studios are outfitted with state-of-the-art equipment and have Pro Tools and/or Logic recording systems.

Im Pariser Norden, inmitten der mondänen STUDIOS DE FRANCE gelegen, profitieren die Studenten von der unmittelbaren Nähe einer Vielzahl von Medien- und Produktionsfirmen. Hier werden unter anderem die größten TV Live Shows Europas produziert, „STARACADAMY“ und „SECRET STORY“, bei denen auch einige ehemalige Studenten aktiv im Einsatz sind.

Regelmäßig stattfindende Master Classes und Produktpräsentationen unserer Partnerfirmen (Apple, Sennheiser, APG, ETC ...) vertiefen den Kontakt zur Industrie und erleichtern den Studenten die Jobsuche.

Die international bekannten Toningenieure Yves Jaget (Vanessa Paradis, Pink Floyd, ZAZIE) und Bruno Gueraçague (Tabaskko Studios) gewährten den Studenten einen tiefen Einblick in ihren reichhaltigen Erfahrungsschatz.

Wir freuen uns, dass auch in Paris ab sofort Bachelor Degree Programs für Audio, Multimedia und Digital Film in Kooperation mit der University of Middlesex angeboten werden!

Due to the new facility's location in the north of Paris, amidst the glamorous STUDIOS DE FRANCE, the students profit from the close proximity of a number of media and production companies. Among other things, the biggest Live-TV shows in Europe, "STARACADAMY" and "SECRET STORY", are produced here with the active involvement of some of our former SAE students.

Master classes and product presentations held regularly by our partner companies (Apple, Sennheiser, APG, etc.) deepen the contact with the industry and make it easier for our students to find jobs.

The internationally renowned sound engineers Yves Jaget (Vanessa Paradis, Pink Floyd, ZAZIE) and Bruno Gueraçague (Tabaskko Studios) shared some deep insight with our students out of the rich treasure chest of their experience.

We are very happy to announce that, as of now, SAE Paris offers Bachelor Degree programs for audio, multimedia and digital film in cooperation with Middlesex University!

Brüssel

SAE Belgien bildet Mitarbeiter der Europäischen Kommission aus
Das SAE Institute Brüssel ist stolz darauf, von der Europäischen Kommission mit der Schulung ihrer Mitarbeiter beauftragt worden zu sein, was von vollem Vertrauen in die Professionalität unseres Teams zeugt. Zu diesem speziellen Anlass wurde ein eigener Intensiv-Kurs ins Leben gerufen, der die wichtigsten Techniken von Film- und Post-Production umfasst.

Innerhalb kürzester Zeit wurden den Kursteilnehmern die Abläufe einer hochwertigen Videoproduktion für die kommissionsinterne Übertragung der Abgeordnetensitzungen vermittelt.

Kernpunkte des Kurses waren Kamera-Arbeit, Beleuchtung, Videokompression und Videosynchronisation, wobei das Hauptaugenmerk hierbei auf dem optimalen Arbeitsablauf lag. Ein weiterer Schwerpunkt bildete die Software „Final Cut Studio“. Mit dieser sind die Kommissionsmitarbeiter in der Lage, Videomaterial aufzubereiten und zu editieren, um es für die internationale Ausstrahlung bereitzustellen. Außerdem wurden neue Formate wie zum Beispiel High Definition behandelt und ein Ausblick auf neue Tendenzen in der Digitalfilm-Technik vermittelt.

SAE BELGIUM TRAINS THE EUROPEAN COMMISSION
SAE Institute Brussels is proud to announce that the European Commission has once again put their trust in our professional team to train their staff. A short course has been tailored for this very special request, based on video production techniques and post-production.

Within a very short period of time, trainees acquired a good understanding of the different steps required to obtain a quality end product for the internal broadcast of European Deputies' conferences.

Camera work, lighting, video compression and video sync were at the heart of the programme, with special attention to workflow. Another focus of the training was the use of Final Cut Studio which enables the staff to compile, edit, and deliver content for international broadcasts around the world.

The European Commission staff have also been introduced to new technologies in the video world such has working with High Definition formats and new tendencies within the digital film industry.

Mailand

Throw your hands up for SAE

Big QOOB SAE Party in November 2007

SAE Mailand und QOOB
Die SAE Mailand und MTV's Digital- und Online-TV-Sender QOOB (www.qoob.tv) haben sich auf eine strategische Zusammenarbeit geeinigt. Der Sender präsentiert von registrierten Usern hochgeladene Audio-, Video- und Multimedia-Inhalte auf seiner Webseite und auf einem eigenen Fernsehsender, der in Italien und anderen Ländern empfangen werden kann. Über einen exklusiven SAE Kanal wird in Zukunft eine Auswahl von Studentenprojekten abrufbar sein.

SAE Milan and QOOB
SAE Milan has established a strategic alliance with MTV's digital/online TV channel QOOB (www.qoob.tv). The channel, featuring user-submitted audio, video, and multimedia content, is also broadcast on digital TV in Italy and abroad. An exclusive SAE channel, showcasing a selection of our students' audio and video projects, will also be available. To celebrate the event, QOOB and SAE threw a huge party in November 2007 and invited a variety of international guests, such as Pansonic, Bloody Beetroots, and others.

Um die neue Partnerschaft gebührend zu feiern, wurde im vergangenen November eine gemeinsame Party organisiert, zu der auch einige internationale Gäste, wie z.B. Pansonic, Bloody Beetroots und andere eingeladen wurden.

QOOB wählt die besten Uploads aus, produziert neue Versionen mit höherem Budget und präsentiert die fertigen Clips anschließend der TV-Gemeinde, so passiert mit „TechStuff", einer Reihe Clips zum Thema Tontechnik, bei denen kein anderer als SAE Mailand-Dozent Giorgio Sancristoforo Regie führte! Der ISBN-Verlag brachte übrigens rechtzeitig zur großen SAE/QOOB-Feier ein TechStuff-Buch inklusive DVD heraus. Und das ist noch nicht alles! QOOB hat beschlossen, die nächste Staffel von TechStuff an der SAE Mailand zu filmen.

QOOB selects the best uploads, finances proper production, then puts the finished product on TV rotation. This was the case with the TechStuff channel, a series of videos on music technology, written and directed by Giorgio Sancristoforo, freelance lecturer at SAE Milan. Publisher ISBN released a DVD/book combo edition of the videos just in time for the SAE/QOOB party. And it gets even better! QOOB will shoot the next series of TechStuff episodes directly at SAE Milan.

Ljubljana

Audio lecturer Hrvoje Pelicaric introducing Logic Studio

Logic Studio Audience

SAE Diploma graduates with Tom

Wie wir schon in der vorigen Ausgabe des SAE Magazins berichten konnten, hat die erste Gruppe Rundfunktechniker der HRT, Kroatiens öffentlicher Rundfunkanstalt, den AED Kurs abgeschlossen. SAE Gründer Dr. Tom Misner war höchstpersönlich zur Abschlussfeier angereist, um den Absolventen zum bestandenen Kurs zu gratulieren und die Diploma zu vergeben.

Die Feier wurde von Antun Buntak, technischer Leiter bei HRT, mitmoderiert. Er erklärte, dass er mit der Ausbildung überaus zufrieden sei. Sie habe, so Buntak, seinen Angestellten Theorie- und Praxiswissen vermittelt, das deren bestehendes Fachwissen perfekt ergänze. Die Zusammenarbeit zwischen SAE und HRT wird momentan mit einer zweiten Gruppe Rundfunktechniker fortgesetzt.

Während einer Apple Produktpräsentations-Tour, übernahm Audiodozent Hrvoje Pelicaric die Aufgabe, dem slowenischen Publikum die neue Version von Logic Studio vorzustellen. Währenddessen gab Eric Charles von Apple Auskunft über Leopard und Final Cut. Die Veranstaltung war mit 300 Besuchern komplett ausgebucht und trug dazu bei, die sehr guten Geschäftsbeziehungen zwischen SAE und Apple in diesem Teil der EU noch zu verbessern.

Das angekündigte SAE Rabattprogramm für Apple-Produkte (einschließlich 1:1 MacBook-Deal) tritt ab April 2008 für alle Diplomstufen in Kraft.

As reported in the last edition of SAE Magazine, the first group of broadcast engineers of Croatian Radiotelevision (HRT) have successfully completed the AED program with SAE Ljubljana. At the graduation ceremony, it was Dr.Tom Misner himself who congratulated the graduates and handed out the diplomas.

The ceremony was hosted by Antun Buntak, head of the technical department at HRT, who said he was very pleased that the training program had provided his staff with theoretical and practical knowledge that perfectly complemented their prior industry experience. The SAE/HRT corporate training cooperation currently continues with a second group of radio and TV engineers.

During an Apple product tour, SAE Ljubljana's audio lecturer Hrvoje Pelicaric introduced Logic Studio, while Apple's Eric Charles presented Leopard and Final Cut. The event filled all 300 seats at the venue and will certainly help strengthen SAE/Apple relations in this part of the EU.

The announced SAE discount program for Apple products, starting with the 1:1 MacBook deal, will commence in April 2008 across all diploma programs.

Athen

Graduation Ceremony Bachelor of Arts and Audio Engineer Diploma

SAE Athen Abschlussfeier 2007
Am 6. September 2007 fand die Abschlussfeier für den Bachelor of Arts (Hons) in Recording Arts und das Audio Engineering Program in einem großräumigen Theatergebäude im Zentrum von Athen statt.

Zu Gast waren diesmal Dr. Terry Butland, Vizerektor der Middlesex University, und Dr. Patrick Phillips, Koordinationsbeauftragter zwischen der SAE und der englischen Universität. Unter den Augen diverser Vertreter des Lokalfernsehens und der Presse gratulierte Dr. Butland den Absolventen zum gelungenen Studienabschluss.

Anschließend sorgte die SAE-eigene Studentenband für die passende Unterhaltung und hielt das Publikum mit einer einzigartigen musikalischen Darbietung bis spät in die Nacht hinein auf Trab. Die für den Abend verantwortlichen Tontechniker wurden ausschließlich aus den Reihen der Studenten rekrutiert und, stellten wie in jedem Jahr, ihre professionelle Arbeitseinstellung unter Beweis.

Wir möchten uns an dieser Stelle bei unseren Studenten, Ehrengästen und allen anderen Beteiligten für eine weitere erfolgreiche Abschlussfeier bedanken und hoffen auf ein Wiedersehen im kommenden Jahr.

2007 SAE Athens Graduation Ceremony
On September 6, 2007, SAE Athens hosted the graduation ceremony for the Bachelor of Arts (Hons) in Recording Arts and Audio Engineering Program graduates in a great live theatre in the centre of Athens.

Dr. Terry Butland, Vice-Chancellor of Middlesex University, and Dr. Patrick Phillips, Link Director of Middlesex University with SAE, graced the ceremony with their presence. In the course of the event, which was covered extensively by local TV and print media, Dr. Butland handed out the degrees to our students.

The night concluded with a live(ly) performance by our very own SAE Athens Student Band, who gave an extraordinary performance and kept everybody going until the early hours! As usual, all audio engineers for the night, recruited exclusively from the student body, demonstrated a high level of professionalism.

We would like to thank our students, special guests, and everybody else who helped make this another successful graduation ceremony. See you again next year.

Dr. Terry Butland (right)

SAE Athens Student Band rocking the theater

RecMag: Das Original!

Jede Ausgabe mit exklusiver Workshop-DVD

mit dem SAE-Dozenten Ulli Pallemanns

www.recmag.de

International news

USA

Henry Strange @ SAE LA in November 2007

REMIX driveway

Atlanta
SAE Gründer Dr. Tom Misner besuchte Atlanta, um an der offiziellen Eröffnungsfeier des neuesten SAE Campus der Vereinigten Staaten teilzunehmen. Da die Feier nur kurze Zeit nach dem ersten Schultag und der im September ebenfalls an der Schule gastierenden „Remix Hotel" Veranstaltung stattfand, bedeutete dies für alle Mitarbeiter einen erheblichen Zeitaufwand. Toningenieure, Produzenten, Künstler und Presse nutzten die exklusive Möglichkeit, sich von „Dr. Tom" persönlich durch die 20 neuen Studios führen zu lassen. Durch die neu gewonnenen Netzwerk-Strukturen zur Industrie kann die Eröffnungsfeier des jüngsten SAE Institute der Vereinigten Staaten als voller Erfolg verbucht werden.

Los Angeles
Im November 2007 durfte die SAE LA über 2700 Besucher der dreitägigen „Remix Hotel" Veranstaltung willkommen heißen. Unter den Gästen waren T-Pain, 9th Wonder, Josh Gabriel und DJ Rap sowie unzählige weitere DJ´s die auf der Bühne zu bewundern waren. Die jährliche Benefiz Party für die „HerShe Foundation" war ein voller Erfolg. Fünf Bands, vier DJ´s und vier Hip Hop Künstler traten in der Schule auf. Die SAE LA erweitert ihr Ausbildungsangebot um „Digital Film Editing", „Game and Film Sound" und „Game Design and Development". Informationen über Kursdetails und Startzeiten sind auf der Website der SAE LA zu finden.

Miami
Das Team der SAE Miami darf Xander Snell (vorher SAE Liverpool) als neuen Schulleiter willkommen heißen. Franklin Rodriguez, Absolvent der SAE Miami ist für einen Latin Grammy nominiert. Die erste Klasse des Digital Postproduction Programs konnte ihren Abschluss feiern.

Atlanta
SAE founder Dr. Tom Misner was in Atlanta for the official grand opening party of the newest U.S. campus which opened in October 2007. Local engineers, producers, artists and press all had exclusive access to tour the 20 new studios with "Dr. Tom" as their tour guide. Before opening its doors to students, SAE Atlanta hosted "Remix Hotel" in late September. The "Remix Hotel" event consisted of three days of technology master classes, workshops, panels, seminars and clinics about music production and performance for electronic and urban music producers, engineers, musicians and DJs.

Los Angeles
In November SAE LA welcomed over 2700 visitors over three days for "Remix Hotel". Guests for this event included: T-Pain, 9th Wonder, Josh Gabriel and DJ Rap with literally dozens of DJ's performing. The annual SAE LA holiday party to benefit The "HerShe Foundation" was great success and included performances by 5 bands, 4 DJs, and 4 Hip Hop acts all within SAE LA. LA will soon be opening new programs: Digital Film Editing, Game & Film Sound, and Game Design and Development. For further information about course details and starting dates please visit the SAE LA webpage.

Miami
Xander Snell from the Liverpool campus joins the Miami team as its new Director. SAE Miami graduate Franklin Rodriguez has been nominated for a Latin Grammy. Miami celebrated its first graduating class for the new Digital Post Production Program.

eSession @ SAE Nashville with founder Gina Fant-Saez (2nd from right)

Alan Parsons: SSL Recording Session @ SAE Nashville

Colin McDowell Developer of the McDSP Plugins

Nashville
Musik Legende Alan Parsons verbrachte einen Tag an der SAE Nashville. Bevor er zu seinem Vortrag an der Country Music Hall of Fame aufbrach, hatten einige Studenten die Möglichkeit, mit Alan im SSL Studio der SAE aufzunehmen. eSession Gründerin Gina Fant-Saez verbrachte ebenfalls einen Tag in Nashville, um über interessante und aktuelle Probleme der Musikindustrie sowie über die zukünftige Entwicklung zu referieren.

New York City
Der Entwickler der McDSP PlugIns, Colin McDowell hielt während der AES ein exklusives Seminar für SAE Studenten. Das erste SAE ALUMNI Treffen des Chapters New York erhielt hohen Besuch von David Cross, Vertreter der Firma Ableton und dem Produzenten Matt Moldover. Wir freuen uns auf zukünftige Veranstaltungen dieser Art. Am 8. Februar 2008 hatten SAE Studenten die exklusive Möglichkeit, einen Workshop des international anerkannten Akustikers Omid Burgin zu besuchen und in die Geheimnisse der Regieraumakustik eingeweiht zu werden.

Nashville
Music industry legend Alan Parsons spent a day at SAE Nashville tracking with students in the SSL studio before his two days of seminars at the Country Music Hall of Fame co-sponsored by SAE. eSession founder Gina Fant-Saez also spent a day on campus covering a plethora of topics related to the music industry and it's dynamic future.

New York City
Colin McDowell, the creator of McDSP plugins ran an exclusive seminar to SAE students during the AES show in October. NYC hosted their first SAE ALUMNI gathering featuring SAE industry partner Ableton with David Cross and Producer/Engineer Matt Moldover. Students and ALUMNI are looking forward to upcoming events like this: Omid Burgin, internationally respected acoustician, was giving a lecture on control room design in a workshop exclusively open to the entire NYC SAE student body in February.

Australia & New Zealand

Premierministerin Helen Clark gratuliert und ermutigt SAE Absolventen
Die SAE im neuseeländischen Auckland konnte zur alljährlichen Abschlussfeier einen hochoffiziellen Ehrengast begrüßen: Premierministerin Helen Clark richtete ein paar freundliche Worte an die Absolventen. Als Hauptrednerin zeigte sie nicht nur ihr eigenes Engagement für den tertiären Bildungssektor, sondern unterstrich auch die Bedeutung der SAE Auckland für den tertiären Bildungssektor in Neuseeland.

SAE unterstützt die ROCK THE SCHOOLS TOUR
Dem SAE Institute war es eine besondere Ehre als Ausbildungspartner Motorolas BOOST MOBILE ROCK THE SCHOOLS TOUR tatkräftig zu unterstützen. Die Tour rockte im Jahr 2007 über fast vier Monate 50,000 Jugendliche in 70 Schulen aus vier Bundesstaaten. Die Schulen, die das Glück hatten an dieser Tour teilnehmen zu können, hatten nicht nur das Vergnügen in den Genuss der heißesten Newcomerbands Australiens, wie Operator please und Oh Mercy zu kommen sondern waren auch herzlich eingeladen an SAE Workshops zu den Themen Musikproduktion und Musikbusiness teilzunehmen.

SAE Institute als Partner des FLICKERFEST 2008
Die SAE ist Partner des 17ten Internationalen Kurzfilmfestivals FLICKERFEST. Im Zuge dieser Partnerschaft wurde erstmalig nach 13 Jahren die neue Kategorie „SAE Prize for best use of Digital Technology in a Short Film" eingeführt. SAE ist einer der Hauptpartner für den Bereich Digital Education für des Flickerfestfest's. Mehr Infos gibt es auf: www.flickerfest.com.au

Kooperation mit Australiens größtem Blues und Roots Festival
Dieses Jahr musste man sich keinen Platz in der ersten Reihe der Mojo Stage ergattern, um Ben Harper & The Innocent Criminals ganz nah sein zu können. Unter der Leitung von Big Picture Productions waren die Studenten der SAE mit ihren Kameras, den Künstlern auf der Bühne ganz nah auf den Leib gerückt. Das Bühnengeschehen konnte auf den riesigen Projektionsflächen, die über das ganze Areal verteilt aufgebaut waren, entspannt verfolgt werden. Auch die Studenten des Audiobereichs trugen, als Stagehands und Tonassistenten, ihren Teil zur Veranstaltung bei. Unter Mithilfe von Mardi Henkins und der Brown Dog Company hatten die Audio Studenten zusätzlich die Gelegenheit, die auftretenden Künstler zu recorden, um weitere Erfahrungen zu sammeln.

Character animator Melanie Beisswenger besucht die SAE Perth
Die Studenten der SAE Perth fieberten der Begegnung mit der deutschen Melanie Beisswenger entgegen. Zwei ihrer bedeutensten Projekte waren der preisgekröhnte Spielfilm „Happy FeetW und der stereoscopic 3D-animierte Film „Fly me to the moon".

Prime Minister Helen Clark congratulates and encourages SAE graduates
SAE Auckland welcomed a VIP Guest of Honor to their annual Graduation Ceremony: Prime Minister Helen Clark addressed the graduates with a few friendly words. During her speech, she not only demonstrated her own personal engagement with the tertiary education sector but also emphasized SAE Auckland's importance within this field nationally.

SAE supports ROCK THE SCHOOLS TOUR
SAE Institute was proud to act as the Educational Partner for the Boost Mobile Rock the Schools Tour powered by Motorola. For nearly 4 months in 2007 the tour rocked 50,000 kids in 70 schools in 4 states. The schools lucky enough to be able to participate in this tour were not only treated to some of Australia's hottest new bands like Operator Please and Oh Mercy but were given the exclusive opportunity to attended SAE Institute workshops on sound production and music industry business.

SAE Institute partners with FLICKERFEST 2008
SAE has partnered with Flickerfest for their 17th International Short Film Festival. As part of the partnership, SAE and Flickerfest are launching a new award category, the "SAE Prize for Best Use of Digital Technologyin a Short Film" – which is the first new category in 13 years. SAE will be a major digital education partner at Flickerfest. For more information please visit www.flickerfest.com.au

Cooperation with Australia's biggest Blues and Roots Festival
You didn't need a front row spot for the Mojo stage this year to be close to Ben Harper & The Innocent Criminals. Anyone could relax assured the students of SAE Institute, under the direction of Big Picture Productions, got up close and very personal to the hot acts with their top end digital film gear - with live feeds sent to the many giant wide screen projection systems set-up around the stages and outside in the arenas. The audio students also played a huge part in the production by assisting industry experts as stagehands or assistance engineers. They also had the opportunity to record the performing artists with the help of Mardi Henkins and the Brown Dog Company.

Character animator Melanie Beisswenger visits SAE Perth
SAE Perth students were waiting eagerly to speak with Melanie Beisswenger, a successful character animator from Germany. Some of her projects have included the Academy Award winning feature film "Happy Feet" or the stereoscopic 3D animated feature "Fly Me to the Moon".

Asia & Middle East

SAE Dubai's Movies in Motion team

MTV Show Hip Hop Na

SAE Dubai und MTV Arabia
Ende November ging MTV Arabia als Teil des TV-Anbieters Showtime Network im mittleren Osten auf Sendung. Unter anderem werden einige Sendungen produziert, um auch lokale Themen in das Programm zu integrieren. Die SAE ist stolz, bei der Produktion der neuen Hip Hop Show „Hip Hop Na", die am 17. November ausgestrahlt wurde, mitgewirkt zu haben. Die SAE Dubai war einer von vier Veranstaltungsorten für die Vorausscheidungen der Bewerber, die von MTV aufgezeichnet wurden. Fred Nasser, Produzent aus LA, war Jury Mitglied bei den Vorausscheidungen und verbrachte einige Wochen an der SAE Dubai, um Beats für die Gewinner der Dubai-Staffel zu produzieren.

MBC kooperiert mit der SAE Dubai
Im Herbst 2007 war die SAE Dubai offizieller Kooperationspartner bei "Movies in Motion", einem gemeinsamen Projekt von Nokia und MBC Dubai, dem größten Broadcaster des Mittleren Ostens. Dabei begleitete ein Team der SAE Dubai eine Roadshow durch zahlreiche Schulen der Vereinigten arabischen Emirate, bei der talentierte jugendliche Filmemacher gesucht wurden.

SAE Party im berühmten Zouk Club
Über 200 Studenten der SAE Singapur trafen sich im Zouk Velvet Underground Club zur 2007er Ausgabe der SAE Party. Der Zouk Club war mehrere Jahre hintereinander Nachtclub des Jahres in Singapur und wurde von mehreren international bekannten DJs auf Platz 10 der besten Clubs der Welt gewählt.

Studenten der SAE Singapur gewinnen Industriepreis
Die SAE Singapur vergibt jedes Jahr Preise für die besten Studentenprojekte. Steinberg Asien stellte sich freundlicherweise als Sponsor für die Preise „Beste Studenten Tonmischung" sowie „Bester Studenten TV Werbespot" zur Verfügung. Der Gewinner „Bester Spot" erhielt ein „Sonic Gear Blue Thunder" Lautsprechersystem, der erste Platz der Tonmischung wurde mit einem Cubase 4 belohnt.

SAE Dubai and MTV Arabia
MTV Arabia are launching in the Middle East as part of the Showtime network at the end of November. Shows are being recorded to produce local content for the new station and SAE are proud to be involved with the production of a new Hip Hop show called „Hip-Hop Na" that aired on MTV Arabia on November 17th. MTV held auditions at SAE Institute as one of four locations where they were shooting. Fred Nassar, an L.A. producer has been at SAE Dubai for the past couple of weeks judging the auditions and producing Hip Hop tracks for the winners of the Dubai leg to rap to.

MBC co-operates with SAE Dubai
SAE Institute Dubai has recently unveiled an ambitious new project in collaboration with TV giant MBC2 that has the potential to change the face of Middle Eastern cinema. A team of top-notch professionals from SAE will play a hands-on facilitator's role in MBC2's exciting new "Movies in Motion", an action-packed road trip to unearth the filmmakers of tomorrow from amongst the youth of today.

SAE Singapore party at famous ZOUK
Over 200 people attended the SAE Institute party night at Zouk's Velvet underground this year, as well as many industry professionals.

Over 200 SAE students, staff and Alumni met at Zouk's Velvet Underground for the 2007 SAE Singapore party. Zouk has been voted Singapore's Nightclub of the year various times as well as ranked 10th in the Top 50 clubs in the world voted by international DJs.

SAE Singapore STUDENTS WIN INDUSTRY PRIZES
Steinberg Asia generously sponsored prizes for the "Best Student Mix" as well as "Best Student TV Commercial" Winners.

Best Student Mix Winners from left Kim N'guyen (3rd Place), Iran Alves (2nd Place) and Lahiru Nilnuwan (1st Place) - prizes were sponsored by Steinberg Asia.

Manager Singapore Anna Mallon

SPECIAL TOOLS FOR SPECIALISTS

CUBASE
Advanced Music Production System

NUENDO
Media Production System

WAVELAB
Audio Editing And Mastering Suite

Fortschrittliche Technologien und intuitive Tools für professionelle Musker, Komponisten, Toningenieure und Produzenten.

Die ideale Lösung für Post Production und Pro Audio Professionals in der Film-, TV-, Video- und Game-Industrie.

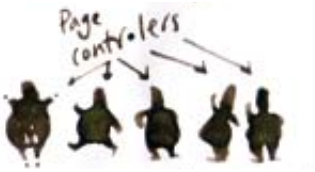
Der Studio-Standard für professionelles Mastering und hochauflösende Mehrkanal-Audio-bearbeitung,

Besondere Konditionen für SAE Studenten
www.steinberg.de/education

steinberg
Creativity First
www.steinberg.de

Steinberg Media Technologies GmbH • Postfach 73 09 10 • 22129 Hamburg | KS Music • Marktpassage 1, B3D • A-8724 Spielberg | SDS Music Factory AG • Industriestrasse 26 • CH-8404 Winterthur

Qantm NEWS



Deutschland - Österreich - Schweiz

Klassenzimmer Qantm Berlin

Microsoft - Coding4Fun Screenshot

Zeichnungen von Rut Bispe Lopez (Qantm.Art:Department)

Das Qantm Institute ist auf Erfolgskurs
München
Seit August 2007 stellt Qantm eine eigene Marke innerhalb der SAE Gruppe dar. Mit einer beinahen Verdoppelung der Kursteilnehmer und den guten Kontakten zur Industrie entwickelt sich Qantm zu einer festen Konstante in der Spieleentwickler Branche.

Um dem künstlerisch-kreativen Anspruch der Spieleindustrie gerecht zu werden, wurde das Qantm.Art:Department ins Leben gerufen. Unter Leitung der Dozentin Rut Bispe Lopez werden zeichnerische Talente auf die Anforderungen der Spieleentwickler vorbereitet.

Die Programming Abteilung des Münchener Institute arbeitet seit Herbst 2007 intensiv mit Uwe Baumann von Microsoft an einer Kooperation für Coding4Fun. Die Coding4Fun Abteilung von Microsoft soll dem Nachwuchs den Spaß am Programmieren näherbringen.

Um den Studenten professionelles Feedback aus der Gamebranche zukommen zu lassen, wurden von Wolfgang Hiendl, Leiter des Qantm.Dev: Departments, regelmäßige Projektabnahmetermine zu semesterübergreifenden größeren Projekten organisiert. Hierfür konnte Hendrik Lesser von ML Enterprises, einem in München ansässigen, international tätigen Produktionshaus, gewonnen werden.

Qantm München arbeitet derzeit an einer großen Marketingkooperation mit ESL (Turtle Entertainment), Gamestar, Gamestar/Dev, Krawall sowie Microsoft. Ein ausführlicher Bericht ist für das nächste Magazin geplant.

Berlin
Trotz sehr kurzer Vorbereitungszeit startete das neu eröffnete Qantm Institute Berlin im November 2007 mit vollen Kursen. Die Berliner Niederlassung ist mit neuen Highend Workstations der Firma Dell ausgestattet.

Die Berliner konnten bereits vor Beginn des Kurses den bekannten Radiomoderator und interactive Storyteller Nico „Der Spieler" Nowarra als Dozenten gewinnen. Nico war an der Storyentwicklung namhafter deutscher Spieletitel wie z.B. Paraworld beteiligt und ist durch seine Spieletests im Computermagazin C't bekannt.

Wien
Qantm Wien arbeitet zur Zeit an einer Singleplayer Map für Half Life 2. Diese Map ist Teil des Level Design Unterrichts des Dozenten Günter Hochecker (Ex Rockstar Vienna, Level und Environment Artist).

The Qantm Institute - on the Road to Success
Munich, Germany
Since August 2007, Qantm is an official separate Brand within the SAE Group. With the number of students nearly doubling and its good contacts with the industry, Qantm is becoming a solid fixture in the game developer branch.

To satisfy the creative artistic demands of the game industry, the Qantm.Art: Department was created. Under the instruction and leadership of Rut Bispe Lopez, artistic talents are prepared to meet the demands of game developers.

The Munich institute's Programming Department has been intensively working and cooperating with Uwe Baumann, from Microsoft, since 2007 on Coding4Fun. Microsoft's Coding4Fun Department is working to introduce young talent to the fun of programming.

In order to provide the students with professional feedback from the gaming branch, Wolfgang Heindl, Head of Qantm's Development Department, has organized regular project approval and acceptance deadlines for larger projects which last longer than one semester. Hendrik Lesser from ML Enterprises, an internationally active production house located in Munich, has agreed to take on the task of accepting the projects.

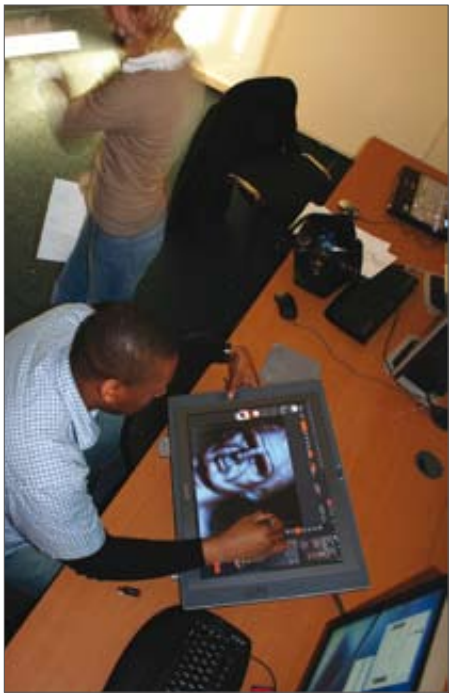
Qantm Munich is currently working on a large-scale marketing cooperation with ESL (Turtle Entertainment), Gamestar, Gamestar/Dev, Karawal and Microsoft. A detailed report is scheduled for the next edition of this Magazine.

Berlin
In spite of the short preparation time, the newly opened Qantm Institute Berlin opened in November 2007 offering a full curriculum. The Berlin branch is equipped with high-end Dell workstations.

Even before course begin, the Berlin team was able to get the well-known radio moderator and interactive storyteller, Nico "the gamer" Nowarra, to come on-board as an instructor. Nico was involved in the story development of renowned German games such as Paraworld, and is known through his game tests in the C't computer magazine.

Vienna
Qantm Vienna is currently working on a single player map for Half Life 2. This Mod is part of the Level Design Course given by the instructor Günter Hochecker (Ex Rockstar Vienna. Level and Environment Artist).

UK



Impressions from Qantm London

Qantmsprung nach London
Führende, private Hochschule öffnet ihre Pforten in London, UK.
Das Qantm College ist mit seinen viel gelobten Diploma- und Degreekursen in der Hauptstadt Großbritanniens angekommen und wurde bereits am 22. November 2007 in Islington eröffnet. Die Studenten werden an den aktuellsten Computern mit den neuesten Softwarepaketen für Videospieldesign und Videospielentwicklung ausgebildet und profitieren zusätzlich von den einzigartigen Kontakten zu vielen Experten aus der Branche.

Nic Oliver, Marketing & Promotion für Qantm, erklärt: „Großbritannien war die erste Wahl, als es darum ging, den nächsten Standort zu finden. Die Videospielbranche blüht hier geradezu auf und wartet nur auf fähige und gut ausgebildete Absolventen. Wir bringen Elf Jahre Erfahrung aus Australien, in eine praxisnahe und branchenrelevante Ausbildung ein" so Oliver weiter „und sorgen so dafür, dass Großbritannien seine Position in der explosionsartig anwachsenden Spieleindustrie behaupten und sogar noch weiter verbessern kann."

Qantm wird eng mit einigen der führenden Spieleentwicklern des Landes zusammenarbeiten, um die Studenten mit bestmöglichen Information und der besten Beratung versorgen zu können.

Ein begeisterter Steve Stamatiadis, Creative Director der Krome Studios, ergänzt: „Die Kurse am Qantm College werden von Leuten mit solider Industrieerfahrung geleitet. So ist immer gewährleistet, dass die Studenten einen realen Einblick in die Abläufe der Spieleentwicklung bekommen."

Ganz nach dem erfolgreichen Modell des australischen Colleges, wird Qantm London einen zielgerichteten Unterricht mit flexibel gestalteten Ausflügen in spezialisierte Bereiche wie Character Animation/Texturing und Movement Programming anbieten.

Qantm Leap to London
Leading Australian private college opens in London, UK.
Qantm College brings its award-winning, world-leading diploma and degree courses to the UK's capital city. The new facility opened on 22nd November 2007 and is located in Islington. The College educates students in the latest software packages, hardware and offers unique and invaluable access to experts in videogame design, development and 3D animation.

Nic Oliver, Marketing & Promotion for Qantm explained, "The UK was always going to be a prime choice to benefit from a Qantm educational facility. There's a thriving game development community here which is crying out for skilled graduates." He continued, "We are bringing our 11 years of experience in Australia to offer relevant and practical courses that will allow the UK to continue punching above its weight as the games industry continues its explosive growth."

Qantm will work closely with some of the country's leading game developers to provide its students with the best information and guidance by some of the leading lights in game development.

Steve Stamatiadis, Creative Director, Krome Studios enthused, "Qantm's courses are run by instructors with solid industry experience and offer students a real insight into the game development process."

Following its successful Australian model, Qantm will provide tightly focused courses with the flexibility to allow specialization in specific areas such as character animation/texturing or movement programming.

BE A VIRTUOSO.

GET THESE CLASSIC KEYBOARD INSTRUMENTS IN ONE BUNDLE FOR JUST €399:

AKOUSTIK PIANO

B4 II

Elektrik Piano

PRO-53

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Netherlands

Qantm meets Super Mario

QubicleCountdown Screens

Qantm Studenten gewinnen Microsoft NL Contest
Studenten des Qantm College in Amsterdam nahmen an einem von Microsoft Niederlande organisierten Contest Teil. Sie entwickelten ein 2D Puzzle zum Thema „New way of work" für die XBOX 360. Insgesamt zehn Studenten aus zwei Klassen investierten viele Stunden, um den Wettstreit gegen andere holländische Studenten aufzunehmen. Aus den anfangs fünf Teilnehmergruppen stachen die Qantm Studenten als kreative und technisch sehr versierte Köpfe heraus. Schließlich gewannen die Qantm Studenten den Preis über 2000 Euro und ein Ticket für die academic days of Game development `08. Mehr Informationen über das Spiel gibt es auf www.qantm.nl.

Qantm Amsterdam organisiert einen Workshop zu Autodesk's Motion Builder
Für die eigenen Studenten und Interessierte aus der Industrie organisierte Qantm Amsterdam einen Workshop zu Autodesk's Motion Builder. Motion Builder ist in den Niederlanden noch so gut wie unbekannt und so nahmen einige Mitglieder der Videospielindustrie die Möglichkeit war, sich das Produkt genauer anzusehen. Nic Jovic, ein Experte für Motion Builder, wurde extra aus Großbritannien eingeflogen, um vor den Teilnehmern zu sprechen.

Qantm students win Microsoft NL contest
Students of Qantm College Amsterdam took part in a contest organised by Microsoft Netherlands and created a 2D puzzle game about the "New Way of Work" for XBOX 360. With a team of about 10 students spread over 2 classes they spend many hours competing against other Dutch game design students. Of the 5 groups that originally started, the students of Qantm College proved to be the most creative and technically skilled. Qantm students won the grand prize of 2000 Euros and a ticket to the academic days on Game Development '08. More info about the game will be available on www.qantm.nl.

Qantm Amsterdam organizes workshop on Autodesk's Motion Builder
For local industry and Qantm students, Qantm College Amsterdam (in cooperation with Macrocad and Autodesk UK) organized an exclusive workshop on Autodesk's Motion Builder. Knowledge about Motion Builder is very rare in the Netherlands and several members of the games industry took advantage of the opportunity to attend. Nic Jovic, Autodesk's Motion Builder expert was flown in from the UK to address the attendees.

Australia

Impressions from Qantm Australia

Die zwei neuen Standorte in Sydney und Melbourne sind nun voll betriebsfähig und gut vorbereitet sowohl einheimische, als auch internationale Studenten der Diplom- und Degreestufen aufzunehmen. Mit den steigenden Studentenzahlen steigen auch die Mittel und so haben die Studenten, durch die in den letzten 12 Monaten neu erworbenen Computer und die andere technische Ausstattung, immer Zugriff auf hochmodernes Equipment. Darüber hinaus dürfen wir neue Fachdozenten begrüßen, die sich um die gute Ausbildung unserer Studenten kümmern.

Qantm College in Australia has had a very busy year. Our new campuses in Sydney and Melbourne are now fully operational, with full approval to deliver our degree and diploma courses to both domestic and international students.

With student numbers increasing, so too have our resources, the new computers and equipment acquired in the last twelve months ensure students have access to state of the art equipment. We have also hired a number of new academic staff to meet the needs of students.

Im letzten Jahr konnten wir einen erheblichen Zuwachs an ausländischen Studenten beobachten. Wir durften Studenten aus Deutschland, Indien, Südamerika und China willkommen heißen, um nur ein paar der Länder zu nennen. Einige dieser Studenten hatten ihr Studium an einem anderen Campus begonnen und brachten es bei uns zu Ende. Frei nach dem Motto: „Ausbildung ohne Grenzen". Qantm freut sich, im Februar und im September, die höchste je dagewesene Anzahl internationaler Studenten begrüßen zu dürfen.

Um unseren Einsatz für eine höhere Bildung weiter zu unterstreichen, haben wir vor kurzem die Genehmigung für die Masters Degree Programs in trockene Tücher gebracht. Die Masters Degree Programs werden in den nächsten Monaten zusätzlich angeboten und sollen Digital Media Profis aktivieren, die ihr Studium über das Bachelor Level hinaus fortführen möchten.

Ein weiteres Highlight des Jahres war die Fortsetzung unseres Siegeszuges bei den GDDA Awards. Mit dem von Qantm Studenten programmierten Videospiel „Mawashi Madness" belegten wir den 1.Platz in der Kategorie „Best unsigned Game"und verwiesen damit ein professionelles Studio und verschiedene andere Colleges auf Ihre Plätze. In vier Jahren hat Qantm diesen Award dreimal mit nach Hause genommen, was die hohe Qualität der Arbeit unserer Studenten und deren Ausbilder attestiert.

The last year has seen a significant increase in the number of students coming from overseas to study at Qantm. At our last intake we welcomed students from Germany, India, South America and China, just to name a few. Some of these students were continuing study they had begun at other SAE campuses, truly living up to the motto of "Education without Borders" that we all strive for. Qantm looks forward to welcoming our highest ever number of international students at their next intakes in February and September.

Furthering our commitment to higher education, we have also recently secured approval for our new Masters Degree Programs, which we will be offering in the next few months – enabling Digital Media professionals to continue their study beyond Bachelor Degree level.

Other highlights of the year include continuing our winning streak in the "Best Unsigned Game" category of the GDAA annual awards, with a Qantm student's game "Mawashi Madness" taking the first prize, beating a professional studio and several other colleges. Qantm College has won this prize for 3 out of the last 4 years, which is a testament to our students and their hardworking teachers.

Testimonial - Chris Lausmann

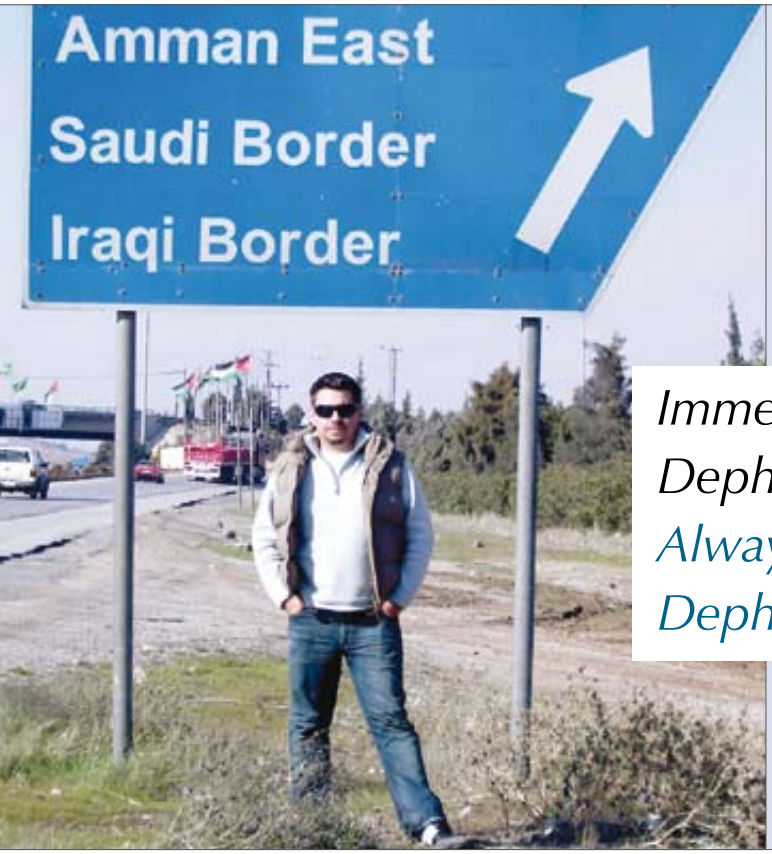
SAE Diploma Audio Engineer
Bachelor Of Arts (Recording Arts)
Two Times SAE ALUMNI AWARD Winner

Eine fundamentale Ausbildung im Bereich der Audio-Branche zu bekommen ist heute immer noch relativ schwierig. Nach einem angefangenen Elektrotechnik-Studium war das SAE Institute die einzig wahre Entscheidung, meinem Wunsch, als Engineer in der Audio-Branche arbeiten zu können einen entscheidenden Schritt näher zu kommen. Die Theorie-Basics gekoppelt mit der dazugehörigen Praxisanbindung haben mir neue Wege eröffnet meine Erfahrungswerte und mein Wissen zu erweitern. Als Produzent, Musiker und Engineer möchte ich heute diese Basis-Ausbildung nicht mehr missen. Ich konnte endlich das machen, was mir Spaß macht. Bis heute profitiere ich von dieser Ausbildung, auch auf Grund der vielen Kontakte zu Kollegen und der Industrie, die dadurch entstanden sind.

Credits:
Bonfire, Stratovarius, Jaded Heart, Mad Max, Voices Of Rock, ASIA,Pink Cream 69, Crown Of Thorns, Saga, Survivor, Hotwire, Gotthard, Demon Drive, Paganini, Lustfinger, Immigrands, Casanova, Chat Wakerman, XES, London Beat, Dare, Lovetrick, Railway, Human Zoo, ...

Pro Media Group, BMG Ariola, Sony/BMG,WDCS, Tollwood, SZ, AZ, Unüberhörbar, Sänger Trainer Team, 301 Interactive, MS-Productions

Fachartikel für verschiedene Magazine im Audiobereich



Alex Gehrig

A career as Associate Regional Director Asia & Middle East

Immer auf Achse - zwischen Ramadan, Dephavali und Chinesischem Neujahr

Always on the go – between Ramadan, Dephavali and the Chinese New Year

Alex wollte eigentlich einmal Drummer von Chick Corea werden, als er sich im Alter von 20 Jahren dazu entschied, sein Leben radikal zu ändern und Jazzdrumming und Musikpädagogik zu studieren. Er hatte damals schon von einer Schule namens SAE gehört, deren gutem Ruf er gerne schon damals gefolgt wäre. Noch war er aber von seinem Drummertraum überzeugt.

Nach 3 Jahren des aktiven Profimusikertums mit fast 40 Konzerten pro Jahr zog es ihn von Frankfurt nach München, wo er zwei Jahre als diplomierter Musiklehrer arbeitete, eine Big Band sowie mehrere Ensembles leitete.

Mit 26 Jahren kam dann die erste berufliche Sinnkrise mit der Frage, ob man denn wirklich den Rest seines Lebens als Musiklehrer verbringen möchte. Irgendwie fiel ihm dann ein weiteres Mal ein Prospekt der SAE München in die Hände, wobei seine Augen am attraktiven Multimedia Producer Kurs hängen blieben – und im Jahr 2000 schrieb er sich auch prompt dafür ein.

Er war vom Aufbau der Schule angetan: ein junges, nettes Team, die Ausstattung, der Lehrplan und das internationale Flair waren genau das, wonach er gesucht hatte. Er beschloss schon während des Kurses: „Hier will ich arbeiten! " - und so geschah es auch. Als ausgezeichneter Absolvent des Kurses wurde Alex Supervisor der Multimedia Abteilung und ein Jahr später, nach Abschluss seines Bachelor-Degrees, zum neuen Fachbereichsleiter des Multimedia-Departements ernannt.

Ein weiteres Jahr später berief ihn Andy Grotloh (General Manager SAE Deutschland), zusammen mit Marcus Schlosser, in das neugegründete nationale Marketing Team der SAE Deutschland. Im Rahmen seiner Tätigkeit war er maßgeblich an der Erschaffung des ersten SAE Magazins und der SAE ALUMNI ASSOCIATION beteiligt.

Wahrscheinlich hätte Alex laut und schrill gelacht, wenn man ihm damals erzählt hätte, dass er künftig in Asien leben werde, um für die SAE zu arbeiten. Aufgrund seiner großen Liebe zu Asien machte er die bis dahin beste flapsige Bemerkung seines Lebens. Er traf damals zufällig Tom Misner im Aufzug der SAE München und flachste „Hallo Tom, wenn du mich mal in Asien brauchst ... ich würde mich freuen dort zu arbeiten!"

Nicht einmal ein halbes Jahr später wurde aus dem mutigen Fahrstuhlgespräch Ernst und Tom berief ihn nach Singapur. Alex folgte dem Ruf und wurde der neue Manager der SAE Singapur!

Die Zeit in Singapur war die bis dahin schwierigste und dennoch erfolgreichste seines Lebens: eine Schule in Schieflage bedurfte Hilfe von Außen; ein Team, das ihn als „Fremden" ansah und eine komplett fremde Kultur waren nur die wichtigsten Hindernisse zum Einstieg – er stellte sich zum wiederholten Male der Herausforderung und gewann. Heute ist die SAE Singapur eine florierende Schule mit vielen glücklichen Studenten und staatlicher Anerkennung.

Dieser Erfolg und die Bereitschaft beruflich zu reisen veranlassten Marco Bettelli, Managing Director SAE Asia Pacific im Januar 2007, Alex zu fragen, ob er nach Dubai wolle, um als Associate Regional Director die Geschäfte der SAE in Asien und im Mittleren Osten zu überblicken. Der Reiz der Aufgabe zog Alex nach Dubai. Aktuelle Projekte sind die Neueröffnung der SAE in Amman sowie die Implementierung diverser Qualitätssicherungs-Mechanismen in Indien, Thailand und Malaysia.

Alex versicherte mir in vielen Gesprächen nachdrücklich, dass er die einzelnen Schritte nie bereut hat und jedem jungen und ungebundenen Studenten ans Herz legen will: „Lernt die Welt mit Euren eigenen Augen kennen! Jeder neue Blickwinkel lohnt sich!"

Dem ist wohl nichts hinzuzufügen …

Alex actually wanted to become the drummer for Chick Corea when he decided at twenty years of age to radically change his life and study jazz drumming and music education. Even then, he had heard of a school called SAE and would have loved to take advantage of its reputation and study there. But at that time he was still consumed by his drummer dream.

After three years as an active professional musician playing nearly forty concerts per year, he moved from Frankfurt to Munich, where his diploma got him a job as a music teacher. He also led a big band as well as several music ensembles. He experienced his first crisis of conscience at age twenty-six when he asked himself if he really wanted to spend the rest of his life as a music teacher. Somehow during that time, he got hold of a flyer from SAE and the atracttive Multimedia Producer Course captured his attention. In the year 2000 he registered for the course.

He was impressed by how the school was organized. A young, pleasant team, the equipment, the curicullum and the international flair were exactly what he had been looking for. During the course he decided that he wanted to work there. And that is exactly what happened. As an exceptional graduate, Alex became a supervisor of the Multimedia Department and one year later, after completing his Bachlor degree, was named head-instructor of the multimedia department.

After one more year, Andy Grotloh (General Manager SAE Germany) called Alex together with Marcus Schlosser to serve on the newly founded SAE Germany National Marketing Team. In the scope of his activities, he played an important role in creating the first SAE Magazine and the SAE ALUMNI ASSOCIATION.

Alex probably would have laughed out loud if someone had told him back then that his work for SAE would result in him living in Asia in the future. His great love for Asia caused him to make the most significant "careless remark" ever up to that point in his life. He just happened to meet Tom Misner in the elevator at SAE Munich and flippantly said: "Hello Tom, if you ever need me in Asia ... I would love to work there!"

Not even half a year later, that flippant remark tuned into harsh reality. Tom called him to Singapore. Alex answered the call and became the new Manager of SAE Singapore!

That beginning time in Singapore was the most difficult and yet successful time of his life. A school in difficulty needed help from the outside. A team that saw him as an "outsider" and a completely foreign culture were only the most obvious hindrances to getting his feet on the ground. He faced those challenges time and again – and won. Today, SAE Singapore is a flourishing school with many satisfied students and the official recognition of the government.

This success and his willingness to travel caused Marco Bettelli, Managing Director SAE Asia Pacific, to ask Alex in January 2007 whether he would like to move to Dubai to oversee the business of SAE in Asia and the Middle East as Associate Regional Director. The challenge of the task drew Alex to Dubai. Current projects include the opening of a new SAE in Amman and the implementation of various quality assurance mechanisms in India, Thailand and Malaysia.

Alex has repeatedly assured me that he has never regretted the individual steps and would encourage every young, flexible student to: "See the world with your own eyes and get to know it! Every new viewpoint is worth it!"

There is certainly nothing to add to that ...

Die berufliche Weltreise von Matthias Postel, Manager der SAE UK

The round-the-world career journey of Matthias Postel, Manager of SAE UK

Von der Nordsee zum Südpol über den Ärmelkanal an die Themse nach London

From the North Sea to the South Pole and across the English Channel up the Thames to London

Matthias Postel wurde 1973 an der deutschen Nordseeküste geboren. Seine Leidenschaft für die Tontechnik entwickelte sich wie bei vielen Toningenieuren – er war ambitionierter Musiker. Fasziniert von den technischen Bearbeitungsmöglichkeiten fand sich Matthias bald hinter dem Mischpult, um kleinere Demoproduktionen und Live-Konzerte zu betreuen, oftmals aber auch in doppelter Funktion, als Musiker und Techniker.

Als es um die Frage der Berufswahl ging war bereits klar, dass er sein Geld mit Tontechnik verdienen wollte. Als praxisorientiertes Ausbildungsinstitut in diesem Bereich, war die SAE erste Wahl. Matthias belegte 1994 den Diplomkurs an der SAE in Hamburg. Zusätzlich zur Ausbildung nutzte er viele Gelegenheiten, Praxiserfahrung außerhalb der Schule zu sammeln, z.B. als Live-Sound Assistent bei „Selig", „The Poozies" und „Long John Baldry".

1996 verließ Matthias zunächst die Schule und begann ein Praktikum im Synchronbereich. Er arbeitete an den deutschen Fassungen der Zeichentrick-Serien „Action Man" und „Nadine Stern der Seine" mit. Im Anschluss an diesen Job arbeitete er als freiberuflicher Mitarbeiter für zwei Hamburger Tonstudios die sich auf Rundfunkwerbung, Multimedia-Sprachaufnahmen und Post Production sowie Beschallung von Firmenveranstaltungen spezialisiert hatten. Die hochrangigsten Meriten verdiente er sich unter anderem durch bundesweite Rundfunkkampagnen für RTL.

Zu den schon vorhandenen Jobs gesellte sich noch ein weiterer. Matthias wurde Supervisor an der SAE Hamburg. Diese Tätigkeit ergänzte die Jobs in den Studios. Auf diese Weise war er in der Lage, den Studenten seine Erfahrungen aus dem Produktionsalltag zu vermitteln.

Seine ersten Unterrichtseinheiten hielt Matthias Ende 1997, was er im darauf folgenden Jahr noch deutlich ausbauen konnte. Zusätzlich arbeitete er in der Schulverwaltung der SAE Hamburg, wo er schon bald zum stellvertretenden Schulleiter aufstieg.

Matthias Postel was born on the North Sea coast in 1973. His passion for sound technology developed as it has for so many audio engineers - he was an ambitious musician. Fascinated by the technical processing possibilities, Matthias soon found himself behind the mixer, producing small demos and mixing live concerts - often in the double role as technician and musician.

When it came time to choose a career, it was already clear - he wanted to earn his living in audio engineering. SAE was his first choice as a practically oriented training institute in this field. Matthias attended a diploma course at SAE Hamburg in 1994. In addition to his studies, he took advantage of many opportunities to gain experience outside of the school - for example, as a live-sound assistant for „Selig", „The Poozies" and „Long John Baldry".

In 1996, Matthias left the school for a time and started an apprenticeship in the area of synchronization. He worked on the German version of the animated series "Action Man" and "Nadine Stern der Seine". After those jobs, he worked freelance for two Hamburg recording studios specialized in Radio advertising, multi-media voice recording and post-production as well as providing sound systems for company events. He earned his highest merits through nationwide radio campaigns for RTL, among other things.

Another task was then added to his existing activities: Matthias became a Supervisor at SAE Hamburg. This complemented his jobs in the studios. He was thus able to share his day-to-day production experiences with the students.

Matthias taught his first courses at the end of 1997, which he was able to expand significantly the following year. He also worked in the administration of SAE Hamburg, where he was soon promoted to assistant principal.
The logical consequence of his promotion was the position of principal. That it turned out to be a position in Auckland, New Zealand, made it all the more exciting. Matthias accepted the challenge and in March 2000, he found himself on the other side of the world between Australia and the South Pole.

Logische Konsequenz seines Aufstiegs war ein Posten als Schulleiter. Dass es ausgerechnet ein Schulleiterposten in Auckland Neuseeland wurde, machte die Sache umso spannender. Matthias stellte sich der Herausforderung und fand sich im März 2000 zwischen Australien und dem Südpol am anderen Ende der Welt wieder. Während seiner Amtszeit als Schulmanager ermöglichte Matthias die staatliche Förderung der neuseeländischen SAE. Das brachte der Schule einen enormen Schub. Durch seine Zusammenarbeit mit der neuseeländischen Qualifikationsbehörde konnte Matthias im Bereich Qualitätsmanagement neue Erfahrungen sammeln. Unter seiner Leitung absolvierte die Schule zwei erfolgreiche Qualitäts-Audits.

Nach nur zweieinhalb Jahren in Neuseeland erhielt Matthias von SAE Gründer Tom Misner das Angebot, die Leitung der SAE London zu übernehmen. Erneut nahm er die Herausforderung an und packte seine Sachen, um im Oktober 2002 die Stelle des Schulleiters in einer der weltweit größten und wichtigsten SAE Niederlassungen anzutreten. Zusätzlich übernahm er als Director SAE UK die Gesamtverantwortung für alle britischen SAE Institute. In seiner Zeit an der SAE London sind diverse Projekte vorangeschritten. Unter anderem wurde die Schule mehrmals vergrößert und das Digital Film Making Diploma wurde eingeführt. Die Studentenzahlen entwickelten sich ebenfalls überaus positiv an der Londoner Niederlassung.

Abgesehen von der Tontechnik liegen seine Interessen im IT-Bereich. Selbständig eignete er sich besondere Kenntnisse über Linux, PHP, Mysql und Web Server an – durchaus ein Hobby mit Auswirkungen auf den Job: Matthias engagiert sich für die SAE auch bei der Suchmaschinenoptimierung von Webseiten. Sein letztes Projekt war die Optimierung für das Film Making Degree – suchen Sie doch am besten selbst einmal bei Google ...

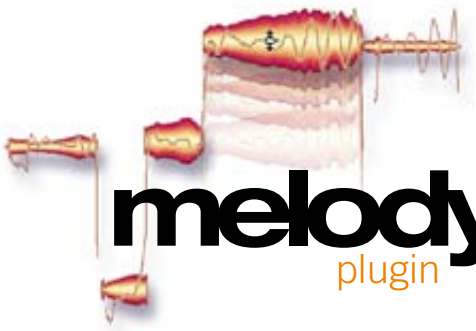
Wir wünschen Matthias viel Erfolg bei seiner weiteren beruflichen wie privaten Karriere und ein paar Kontinente gäbe es ja noch zu entdecken!

During his tenure there as principal, Matthias was able to apply for and receive government support for New Zealand's SAE Institute. This gave the school and enormous thrust forward. Working in close cooperation with New Zealand's Qualifications Board gave Matthias valuable experience in the area of quality management. The school successfully passed two quality audits under his management.

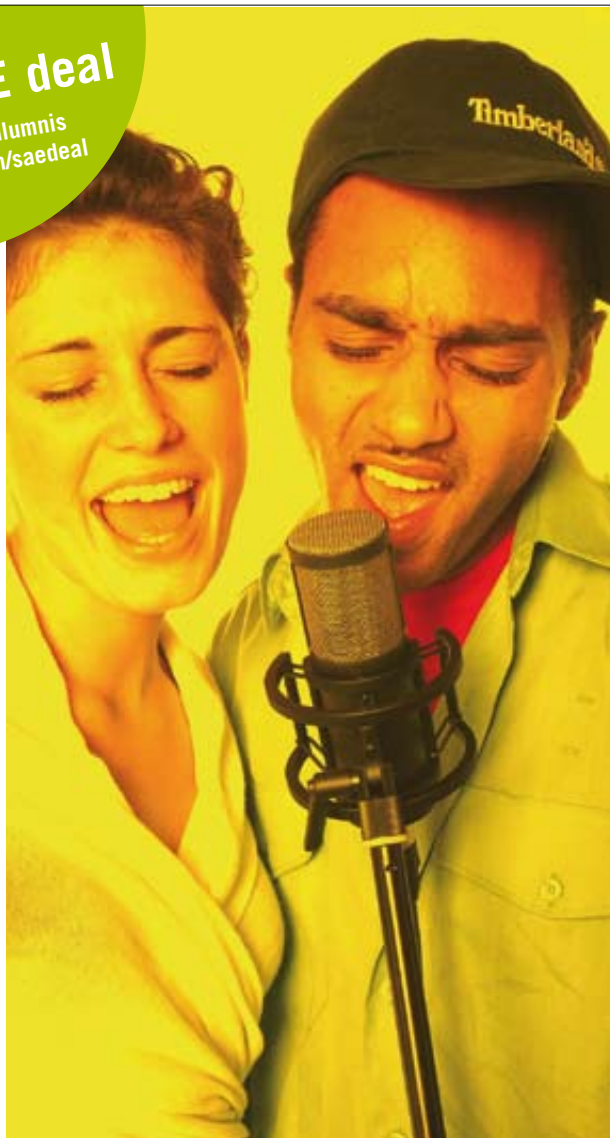
After only two and a half years in New Zealand, SAE founder Tom Misner offered Matthias the position of director of SAE London. Again, he took up the challenge, packed his things and in October 2002 took over the management of one of the largest and most important SAE locations in the world. As director of SAE UK, he also took on responsibility for all British SAE Institutes. During his time at SAE UK, various projects have progressed. Among others, the school has been expanded several times and the Digital Film Course was added to the curriculum. The number of students has also developed very positively at the London branch.

Beside audio technology, he is very interested in the area of IT. On his own, he has gained special knowledge about Linux, PHP, Mysql and web servers - a hobby that certainly has an effect on the job. Matthias also serves SAE by optimizing websites for various search engines. His last project was optimizing the web site for the Film Making degree - see for yourself under Google ...

We wish Matthias much success in his continuing work as well as his private career and there are still a few continents to discover!



Special SAE deal
for students and alumnis
www.celemony.com/saedeal



Perfect Vocals

Perfektion ist kein Zufall. Sondern das Ergebnis aus Wollen und Können. Für das Können haben wir jetzt Sorge getragen: Die legendäre Melodyne-Technologie gibt es nun auch als *Melodyne plugin* für Ihren Sequencer. Damit können Sie Intonation, Timing, Lautstärke und Klang Ihrer Gesangsaufnahmen Note für Note exakt kontrollieren. Näher kann man der Perfektion nicht kommen. Einfacher auch nicht. Jetzt müssen Sie nur noch wollen.

Perfection doesn't fall from the sky. You have to want it. And you have to know how. The know-how we've taken care of, making Melodyne's legendary technology available now as a plug-in for your sequencer. With Melodyne plugin, you can control the intonation, timing, volume and sound of your vocal recordings. So perfection was never nearer. Or simpler to attain. Now you just have to want it.

Melodyne plugin for VST, RTAS and AudioUnits; Windows XP/Vista and Mac OS X (G3/G4/G5 or Intel-based).

celemony_
tomorrow's audio today

SAE Rotterdam – Portrait / History

Das erste SAE Institute in den Niederlanden wurde 1991 in Amsterdam eröffnet, das zweite sechs Jahre später in Rotterdam. Rotterdam ist nach Amsterdam die zweitgrößte Stadt in den Niederlanden und die größte in der Provinz Südholland.

Europas größter Seehafen, von der Nieuwe Maas in einen Nord- und Südteil getrennt, wurde dank seines modernen, von Hochhäusern dominierten Stadtbilds und der vielen Touristenattraktionen (z.B. Piet Bloms Kubushäuser, Erasmusbrücke) zur Architekturstadt 2007 erklärt. Mit seinem internationalen Flair, seiner übersprudelnden Sorglosigkeit und Energie und einem von angesagten Kneipen und Clubs beherrschten Nachtleben, lockt Rotterdam Besucher, Geschäftreisende und Medienvertreter aus der ganzen Welt an. Während des jährlich stattfindenden internationalen Filmfestivals und des Nordsee-Jazzfestivals verwandelt sich die Stadt in ein wahres Mekka für Cineasten und Musikliebhaber.

Die SAE Rotterdam begann ihr Dasein als reine Tontechnikschule im 7. Stock des Groothandelsgebouw, einem historisch bedeutenden Monumentalbau in der Nähe des Hauptbahnhofs. Ausgehend von einem kleinen mit einem Yamaha O2R ausgestatteten Tonstudio, erfuhr die Niederlassung, aufgrund starker Nachfrage, eine großflächige Erweiterung und wurde durch eine Multimedia- und eine Filmabteilung ergänzt. Etwas später durfte sich die Audioabteilung über ein zweites Studio mit einer Digidesign ProControl freuen.

Pünktlich zu ihrem 10. Geburtstag zog die SAE Rotterdam 2007 in größere Räumlichkeiten in der Schiecentrale um. Das speziell auf die Bedürfnisse der einzelnen Abteilungen zugeschnittene Gebäude kann mit mehr Klassenzimmern, mehr praktischen Arbeitsplätzen, mehr Studios und einem massiv aufgestockten Gerätepark aufwarten.

Die 9000 m² große Schiecentrale liegt inmitten Rotterdams aufstrebendem Kulturwirtschaftszentrum und beherbergt eine Vielzahl von Firmen und Kreativen aus den Bereichen AV, Film und Informationstechnik - kurz gesagt: ein ideales Umfeld für unsere Studenten. Zu den momentan ansässigen Unternehmen zählen u.a. Neon, FunX, RA.NJ, Llink, RTV Rijnmond, ARA und diverse selbständige AV-Firmen.

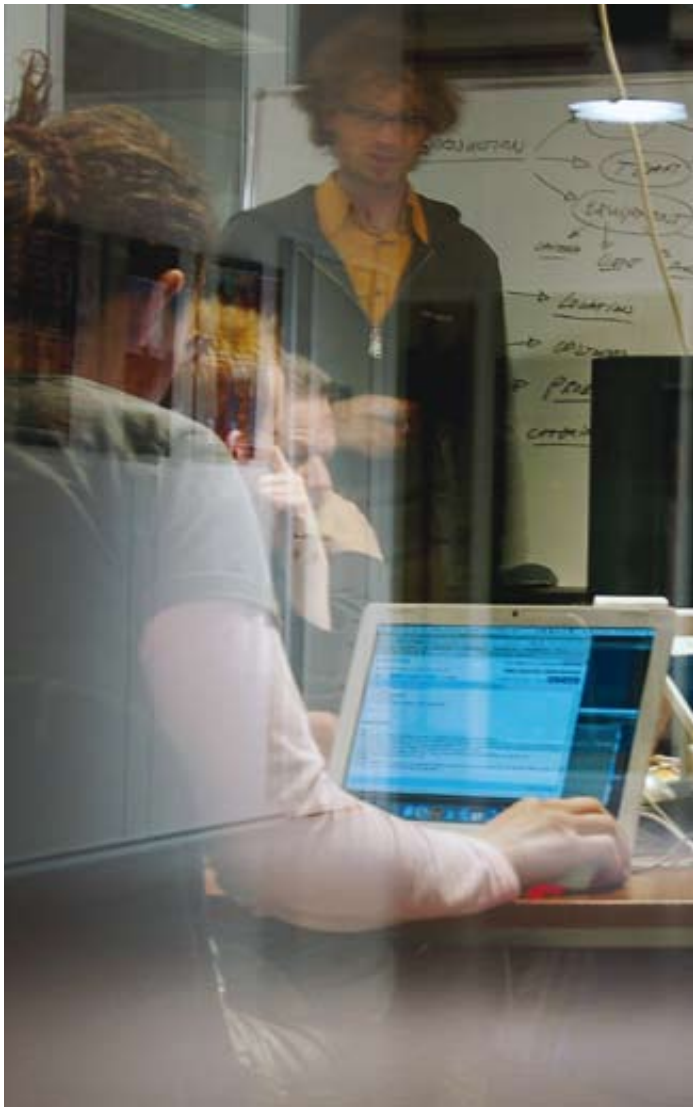
Der Ausbau der Studios, Klassenräume und Büros begann im April 2007 und wurde im August abgeschlossen. Die Räumlichkeiten wurden während der Sommerferien 2007 bezogen.

Und das bietet die neue SAE Rotterdam:

- ein SSL AWS 900 Studio mit 3 Aufnahmeräumen
- ein 5.1-Studio für Musikmischung und Postproduktion mit Digidesign D-Command, HD-Flachbildschirm und Sprachkabine
- ein Analogstudio mit TL Audio VTC 32-Kanal-Inline-Röhrenkonsole und 2 Aufnahmeräumen
- ein Musikproduktionsstudio mit Aufnahmemöglichkeiten speziell für unseren EMP-Kurs
- zwei Filmschnittplätze mit Testmonitor-Setup, FinalCut und Ausrüstung für Filmdreh und -schnitt in HD
- 14 praktische Arbeitsplätze
- 4 Klassenzimmer ausgestattet mit modernster Präsentationstechnik
- Apple-Xserve-gestütztes Intranet mit individuellen Benutzerkonten für Studenten
- Breitband-Internetzugang über Glasfaserverbindung
- eine gut sortierte Bibliothek mit Arbeitsplätzen

Alle Studios sind mit Digidesign-Hardware und Pro Tools-Software ausgestattet sowie vollklimatisiert.

Schulleiter Andreas Oszkiel und sein Team freuen sich darauf, euch bald bei der SAE Rotterdam begrüßen zu dürfen.



SAE Netherlands opened its first school in Amsterdam in 1991. Six years later, a second one was established in Rotterdam. Rotterdam is the second largest municipality in the Netherlands after the capital, Amsterdam, and the largest city in the province of Zuid-Holland (South Holland).

Situated on the banks of the Nieuwe Maas River, the largest port in Europe with its modern cityscape, high-rises, and famous tourist attractions (e.g., the Cube Houses by Piet Blom or the Erasmus Bridge) was designated "City of Architecture" in 2007. Exuding international flair, thanks to its carefree attitude and unflagging energy, the wide variety of nightlife attractions, and legendary pubs and clubs, Rotterdam attracts visitors, professionals, and media attention from all over the world. During the annual world-famous International Film and North Sea Jazz festivals, the city becomes a Mecca for movie and music lovers alike.

Formerly located on the 7th floor of the Groothandelsgebouw, a monumental and historically important building near the central station, SAE Rotterdam started out as an audio-only school with one small Yamaha O2R studio. Due to popular demand, the multimedia and film departments were added shortly after SAE Rotterdam expanded to the 2nd floor. Later on, another studio featuring a Digidesign ProControl was tacked on.

In 2007, SAE Rotterdam celebrated its 10th Anniversary with the move to new premises. The purpose-built new school features more classrooms, more practical workstations, more studios, and major equipment upgrades.

Based in the heart of Rotterdam's up-and-coming creative sector and home to a variety of companies and artists working in AV, film, and ICT, the 9000-m^2 Schiecentrale complex is an ideal environment for our students. Resident companies include Neon, FunX, RA.NJ, Llink, RTV Rijnmond, ARA, and several independent AV companies.

The construction of the studios, classrooms, and offices started in April 2007 and was completed in August. SAE Rotterdam moved into the building during summer break.

Our new facilities feature:

- an SSL AWS 900 studio with 3 recording spaces
- a 5.1 mix and post-production studio with a Digidesign D-Command console, HD flat screen, and overdub booth
- a TL Audio VTC 32-channel analog valve console studio with 2 recording spaces
- a dedicated music production studio with recording capabilities for our Electronic Music Pro duction course
- 2 film editing suites with test monitor setup, Final Cut, and HD shooting and editing equipment
- 14 hands-on practical workstations
- 4 classrooms equipped with cutting-edge pres entation technology
- local intranet with Apple Xserve server system and personal student accounts
- a broadband fibreglass Internet connection
- a well-stocked combination library and study

All studios are equipped with Digidesign hardware and Pro Tools recording software and are fully air-conditioned.

College manager Andreas Oszkiel and his team are looking forward to welcoming you at SAE Rotterdam.

SAE ALUMNI

SAE ALUMNI ASSOCIATION

Die SAE ALUMNI ASSOCIATION ist eine als Stiftung organisierte Vereinigung ehemaliger SAE Studenten. Primäres Ziel ist der Aufbau eines funktionierenden Karrierenetzwerks mit einer aktiven, informativen und hilfreichen Community für alle Mitglieder. Weiterbildung, Meinungsaustausch, regionale Treffen, Exkursionen und professionelle Seminare gehören zu den zentralen Aktivitäten der Association. Darüber hinaus sorgt die Gemeinschaft für eine exklusive Jobvermittlung, einen großen Pool an Fachberatern und zahlreiche Industrie-Kooperationen mit vielen Vergünstigungen bei Herstellern, Fachmagazinen und Versicherern. Basis des Netzwerkes sind die regionalen Chapter der Vereinigung an allen SAE Standorten, geleitet von ehrenamtlichen Chapter Präsidenten.

The SAE ALUMNI ASSOCIATION is a Trust-Association of former SAE students. Its primary goal is to build up a functioning career network with an active, informative and helpful community for all members. Further training, the exchange of knowledge and ideas, regional meetings, excursions and professional seminars are among the central activities of the association. In addition, the community provides for exclusive job placement, a large pool of technical consultants and numerous cooperative industrial agreements for discounts with manufacturers, technical magazines and insurance companies. The foundation of the network is formed by the regional chapters of the association at all SAE locations led by volunteer Chapter Presidents.

Chapter Stuttgart

3 Multimedia Alumni im Gespräch über Web 2.0

Digidesign mit der neuen C24 und ProTools 7.4

Nitris Vortrag für Alumni und Studenten

Ein erfolgreiches Jahr 2007 brachten wir im Dezember mit zwei Workshops zu Ende. Neben der Firma Avid, die eine komplette Nitris-Workstation mit dabei hatte, besuchte uns Digidesign, um die neuen Funktionen von Pro Tools 7.4 und die C24 vorzustellen. Anfang 2008 stehen auch schon wieder mehrere Workshops an, die Einladungen hierfür sind schon auf dem Weg zu unseren Alumni.

Die Vielzahl erfolgreicher Absolventen sorgt für neue Gesichter und Ideen in unserem Chapter. Am 22. November bot die 10-Jahresfeier der SAE Stuttgart den perfekten Rahmen für ein Treffen, an dem auch viele Bekannte aus den ersten ALUMNI-Stunden teilnahmen. Bei einem super Catering wurde in einer perfekt herausgeputzten SAE ausgelassen gefeiert und natürlich auch über das Business, die Branche und kommende Workshops und Events gesprochen.

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Alumni des Chapters Stuttgart bedanken, seit 5 Jahren bin ich nun Chapter President und immer wieder kommen hervorragende neue Vorschläge für Workshops.

Von Thorsten Scheckenbach

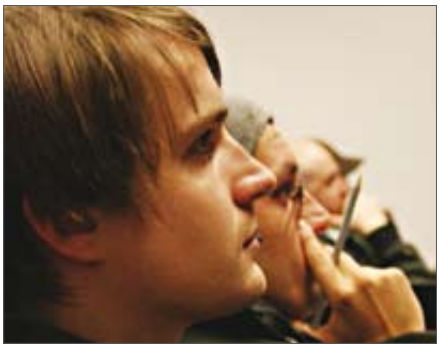
In December, we closed a successful 2007 with two workshops. In addition to the company Avid, who brought a complete Nitris workstation with them, we were also visited by Digidesign, who introduced us to the new functions of Pro Tools 7.4 and the C24. There are already several workshops scheduled for the beginning of 2008 – the invitations are already on their way to our Alumni.

The large number of successful graduates brought new faces and new ideas to our Chapter. SAE Stuttgart's ten-year anniversary celebration on November 22, 2007 was the perfect setting for a meeting, and many acquaintances from the very beginnings of the Alumni movement were in attendance. In the perfectly prepared SAE, the celebration was relaxed and participants enjoyed the super catering. Talks, of course, revolved around business, the branch and upcoming workshops and events.

I would like to express my thanks to all the Alumni in the Stuttgart Chapter. I have served as Chapter President for five years now and still enjoy the excellent new ideas for workshops that keep coming in.

By Thorsten Scheckenbach

Chapter Köln



Chapter President Andreas Wörner

Lars Kischkel präsentiert die C24 im Auditorium der SAE Köln

Volles Haus beim Digidesign Workshop

2007 adé!
Wir können ein sehr schönes und erfolgreiches Jahr verbuchen. Im zweiten Halbjahr drehte sich natürlich alles um die 3. SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin.

Der Steuerberater Walter Mock bot unseren Alumni an der Kölner SAE kostenlose Beratungsgespräche und gab ihnen wichtige Tipps und Ratschläge für´s eigene Business. Unser Alumni Lars Kischkel, seit kurzem ICON Sales and Product Specialist bei Dididesign, stellte die neue C24 und die aktuelle Version von Pro Tools vor. Zur Freude aller Alumni gab´s noch einen ganzen Sack voll Special-Deals von Digidesign mit Rabatten um die 40 bis 50 Prozent auf verschiedene Modelle der Mbox 2 und die Digi 003 Bundles. Für 2008 bleibt nur zu sagen: Weiter so!

Von Andreas Wörner

So long 2007!
We look back on a very good and successful year. During the second half of the year, of course, activities revolved around the 3rd SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin.

Tax consultant Walter Mock offered free consultation sessions to SAE Cologne Alumni and gave them important tips and advice for their own businesses. Another alumnus, Lars Kischkel, who recently became ICON Sales and Product Specialist at Digidesign, introduced the new C24 and the latest version of Pro Tools. To the delight of all Alumni, he offered a whole range of special deals from Digidesign, with discounts of 40 to 50 percent on various models of the Mbox 2 and the Digi 003 bundles. For 2008 we can only say: keep up the good work!

By Andreas Wörner

Chapter Hamburg

Hamburger SAE Alumni zu Gast bei „Hastings Audio Network“

Die letzten Monate standen im ALUMNI Chapter Hamburg ganz im Zeichen des Workshops. Alle Hamburger Alumni wurden vom SAE Dozenten, Audio Engineer und Alumni Cord Vorhauer in das „BASS“-Tonstudio im Hamburger Medienbunker zu einem großartigen Workshop eingeladen. Den Alumni wurde die fachgerechte Umsetzung einer Dance-Produktion gezeigt. Sie konnten Fragen stellen, die vom Dozenten in der Praxis vor Ort anhand von Fallbeispielen beantwortet wurden. So konnten die Anwesenden einen tiefen Einblick in die Produktionswelt erlangen. „Hastings Audio Network“ lud im Oktober die SAE Alumni in sein Hamburger Tonstudio ein. Die Tonmeister Oscar Meixner und Jan Finck führten durch das Studio und erläuterten anhand einer Pro Tools Session eindrucksvoll, wie sie die Produktion einer wöchentlich ausgestrahlten Sendung auf MTV umsetzten. Am Ende des Jahres konnten sich die Hamburger Alumni in einem von der Firma Digidesign ausgerichteten Workshop über Neuigkeiten in Pro Tools 7.4 informieren und sich selbst mit Weihnachtsgeschenken in Form aktueller Hard- und Software zu vergünstigten Konditionen versorgen.

Von Sebastian Twele

Workshops have defined the past months at the Hamburg Alumni Chapter. All Hamburg Alumni were invited to attend an excellent workshop in the "BASS" recording studio in the Hamburg Media Bunker, given by the SAE instructor, audio engineer and alumnus, Cord Vorhauer. The Alumni were shown the professional implementation of a dance production. They were able to ask questions, which the instructor answered onsite using the current production as an example. This gave the participants some deep insight into the world of production. In October, the "Hastings Audio Network" invited the SAE Alumni to it's Hamburg recording studio. The Soundengineers Masters Oscar Meixner and Jan Finck gave a tour of the studio and, using a Pro Tools session, impressively showed how they produced a program broadcast weekly on MTV.

At a workshop offered by the company Digidesign at the end of last year, Hamburg Alumni were able to gather information about the new features of Pro Tools 7.4 as well as load up on Christmas presents, in the form of current hard and software at special prices.

By Sebastian Twele

Chapter München

Badminton Chapter München mit den Gästen Uschi Schiller Manager SAE Frankfurt (links)und Frank Lymann (a.k.a Flyman) (zweiter von links)

Zu Beginn des letzten Halbjahres wurden wir gleich - wie auch schon im letzten Jahr - zum Sommerfest des Akustik-Planungsbüros HMP / concept-A eingeladen. So wurde der Stammtisch im August komplett auf´s Sommerfest von HMP verlagert und man hatte Gelegenheit, mit diversen Personen des Münchner Akustik- und Studiolebens zu plaudern.

Aber natürlich wird bei uns nicht nur geplaudert. Wir bilden uns auch fort: Im November zum Beispiel durften wir Christian Prommer zum Thema „Beat & Bass Programming" in der SAE München begrüßen, wo er uns interessante Einblicke in seine Arbeitsweise mit Live, Reason und Logic gab. Ein weiters Highlight war sicherlich die Vorstellung der neuen Digidesign C24 und der Pro Tools-Version 7.4 mit ihrer beeindruckenden „Elastic Time" Funktion. Am 29. Januar durften wir einen Vortrag zum Thema Raumakustik und Monitoring genießen, in welchem es von der Auswahl der Boxen und deren Positionierung bis hin zur Einstellarbeit ging. Wie inzwischen hinlänglich bekannt sein dürfte, scheinen wir auch nach wie vor das sportlichste ALUMNI Chapter zu sein. Ein Snowboarding und Ski Event ist in der Pipeline und seit November ist bei uns wieder Badminton Saison. Im Dezember sogar mit überregionaler Beteiligung (siehe Bild).

Von Normann Büttner

At the beginning of the last half of 2007, we were invited – as in years past – to the summer festival put on by acoustic consultancy HMP/concept-A. That focused the roundtable in August totally on the HMP summer festival and gave opportunity them to talk to various people involved in the Munich acoustic and studio scene.

But we did much more than just talk, of course. We furthered our training as well: In November, for example, we had the pleasure of welcoming Christian Prommer to SAE Munich to talk to us about "beat and bass programming". He gave us interesting insight into his methods and how he works with Live, Reason and Logic. An additional highlight was certainly the introduction of the new Digidesign C24 and Pro Tools version 7.4 with its impressive "Elastic Time" function. On January 29th, we had the opportunity to enjoy a presentation on room acoustics and monitoring, which dealt with everything from the choice of speakers and their positioning to their setting capabilities. As is certainly known far and wide by now, we continue to be the most athletic Alumni Chapter. A snow boarding and skiing event is in the works and our badminton season started in November. In December, we even had interregional guests (see photo).

By Normann Büttner

Chapter Leipzig

Für 2008 stehen einige Seminar-Highlights auf dem „Speiseplan" des Chapters Leipzig. Im ersten Quartal kommt es endlich zum ersehnten Workshop mit der Firma d&b im Staatsschauspiel Dresden, dessen Durchführung im November 2007 durch plötzlich notwendige Wartungsarbeiten an der Drehbühne des Staatsschauspiels verlegt werden mußte. Am 08.01.2008 führte unser Akustik-Dozent Hannes Löschke auf einer akustischen Begehung einige unserer Alumni und Studenten durch das Gewandhaus Leipzig.

Zu Beginn des Jahres 2008 folgten Workshops zur Neve 88R-Konsole, Audio Sequencing auf Linux-Basis, Combustion, 35mm Adapter etc.

Es sei noch die letzte SAE Winterparty am 13.12.2007 im 4Rooms erwähnt, die nicht zuletzt durch regen Ansturm der Leipziger Alumni zu einem feucht-fröhlichen Event wurde. Zur Musik von 3 Bands und 3 DJ's wurde ausgelassen gefeiert und Networking betrieben.

Von Alexander Helm

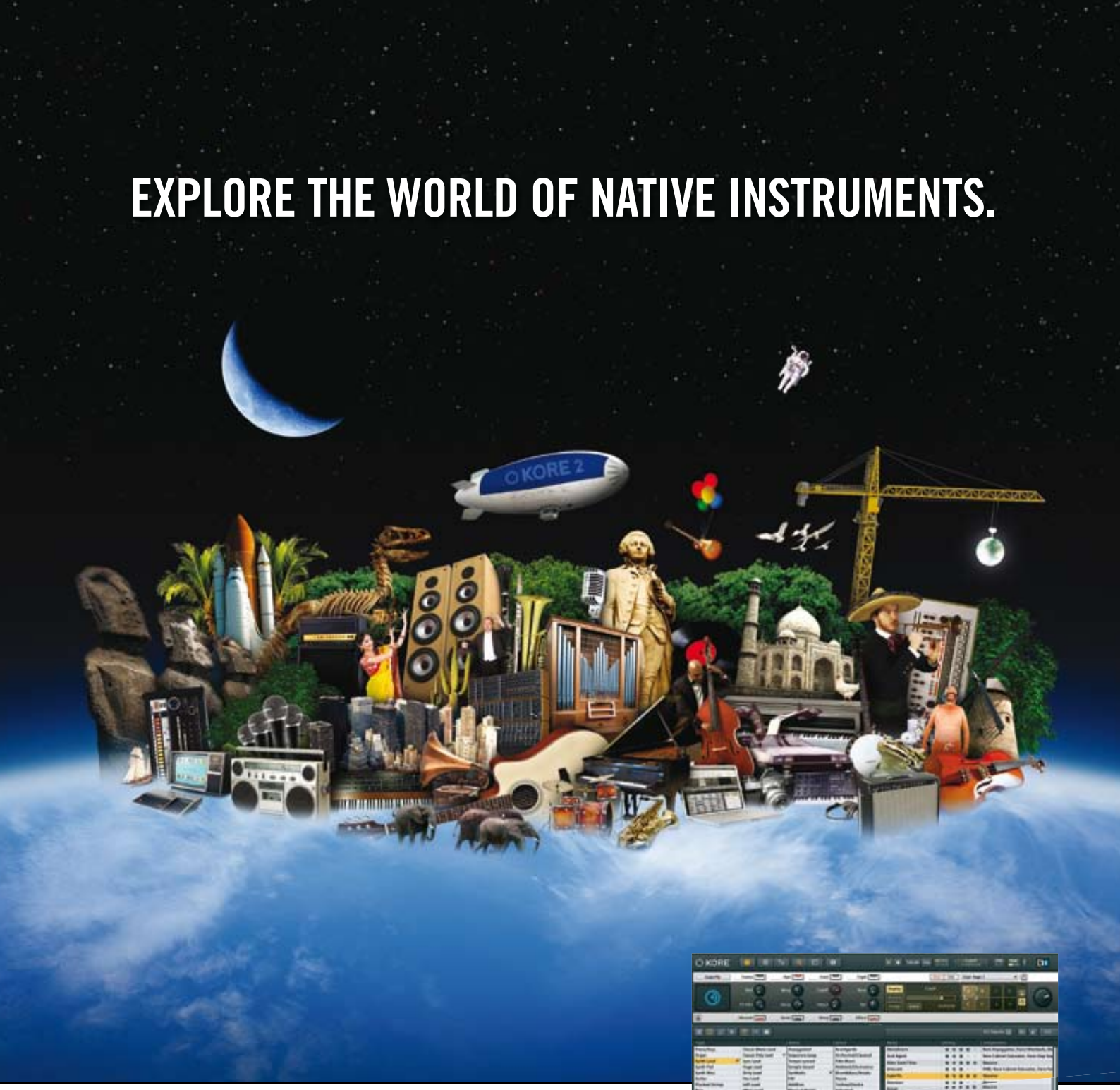
Several seminar highlights are on the menu for 2008 at the Leipzig Chapter. In the first quarter, we will finally have the eagerly awaited workshop with the d&b company in the Staasschauspiel Dresden originally planned for November 2007. It had to be rescheduled due to the sudden need for repair work on the revolving stage in the hall. On January 8, 2008, our acoustic instructor, Hannes Löschke, took some of our alumni and students on an acoustic tour through Leipzig's Gewandhaus.

Workshops on the Neve 88R console, Linux-based audio sequencing, combustion, 35mm Adapter, etc. followed at the beginning of 2008.

The last SAE winter party on December 13, 2007 in 4Rooms is also worthy of mention. Thanks to the droves of Leipzig Alumni attending, it turned out to be a happy, "well-watered" event. A lot of networking took place as the crowd celebrated through the night to the music of three bands and three DJs.

By Alexander Helm

EXPLORE THE WORLD OF NATIVE INSTRUMENTS.



INTRODUCING KORE 2. Our most advanced instrument ever. Everything from synthesized sounds including deep bass tones, lush pads, and complex motion sequences to the most accurate real-world instruments are now at your fingertips.

KORE 2 delivers more than 500 sounds, 3,000 variations and millions of combinations from our award-winning REAKTOR, ABSYNTH, FM8, KONTAKT, MASSIVE and GUITAR RIG. All navigated via an elegant 8-knob desktop console, and a refreshingly simple new interface.

Expand KORE 2 with affordable Sound Packs or full versions of our various instruments. Or simply enjoy the new sounds you'll discover, right out of the box.

Start your sonic exploration today at www.native-instruments.com.

MASSIVE was designed and developed entirely by Native Instruments GmbH.
Solely the name Massive is a registered trademark of Massive Audio Inc, USA.

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Chapter Frankfurt

Julia Nourney beim Whisky-Seminar an der SAE Frankfurt

Andy Brown bei der Präsentation von modo301

Das Chapter Frankfurt traf sich am 8.11.07 in den Eckton-Studios, um das verschobene Sommergrillen nachzuholen. Getreu dem Motto „Jetzt erst recht", trafen sich bei Eiseskälte und strömendem Regen die Härtesten zu Bier und Würstchen.

Ende November fand ein Whisky-Tasting mit Julia Nourney statt. 2007 wurde sie vom „Feinschmecker Magazin" und „Glenfiddich" zur Whisky-Kennerin des Jahres gekürt. In dem knapp 3 stündigen Seminar gab es eine Einführung in die Whisky-Herstellung sowie einen Überblick über die verschiedenen Geschmacksrichtungen.

Der Dezember klang ohne Veranstaltungen in aller Ruhe aus. 2008 stehen dafür wieder spannende Workshops und Events ins Chapter. Den Auftakt machte die Modo Roadshow am 22. Januar, die von der SAE zusammen mit Luxology und maconcept veranstaltet wird. Zu diesem Zweck wurde Andy Brown von Luxology eingeladen modo 301 vorzustellen.

Am 16. Februar fand im Eckton-Studio ein Drumrecording Workshop mit Hermann Kock, Warhan Drums und Beyerdynamic statt.

Am 26.2.2008 richtete Audio Technica Deutschland das Seminar zum Betrieb von Drahtlosanlagen für die Veranstaltungstechnik in Wiesbaden aus. Der Vortrag wurde von Dipl. Phys. Alexander Lepges gehalten, der während der Olympiade weit über 200 Funkstrecken realisieren musste. Der nicht herstellerspezifische Vortrag soll erläutern wie z.B. 20 Funkstrecken legal „zum Laufen" gebracht werden können.

Im Mai / Juni werden wir zu SOMMER CABLE ins Werk fahren, um Einblicke in die Kabelproduktion zu gewinnen.

Von Götz Hannemann

The Frankfurt Chapter met in the Eckton-Studios on November 8th 2007 to make up for the delayed summer grill party. True to the motto "nothing's gonna stop us now!", the hard core Alumni got together in the ice cold and pouring rain for beer and grilled sausages. At the end of November, there was a whiskey tasting event with Julia Nourney. In 2007, "Feinschmecker Magazine" and "Glenfiddich" named her Whisky Expert of the Year. During the three hour long seminar, we had an introduction into whisky production and an overview of the different flavor directions. December ended peacefully with no special events.

In 2008 even more exciting workshops and events were already on the calendar. Things started off with the Modo Road show on January 22nd, put on by SAE together with Luxology and maconcept. Andy Brown of Luxology was invited to come and introduce modo 301.

On February 16th, a drum-recording workshop with Herman Kock, Warhan Drums and Beyerdynamic was held at the Eckton-Studios.

On February 26th, Audio Technica Deutschland held a seminar on the operation of wireless systems in Wiesbaden. The presentation was given by Dipl. Phys. Alexander Lepges, who had the task of handling over 200 wireless connections during the Olympics. The non-brand-specific presentation explained how, for example, 20 wireless connections could be made operational legally.

In May and June we will drive to the SOMMER CABLE factory, in order to gain insight into cable production.

By Götz Hannemann

Chapter Wien

Etwas konnten wir im vergangenen Halbjahr wieder einmal deutlich feststellen - der wichtigste Aspekt der SAE ALUMNI ASSOCIATION ist und bleibt das Networking. Deshalb durfte neben der fachlichen Weiterbildung, z.B. durch den Vortrag von Benji Hösl zum Thema „Vom Interessent zum Kunden" - ein Vortag über verschiedene Strategien bei Verkaufsgesprächen und das erfolgreiche Abschließen von Verhandlungen vor allem das gemütliche Beisammensein nicht fehlen. Neben einer erfolgreichen Neuauflage unserer Game Session, es wurde in der letzten Ausgabe des Magazins darüber berichtet, folgten des Weiteren auch viele Ehemalige dem Ruf, mit uns zu feiern und ein bisschen von ihrem Schaffen zu erzählen. So zum Beispiel bei den beiden, mittlerweile zur Tradition gewordenen, Party-Events der SAE Wien, der allsommerlichen SAE Grillfeier und dem SAE Punschtrinken in der Vorweihnachtszeit.

Von Willi Wöber

We were able to firmly reestablish something over the past half year – that networking remains the most important aspect of the SAE ALUMNI ASSOCIATION. For that reason, relaxed gatherings are as important as further training in the media field, which we also enjoyed, thanks to Benji Hösl. He put forth "From an interested party to a customer" – a presentation of various strategies for successful sales talks and for closing deals.

Besides a successful new edition of our Game Session – as discussed in the last issue – many former SAE graduates accepted the invitation to celebrate with us and tell a bit about their work. We got together at two party events, which have seemingly become traditions, the annual summer SAE barbecue and the SAE Punch Bowl Party just before Christmas.

By Willi Wöber

Kulinarium Chapter Wien

Während wir in der letzten Ausgabe noch über die kulinarischen Genüsse aus den Snack-Automaten der SAE erzählt haben, wollen wir dieses Mal wieder über echte Gastronomie berichten. Einen Steinwurf vom Hinterausgang der SAE Wien entfernt befindet sich, in der Marchettigasse, ein neu eröffnetes Lokal namens Schlösslheuriger.

Der etwas urige Name entspricht aber bei weitem nicht dem Ambiente, welches doch eher einem wenig beleuchteten, stellenweise vielleicht etwas über-dekorierten Szene-Restaurant als einem Heurigen gleicht.

Da unsere Testgruppe dieses Mal recht groß ausgefallen ist, konnten wir die Speisekarte doch recht ausgiebig prüfen. So fanden zum Beispiel Schweinsfilet mit Röstkartoffeln auf Karottenschaum, die hauseigene Interpretation der Ente à l'Orange oder auch das hervorragende Pfannenschnitzel mit Petersilkartoffeln den Weg auf unsere Teller. Preislich befinden wir uns im Schlösslheurigen bei diesen Variationen zwar schon deutlich oberhalb der zumeist bodenständigen kulinarischen Nachbarschaft, aber es gibt auch wirklich günstige Schmankerln aus der so genannten Heurigenkuchl.

Vielleicht nicht unbedingt das Lokal für den schnellen Imbiss zwischendurch, aber für ein gutes Abendessen in etwas eleganterem Ambiente, zum Beispiel wenn die Eltern auf Besuch in Wien sind, durchaus zu empfehlen.

Guten Appetit!

Culinary Center – the Vienna Chapter

In the last issue, we reported on the culinary delights delivered by the snack machines at SAE. This time we want to talk about real gastronomy. On Marchettigasse, just a stone's throw from SAE Vienna's back entrance, a new restaurant, Schlösslheuriger, has just opened up.

The rather old-fashioned name does not come close to describing the atmosphere, which seems more like a badly lighted, perhaps partially over-decorated scene restaurant rather than an old winery. We had a fairly large test group this time, so we were able to try out a good portion of the dishes offered on the menu. Items that found their way to our table included the pork fillet with roasted potatoes and whipped carrots, the house's own interpretation of duck à l'Orange and the excellent pan cutlet with boiled parsley potatoes. Although the prices for these dishes at Schlösslheuriger were significantly higher than at most other ordinary neighborhood locations, there were also other very tasty and inexpensive dishes to be had from the "Heurigen" kitchen.

Maybe it's not the place to go for a quick between meal snack, but it can certainly be recommended for a good meal in a more elegant atmosphere - like when the parents come for a visit to Vienna, for example.

Enjoy your meal!

Show und Technik sind bei Veranstaltungen jeder Größe ein untrennbares Paar: Der größte Erfolg wird nur durch die optimale Abstimmung zwischen beiden Disziplinen erzielt. Hierbei ermöglichen die technischen Innovationen den Anwendern immer wieder neue Gestaltungsmöglichkeiten. Und gerade die kreativen Anwendungen führen oftmals zum entscheidenden Wettbewerbsvorteil. Die Prolight + Sound als internationale Leitmesse für Veranstaltungs- und Kommunikationstechnik, AV-Produktion und Entertainment zeigt Ihnen alle wichtigen Branchen-Trends und Produktinnovationen und gibt Ihnen entscheidende Impulse für Ihr Business.

Telefon: 069 75 75-1 94 15
info.prolightsound@messefrankfurt.com
www.prolight-sound.com

Unterstützt durch VPLT – Der Verband für Licht-, Ton- und Veranstaltungstechnik, und EVVC – Europäischer Verband der Veranstaltungs-Centren e.V.

messe frankfurt

STUDIOS 301

301 Group News

Die 301 Group ist der kommerzielle Mediendienstleister der SAE Group. Man produziert an vier Orten der Erde auf absolutem Weltniveau. Nicht umsonst findet man in den Studios 301 immer wieder die Popstars dieser Erde bei Aufnahmen, zur Mischung oder zum Mastern.

301 Group is the commercial media service provider of the SAE Group. In four locations on earth, one produces at absolutely world-class level. It is no coincidence that you can find the pop stars of the world in the Studios 301 doing their recording, mixing and mastering.

Deutschland

Höhner und Annett Louisan mit 301 Team

STUDIOS 301 COLOGNE

No Angels und Annett Louisan geben sich die Klinke in die Hand
Ende September war das Kölner Studio 301 mehrere Tage lang Schauplatz der Filmmusikproduktion für den Warner-Trickfilm „Kleiner Dodo", der im Januar in den deutschen Kinos anlief. Hierzu wurde im großen Aufnahmeraum A ein äußerst aufwendiges Setup für ein 60-Personen Orchester vorbereitet. Neben der umfangreichen Mikrofonierung, bestehend aus zwei Stereo-Hauptmikrofonen und zahlreichen Stützen für die einzelnen Instrumente, kam ein ausgeklügeltes Kopfhörersetup zum Einsatz. Ziel war es, jedem Musiker einen Kopfhörer bereitzustellen sowie jede einzelne Instrumentengruppe von der Regie aus gezielt und direkt ansteuern zu können. Der aus Los Angeles stammende Komponist Henning Lohner arbeitet eng mit Hans Zimmer zusammen und komponierte unter anderem Teile der Filmmusik für „The Ring".
Im Zusammenhang mit dieser Produktion schauten zusätzlich noch die No Angels im 301 vorbei um die Vocals für den Titelsong aufzunehmen.

Im September und Oktober arbeitete die Kölner Erfolgsband Höhner an einem neuen Studioalbum. Die Band präsentierte die neuen Titel inklusive der Single „Irgendwann" in der mit 15.000 Zuschauern fast ausverkauften Kölnarena. Als Gastmusiker standen Annett Louisan, Fools Garden und Nic P. mit auf der Bühne. Das gesamte Konzert wurde auf 48 Spuren aufgenommen und im Studio B für eine DVD-Video gemischt. Annett Louisan war schon zwei Wochen zuvor zu Gesangsaufnahmen im Rahmen ihrer Studioproduktion im 301 zu Gast.

No Angels and Annett Louisan pass in the hall way
For several days at the end of September, the Studios 301 in Cologne became the location for the film music production for the Warner animation "Little Dodo", which began showing in German cinemas in January. The large recording room A was turned into an extremely complex set for a sixty-piece orchestra. Beside the extensive microphone setup, consisting of two main stereo microphones and numerous supporting mics for the individual instruments, an ingenious headphone system was set up. The goal was to provide each musician with headphones and to be able to control the feed to each individual group of instruments from the recording booth. The composer, Henning Lohner, from Los Angeles, works closely with Hans Zimmer and composed, among other things, parts of the film music for "The Ring". In the scope of this production, the group No Angels also came by 301 to record the vocals for the title song.

In September and October, the successful band Höhner, from Cologne, worked on a new studio album. The band introduced the new songs – including the single, "Irgendwann" to a crowd of 15,000 in the arena in Cologne. Guest musicians joining them on the stage included Annett Louisan, Fools Garden and Nic P. The entire concert was recorded live on forty-eight tracks and mixed for a DVD-Video in Studio B. Annett Louisan had already spent some time in 301 two weeks before doing vocal recording for her stu-

Im Oktober erhielten die „Höhner" die bereits dritte Gold-Auszeichnung für den seit 2003 immer wieder in den Top 100 der deutschen Singlecharts auftretenden Erfolgstitel „Viva Colonia". Zu diesem Anlass wurde im 301 eine Jubiläums-Edition mit allen veröffentlichten und unveröffentlichten Versionen zusammengestellt.

Wie jedes Jahr wurden auch 2007, die Vorproduktionen für die ZDF-Sendungen „Karnevalissimo" sowie „Karneval Hoch 3" im 301 hergestellt. Für die Gesangsaufnahmen waren Guido Cantz, Janine Kunze, Mirja Boes und Thomas Neger zu Gast. Außerdem wurden Titel mit „Colör" und den „Paveiern" produziert, beides Kölner Bands.

Für die Weihnachts-CD des Fußball Erstligisten Bayer 04 Leverkusen fanden im Oktober die Neuaufnahmen des Erfolgstitels „Do They Know It's Christmas Time" statt. Produzent Ulf Weidmann buchte die Top-Musiker Martin Stöck (Drums, Pur u.v.m.), Neil Urland (Bass, Joe Cocker u.v.m.), Johnny Boyle (Lead Vocals) und John Miles jr. (Guitar).

Anfang Dezember kam es zu ungewöhnlichen Aufnahmen im großen Aufnahmeraum A. Für die Sample-Library eines neuen Software-Instruments, wurde eine Woche lang ein Yamaha-Grand Piano Ton für Ton, in verschiedenen Anschlagsarten und -stärken gesampelt. Dabei kamen zahlreiche Mikrofone der umfangreichen 301 Sammlung zum Einsatz.

301 RECORDS

Englische Top-Musiker haben sich entschlossen mit 301 Records zusammen zu arbeiten und gründeten dafür die Formation „Sex Punk Disco". Erste Aufnahmen sind bereits im Kasten und wir können auf die erste Veröffentlichung gespannt sein!

Rearview stehen Anfang des Jahres erneut in den Studios 301, um mit Ulli Pallemanns ihre 2. EP zu produzieren. Haltet eure Augen und Ohren auf, wenn es erneut heißt: ROCK ON!

Der Gitarrist Neil Taylor (u.a. Robbie Williams, Tina Turner, Tears for Fears) wird in diesem Jahr sein aktuelles Album über 301 Records veröffentlichen.

2008 dürfen wir uns auf die Zusammenarbeit mit dem deutschen Musiker, Songschreiber und Produzenten Ulf Weidmann freuen. Ulf wird, zusammen mit 301 Manager Ulli Pallemanns, deutschsprachige Künstler unterstützen und produzieren. Die Zusammenarbeit soll neue Akzente in der deutschen Musikszene setzen.

BANDS / KÜNSTLER GESUCHT!

Wir sind wieder auf der Suche nach Künstlern, die durch ihre Qualität überzeugen. Bands, Solokünstler, DJ's und auch Produzenten können sich ab jetzt wieder bei uns unter folgender Adresse bewerben!

301 Records
Unter Kirschen 8
50827 Köln

301 INTERACTIVE

Das Jahr 2008 begann für die 301 Interactive GmbH mit der Umsetzung einer neu gestalteten Website für die 301 Group. Dadurch ist ein einheitliches Auftreten der gesamten 301 Group gewährleistet und das umfassende Serviceangebot auf einer einzigen Webpräsenz zu finden. Neu akquirierte Freelancer und Partnerfirmen unterstützen die Agentur, dieses Mammutprojekt und weitere in Planung befindliche Großprojekte erfolgreich durchzuführen.

Die im Januar neu eröffnete 301 Interactive Niederlassung Berlin mit deren Chef Frank Lymann, ist mit der Organisation der SAE ALUMNI CONVENTION 2008 beauftragt worden. Neben der Convention arbeitet Frank derzeit an einem Online Umfragesystem.

dio production. In October, "Höhner" had received their third gold-award for their song "Viva Colonia", which has hit the top 100 in the German singles charts time and again since 2003. To celebrate, an anniversary-edition of all the published and non-published versions of the song was compiled in Studios 301.

As every year, the pre-production for the ZDF broadcast "Karnevalissimo" and "Karnival Hoch 3", was made in 301 again in 2007. Guido Cantz, Janine Kunze, Mirja Boes and Thomas Neger were our guests for the vocal recordings. In addition, songs were produced with the Cologne bands "Colör" and "Paveiern".

In October, new recordings of the famous song "Do They Know it's Christmas Time" were made for the National League Soccer Team, Bayer 04 Leverkusen's Christmas CD. Ulf Wiedmann booked top musicians Martin Stöck (Drums, Pur and more), Neil Urland (Bass, Joe Cocker and others), Johnny Boyle (Lead Vocals) and John Miles jr. (Guitar) for the project.

At the beginning of December, unusual recordings were made in the large recording room A. For an entire week, a Yamaha Grand Piano was sampled note for note - with the keys being struck in varying ways and with varying velocities - for the sample library of a new software instrument. Several different types of microphones out of the 301 collection were put to use in the process.

301 RECORDS

Top English musicians decided to work together with 301 Records and formed the "Sex Punk Disco" for that purpose. The first recordings are already in the bag and we are looking forward to the first release!

Rearview will be in the Studios 301 again at the beginning of the year to produce their second EP with Ulli Pallemanns. Keep your eyes and ears open for the next ROCK ON! The guitarist Neil Taylor (Robbie Williams, Tina Turner, Tears for Fears, among others) will publish his current album under the 301 Records label.

We look forward to working together with the German musician, songwriter and producer Ulf Weidmann in 2008. Together with 301 Manager Ulli Pallemanns, Ulf will support and produce German-speaking artists. The cooperation hopes to set new trends in the German music scene.

BANDS / ARTISTS WANTED!

We are again looking for artists of convincing quality. Bands, solo artists, DJ's and even producers can apply now under the following address!

301 Records
Unter Kirschen 8
50827 Köln

301 INTERACTIVE

For 301 Interactive GmbH, 2008 began with the implementation of a newly designed website for the 301 Group. It provides a uniform presentation of the entire 301 Group and presents the extensive services 301 offers in a single Web-presence. Newly acquired Freelancers and partner companies are supporting the agency in successfully implementing this mammoth project and others still in the planning stage.

The new 301 Interactive branch office in Berlin, which opened in January under the leadership of Frank Lymann, has been contracted with the organization of the SAE ALUMNI CONVENTION 2008. In addition to working on the convention, Frank is currently working on an online opinion poll system.

Das Team der 301 Interactive Filiale München kann bereits erste große Erfolge feiern. Neben der Gestaltung diverser Druckerzeugnisse hat die gut eingespielte Crew einen Online-Ring-Konfigurator umgesetzt, die Anzeigenbuchung für einen weltweit bekannten Kunden durchgeführt sowie mehrere Internetseiten geplant, programmiert und gestaltet.

The 301 Interactive team in Munich can celebrate its first big successes. Besides designing various print projects, the well-practiced crew have implemented an online ring configurator and did the advertising bookings for a world-renowned customer. They have also designed, planned and programmed several Internet pages.

International

Pictured here are left to right - Tommy Denander, Kishti Tomita, Bobby Kimball and Anders Johansson.

Ronald Bood hard at work recording the Chocolate Rockets

301 STOCKHOLM

Das Produzentenduo Quiz und Larossi nahm unter der technischen Regie von Studiomanager Ian Agate den Chor zu "I´m Already There" von Westlife auf. Der Titel wird auf dem neuen Westlife Album "Back Home" erscheinen.

301 Stockholm gratuliert Lars Winnerbäck zum Gewinn des schwedischen Grammy Awards in der Kategorie "Song des Jahres". Den Preis erhält er für das Duett mit Miss Li "Om Du Lämnade Mig Nu". Der Song wurde von Toningenieur Ronny Lahti in den Studios 301 aufgenommen.

Die Zweitplatzierte der schwedischen "Idol"-Fernsehshow Amanda Jensen, besuchte zur Aufnahme ihres Debutalbums die Stockholmer 301 Niederlassung. Darüber hinaus buchte der Produzent und Gitarren-Guru Tommy Denander das Studio, um für die Jurymitglieder der "Idol-Show" Kishti Tomita und Bobby Kimball (Toto) einen Song aufzunehmen. Dieser wurde live auf der Rikslotteriets Gala, Våra Eldsjälar aufgeführt. Die Performance ist unter www.youtube.com/watch?v=IqmjZURkEu8 zu sehen.

301 STOCKHOLM

The producer duo Quiz and Larossi took on the choir of "I'm Already There" from Westlife under the technical direction of Studio Manager Ian Agate. The title will appear on the new Westlife album "Back Home".

301 Stockholm congratulates Lars Winnerbäck on winning the Swedish Grammy Award in the category "Song of the Year". He won the prize for the duet with Miss Li "Om Du Lämnade Mig Nu". The Audio Engineer Ronny Lahti recorded the song in the Studios 301.

The second place winner of the Swedish "Idol" TV show, Amanda Jensen, visited the Stockholm 301 branch to record her debut album. In addition, the producer and guitar-guru, Tommy Denander, booked the studio in order to record a song for Kishti Tomita und Bobby Kimball (Toto), members of the Jury for the "Idol" show. It was performed live at the Rikslotteriets Gala, Våra Eldsjälar. You can see the performance under www.youtube.com/watch?v=IqmjZURkEu8.

301 SYDNEY

Die legendären „Divinyls" sind zurück! Mit einer nationalen Tournee und einem brandneuen Track beehren sie ihre Fans. "Don't Wanna Do This" wurde in Las Vegas aufgenommen und in den 301 Studios Sydney von Steve Smart gemastert – ein typischer Divinyls´Song der exklusiv als Download zur Verfügung steht.

Auf das mehrfach mit Platin ausgezeichnete Album „Double Happiness" von Jimmy Barnes folgt das 13te Studioalbum „Out in the Blue". Nash Chambers produzierte die 12 Songs und Steve Smart verlieh den beiden Alben durch sein Mastering den letzten Schliff. Auch die Audiodaten der letzten Jimmy Barnes DVD „Max Sessions", einer außergewöhnlichen Produktion im Opernhaus Sydney, mit Band, Chor und Orchester wurden von Steve gemastert Die Tonmischung der DVD fand im Studio 3 unter Regie von Toningenieur Tony Wall und Produzent Mark Lizotte (a.k.a Diesel) statt. Ab Februar wird es auch eine CD der Liveaufnahme geben.

Momentan arbeitet das Sneaky Sound System an den Tracks ihres neuen Albums – die Band wurde erst kürzlich mit dem ARIA-Award ausgezeichnet (Beste Veröffent-lichung im Bereich Dance & Breakthrough Artist).

301 SYDNEY

The legendary "Divinyls" are back! They are honoring their fans with a national tour and a brand new track. "Don't Wanna Do This" was recorded in Las Vegas and mastered in the 301 Studios Sydney by Steve Smart – a typical Divinyls song exclusively available as a download.

Following his multiple-platinum album "Double Happiness", Jimmy Barnes has released his thirteenth studio album, "Out in the Blue". Nash Chambers produced the twelve songs and Steve Smart gave both albums their final touch with his mastering skills. Steve also mastered the audio files of the last Jimmy Barnes DVD, "Max Sessions" – an unusual production recorded in the Sydney Opera House with the band, choir and orchestra. The audio mix of the DVD took place in Studio 3 under the direction of Audio Engineer Tony Wall and Producer Mark Lizotte (a.k.a Diesel). In February, a CD of the live recording will be released.

The Sneaky Sound System is currently working on the tracks of their new album – the band just recently won the AQRIA-Award (Best publication in the area of Dance & Breakthrough Artist).

GENELEC®

Das Original hören...

GENELEC Studiomonitore erfüllen höchste Ansprüche an technischer Perfektion und exakter Wiedergabe des Klangbildes.

Tag für Tag vertrauen Profis weltweit der Traditionsmarke aus Finnland.

Bewerten auch Sie das Ergebnis Ihrer Arbeit mit der analytischen Klarheit dieser Präzisionswerkzeuge.

Monitore der Serie 8000 - zu Hause in allen erfolgreichen Studios der Welt und demnächst auch bei Ihnen?

Mehr erfahren Sie unter www.genelec.de

Sonderausführung: GENELEC 8030 AZE Aluminium poliert

AUDIO EXPORT
GEORG NEUMANN & CO. GMBH

Soundcasino at work

Three-time surfing world champion Beau Young

BYRON BAY

301 am Strand - Byron Bay
Das Team um Paul Pilsnenik durfte „The Boat People" (www.theboaties.com) zur Aufnahme ihres zweiten Albums begrüßen. Produzent Greg Walker von Machine Translations ließ alles auf 2"-Analogband aufnehmen.

„Soundcasino" aus Sydney nahmen 4 Songs ihres Debutalbums auf – produziert wird das Album von Wayne Connolly, der 2007 zwei ARIA-Awards für seine Arbeit am neuen Josh Pyke-Album erhielt. Die Aufnahmen führte Studioleiter Paul Pilsnenik durch. Das Album wird in den Studios 301 Sydney gemischt.

Für die Aufnahmen des neuen Albums „Wild Anamalz" (www.anamalz.com) des dreifachen Surfweltmeisters Beau Young, ging die Crew um Paul etwas andere Wege – es wurden Feldaufnahmen von Kühen, Fröschen, Enten und Schafen in die Songs integriert – ein Schwein hatte sogar die Ehre, im Studio aufzunehmen. Das Schwein wurde, wie ein echter Rockstar, solange getriezt, bis die perfekten Aufnahmen auf Band waren.

Die Band "Shifter" aus Brisbane kam mit ihrem amerikanischen Produzenten Rob Feaster ins Studio, um zwei neue Songs aufzunehmen und zu mischen. Im Dezember waren "Dead Day Sun" mit ihrem US-Produzenten Marc Swersky im Studio. Toningenieur war Anthony Lycenko, assistiert von Pablo Verduga. Die Scheibe wird in den USA von Mark Needham gemischt, der u.a. auch für „The Killers" arbeitet (www.markneedham.com).

BYRON BAY

301 on the Beach - Byron Bay
Paul Pilsnenik and his team welcomed "The Boat People" (www.theboaties.com) to the studio to record their second album. Producer Greg Walker from Machine Translations had everything recorded on 2" analog tape.

The band "Sound Casino", from Sydney, recorded four songs for their debut album. Wayne Connolly, who won two ARIA-Awards in 2007 for his work on the new Josh Pyke album, is producing it. The Studio Manager Paul Pilsnenik did the recording. The album will be mixed in the Studios 301 in Sydney.

Paul and his crew took a bit of a different route on the recording of the new "Wild Anamalz" (www.anamalz.com) album by the three-time surfing world champion Beau Young. Field recordings of cows, frogs, duck and sheep were integrated into the songs – even a pig had the honor of recording in the studio. Just like a real rock star, the pig was pushed and pestered until the perfect track was on tape.

The band Shifter, from Brisbane, came to the studio with their American producer, Rob Feaster, to record and mix two new songs. In December, "Dead Day Sun" was in the studio with their US-producer, Marc Swersky. Anthony Lycenko was the audio engineer assisted by Pablo Verduga. The album will be mixed in the USA by Mark Needham, who also works for "The Killers", among others (www.markneedham.com).

Featured Alumni Company - Eckton GmbH

Owner: Tristan Eck
Website: www.eckton.de
www.myspace.com/eckton
Branch: Music Production / Recording
Services: Producer/Engineer/Musician/
Studio & Live Engineering

Die ECKTON GmbH betreibt zwei geräumige Tageslicht-Tonstudios im Rhein-Main Gebiet/Taunus. 2 professionell ausgestatte Regien, 4 Aufnahmeräume auf über 300 m² . Wir bieten einen Steinway Flügel, Gibson, Fender, Hohner Gitarren sowie eine erstklassige Auswahl an Amps und Boxen (Marshall, Fender, Mesa Boogie, Kitty usw). Die Studios können mit und natürlich auch ohne Tontechniker/meister gebucht werden.

Vertrieb von: SPL, Microtech Gefell, SOMMER CABLE
Pojektleitung für musikalische Großevents
Tontechniker
Beratung unter +49 6120 90 43 41 oder tristan@eckton.de

Credits
Wiesbadener Staatstheater (8 Jahre, Hair, Jesus Christ Superstar, Rocky Horror, usw.), Frederik Ehmke (Drums Blind Guardian), Anna Maria, Kaufmann, Uwe Kröger, Pia Douwes, Christopher Lee, Studio Vocale Karlsruhe, Wuppertaler Sinfonie, Sonne Mond & Sterne
Contact: +49 6120 90 43 41

Du bist die Festplatte, wir sind dein Backup.

Geländetaugliches Rugged All-Terrain Hard Drive von LaCie

FireWire 800, FireWire 400 und Hi-Speed USB 2.0
Bis 320GB mit 5400 RPM und 200GB mit 7200 RPM

Robust und portabel für Menschen, die unterwegs sind
Kratzfestes Alu-Gehäuse und effizienter Gummi-Stoßschutz
Dreifach-Schnittstelle, Stromversorgung über den Bus, Plug & Play
Maximale Datenrate: bis zu 800 MBit/s mit FireWire 800
TimeMachine kompatibel

www.lacie.com

LACIE

www.revolveragency.com

The Art of Mastering

Ein Interview mit Bob Katz und Robin Reumers

An Interview with Bob Katz and Robin Reumers

Mastering-Guru Bob Katz genießt den wohlverdienten Ruf, der Mann mit dem schärfsten Gehör im internationalen Musikbusiness zu sein. Während seiner langen und bewegten Karriere hat er mit Künstlern der unterschiedlichsten Musikrichtungen zusammengearbeitet. Mit der zweiten Ausgabe seines Buches „Mastering Audio: The Art and the Science" möchte er sein Fachwissen mit einer neuen Generation von Mastering Engineers teilen.

Robin Reumers begann seine Ausbildung an der SAE Amsterdam im Oktober 2005 und schloss sich nach dem erfolgreichen Abschluss seines Studiums, der Schulbelegschaft als Supervisor an. Vor einiger Zeit ergatterte er ein Praktikum in den von Bob Katz geführten „Digital Domain Mastering Studios" in Orlando, Florida, das sich inzwischen zu einem Vollzeit-Job entwickelt hat.

Around the world, mastering guru Bob Katz enjoys a well-deserved reputation as the man with the finest ears in the industry. During his long and eventful career, he has worked with artists from countless different musical genres. In the 2nd edition of his book "Mastering Audio: The Art and the Science" he sets out to educate a new generation of mastering engineers.

Robin Reumers began his training at SAE Amsterdam in October 2005 and, after the successful completion of his studies, joined the school's staff as a supervisor. He recently managed to secure an internship at Bob Katz's "Digital Domain Mastering Studios" in Orlando, Florida, that has since turned into a full-time gig.

Carlos Ivan Lozano sprach für das SAE Magazin mit dem Meister und seinem Schüler.

Erzähl uns doch bitte etwas zu deinem Werdegang. Wie hat alles begonnen?
Bob: Ich habe als HIFI-begeisterter Tontechniker angefangen und Folk- und Jazz-Konzerte aufgenommen. Als ich nach New York kam, habe ich mein Geld mit Wartungsarbeiten in Studios, Aufnahmen und Mastering bei mir zuhause verdient. Eigentlich sollte man ja nicht im selben Studio mastern, in dem man mischt. 1987 machte die Zeitschrift „Village Voice" ein Interview mit mir, weil ich zu dem Zeitpunkt Vorsitzender der New York Audiophile Society war. David Chesky, der eine Plattenfirma für audiophile Aufnahmen aufziehen wollte, las den Artikel und nahm mit mir Kontakt auf. Wir fingen mit LPs an. Ich baute das weltweit erste funktionstüchtige Modell des DBX Oversampling A/D-Konverters und das Gerät kam dann bei unseren Aufnahmen zum Einsatz. Wir produzierten zwischen 100 und 150 CDs. Dann baute ich mein eigenes Mastering-Studio, um Aufträge für David und andere Kunden zu erledigen und ab dann ging die Sache eigentlich so richtig los.

Was ist deine Meinung zur Musikindustrie?
Bob: Wenn man von der Musikindustrie spricht, meint man dann audiophile Aufnahmen, Britney Spears, Sony oder Indie-Labels? Meiner Meinung nach ist jeder, der irgendwie mit Musik zu tun hat, Teil der Musikindustrie. Ich zum Beispiel habe Platten mit vielen teilweise unbekannten Jazz- und Folk-Bands aus den Siebzigern aufgenommen. Ich habe auch für Firmen wie Sony Classical, Universal, BMG und viele andere gemastert, aber ich spezialisiere mich nicht auf Musik aus den Popcharts. Ich liebe ein wenig esoterische Künstler mit Akustikeinschlag. Ich arbeite mit Musikern, die sich an der Spitze ihrer ganz eigenen Charts befinden.

Was kannst du uns über den Schaffensschwerpunkt, den Arbeitsablauf und aktuelle Projekte der Digital Domain Studios erzählen?
Bob: Was wir machen, ist richtig gutes Mastering. Ich bin gerade eben mit der Arbeit an einer Produktion für Kinder mit dem sehr talentierten und von der Kritik gefeierten Sänger Gunnar Madsen fertig. Gleichzeitig lief ein Projekt mit einem Künstler aus dem Riverdance-Ensemble. Und momentan mastere ich das 14. Album einer spanischen Band, die argentinischen Tango spielt. Ich interessiere mich für interessante Künstler aus sehr unterschiedlichen Musikrichtungen.

Robin nimmt einige sehr wichtige Funktionen in unserem Arbeitsablauf wahr. Er arbeitet in Regie B und kümmert sich um die Audiodateien, die über unseren FTP-Server, auf CD-ROM oder DVD-R reinkommen. Er stellt sicher, dass sie frei von Störgeräuschen und generell sauber sind und dass die Abtastrate korrekt ist. Dann ordnet er die Tracks in einer Schnittliste und hört in das Material rein, um zu kontrollieren, dass alles soweit passt.

Von Regie A aus habe ich über unser Netzwerk Zugriff auf die Dateien. Ich höre mir das Material an, damit ich weiß, dass es in Ordnung ist. Bei neuen Kunden höre ich mir die Mischung genauer an, um sicher zu gehen, dass sie als Ausgangspunkt für meine Arbeit geeignet ist. Wenn der Kunde dann bei uns im Studio ist, haben wir alles kontrolliert und getestet und ich bin mit der Musik soweit vertraut.

Ich arbeite zwischen 4 und 6 Stunden an einem Album und benutze dabei eine Reihe analoger und digitaler Geräte, vielleicht auch Plugins oder, falls das Material wirklich nichts braucht, auch mal gar nichts. Wenn das Programmmaterial bei Abgabe ein bisschen lauter ist, aber die Qualität und der Charakter der Originalaufnahme erhalten geblieben sind, dann haben wir gewonnen. Ist das Material lauter, aber die Qualität hat gelitten, dann bin ich etwas irritiert … (Er lacht.)

Welche Geräte benutzt du für deine Arbeit?
Bob: Beim Mastering macht es keinen Sinn, drastische Klangänderungen mit einem einzigen Gerät zu erzwingen. Jedes meiner „Werkzeuge" beeinflusst nur ein kleines Detail im Gesamtbild; es ist die Summe dieser minimalen Änderungen gepaart mit dem korrekten Einsatz der Geräte, die letztendlich ein Endprodukt schafft, das sogar besser als das Original klingen kann.
Unsere Abhöre ist extrem hochauflösend, wir lassen uns also nicht von der reinen „Power" einer Aufnahme beeindrucken. Weil unsere Boxen so ehrlich klingen, nehmen wir Dinge wahr, die in jeder anderen Abhörsituation untergehen würden und können mit chirurgischer Genauigkeit eingreifen.

Für das Mastering der meisten Musikstile lassen sich Standard-Multiband-Kompressoren recht selten verwenden. Deswegen benutze ich normalerweise einen Multiband-Parallel-Kompressor, um leise Passagen gezielt anzuheben und den Dynamikbereich zu begrenzen, ohne die Musik komplett

SAE Magazine had the opportunity to interview "the master and his student".

Tell us a little bit about your background. How did it all begin?
Bob: I started as an audiophile engineer recording live Folk and Jazz. When I came to New York, I did maintenance work in studios and recording and mastering in my home. Nevertheless, you should never master in the same studio that you're mixing in. Around 1987, the Village Voice Magazine interviewed me, since I was the head of the New York Audiophile Society at the time. David Chesky, who was starting an audiophile record label, read the article and contacted me. We started with LPs. I then built the world's first working model of the DBX oversampling A/D converter. The device was then used in our recordings. We produced between 100 and 150 CDs. I built my own mastering studio to do work for David and other clients, and from there it took off.

What is your opinion on the music industry?
Bob: Is the music industry audiophile recording, or Britney Spears, or Sony, or independent labels? I think that anyone who is involved in music in some way is part of the music industry. I was doing independent Jazz and Folk records from the 1970s. I have mastered music for Sony Classical, Universal, BMG, and others, but I don't specialize in much top pop music. I like esoteric artists with an acoustic feel. I work with musicians from different genres who are at the top of their very own charts.

What can you tell us about Digital Domain's main focus, general workflow, and recent projects?
Bob: What we do is really good audio mastering. I just did a children's record by the talented and acclaimed vocalist Gunnar Madsen and a solo album with the leading member of the Riverdance ensemble. Currently, I'm working on the 14th album of a Spanish band that plays Argentinean tango. My focus is on alternative artists from different genres.

Robin plays an important role in our workflow. He works in studio B and takes care of the downloads (FTP), CD-ROMs, and DVD-Rs that come in. He makes sure that the files have no noises, that they are clean, and that sample rates are accurate. He drops the files into an edit list and auditions them, making sure everything is ready.

I'm in Studio A, and we share and access the same files through our network. I'll listen to the music to make sure it's fine. For new clients, I'll listen to one of their mixes to make sure they're ready for mastering. On the day of our session, everything has been checked and tested, and I'm familiar with the music.

I'll work on the album for 4 to 6 hours, using various pieces of analog and digital gear, maybe some plugins or, nothing at all, if the material doesn't need anything. If it leaves here a little bit louder, while maintaining the quality and keeping the good attributes of the original recording, then we've won. If it leaves here louder but the quality has suffered, then I'm not happy ... (Laughs.)

What equipment do you use?
Bob: In mastering, there is no one single tool that changes things in a radical fashion. Each individual piece of gear makes subtle changes, and that symbiotic combination and how the tools are used adds up to a final product that may sound better than the original source.

We don't make decisions in a flirting fashion, because the monitoring is extremely high resolution. Because it's so revealing, it helps us find and fix problems that are "below the radar" of the listener.

For mastering most styles of music, a standard multi-band compressor isn't the answer. I'll usually use a multi-band parallel compressor to bring up low passages selectively and to adjust the dynamic range without squashing the music. A powerful and ergonomic brand is the MD4 compressor in the TC Electronics System 6000. If the recording has sibilants, I'll choose the Weiss DS1-MK2, a likely candidate for the world's best de-esser. While I'm waiting for my API 5500, which is a nice analog EQ, I may get my colour with a Pendulum OCL-2 analog compressor. It adds a little bit of warmth and space to the sound. I might use a pair of my Cranesong Trakker compressors to add some extra punch.

Usually we'll start with a high-resolution source at 24bit/96kHz, 24bit/48kHz, or 24bit/44.1kHz. The final product is going to end up on a CD, on the internet, or possibly as an mp3 file. In any case, there are losses. To make up for some of them, I'll use a tool I invented myself and have a patent on. The

flachzubügeln. Der MD4-Kompressor im System 6000 von TC Electronics ist ein wirklich leistungsfähiges und ergonomisches Werkzeug. Sollte die Aufnahme Zischlaute aufweisen, greife ich zu meinem Weiss DS1-MK2, meiner Meinung nach der vielleicht beste De-Esser, den es auf der Welt gibt. Und solange ich meinen API 5500, übrigens ein wunderbarer analoger Equalizer, nicht zur Hand habe, gebe ich mit dem Pendulum OCL-2 Analogkompressor etwas Farbe dazu. Das gibt dem Sound außerdem noch Wärme und etwas mehr Tiefe. Vielleicht setze ich auch mein Trakker-Kompressorenpärchen von Cranesong ein, um der Sache mehr Druck zu verleihen.

Unser Ausgangsmaterial kommt im Normalfall mit einer hohen Auflösung rein, also 24bit/96kHz, 24bit/48kHz oder 24bit/44,1kHz. Das Endprodukt landet auf einer CD, im Internet oder manchmal auch als Audiofile im MP3-Format. Auf jeden Fall hat man Klangeinbußen. Um da ein wenig gegenzusteuern, kommt eine meiner patentierten Erfindungen zum Einsatz. Mit dem K-Stereo™-Prozess lassen sich Tiefe und Räumlichkeit einer Aufnahme wiederherstellen oder verbessern. Weiss Digital Audio hat sich die Lizenz gesichert und bietet den Prozessor als Teil ihres DNA1-Modells an. Was Peak-Limiting angeht, stehen drei Kandidaten zur Auswahl: die Hardware-Variante des Waves L2, der Brickwall-Limiter von TC Electronics und das Xenon-Plugin von PSP. Die wichtigsten Werkzeuge neben dem passenden Raum und deinen Ohren sind allerdings die Abhörmonitore.

Robin: Es ist auch wichtig, dass beim A-B-Vergleich der unbearbeiteten Mischung mit unserer bearbeiteten Version keine Lautstärkeunterschiede auftreten. So etwas beeinflusst das Klangempfinden und damit auch deine Entscheidungen bei der Arbeit.

Bob: Lauter, klingt „auf den ersten Blick" leider oft besser.

Kannst du uns etwas über die Räumlichkeiten von Digital Domain erzählen?
Bob: Regie A ist für absolut naturgetreue Wiedergabe optimiert. Hier kommt die Aufnahmesituation der Originalaufnahme durch und das lässt sich beim Mastering optimieren. Regie B war früher mal ein Gästezimmer. Sie ist 3,35 m breit, 4,27 m lang und 2,74 m hoch. Wenn man das mal für die Raumakustik durchrechnet, dann sollte das eigentlich absolutes Chaos ergeben. Allerdings haben wir da elektronisch kompensiert, Absorber eingebaut, die Subwoofer sorgfältig positioniert, ein Paar Satellitenmonitore, die bei 60 Hz dichtmachen, mit ins Setup aufgenommen und solange rumgeschraubt, bis wir einen extrem linearen Frequenzgang hatten. In Regie B lässt sich fantastisch mischen, sie ist aber auch eine gute zusätzliche Mastering-Regie, weil sie für einen ausgeglichenen und korrekten Frequenzgang kalibriert wurde. Allerdings trifft das nur für eine einzige optimale Hörposition zu.

Was Aufnahmen angeht, was ist da deine Spezialität?
Bob: Meine Spezialität war schon immer, große Ensembles als Ganzes aufzunehmen. Ich benutze eine Mikrofontechnik für klassische Orchester, die ich für die Aufnahme von Pop, Jazz und Rock überarbeitet habe. Den Großteil der Musiker fange ich über eine Blümlein-Anordnung ein und benutze unter Umständen noch ein paar zusätzliche Stützmikrofone. So bekomme ich ein sehr harmonisches Lautstärkeverhältnis, präsenten Gesang und Instrumente und eine wunderbare Tiefe und Räumlichkeit. Meine Aufnahmen sind meistens für Musik-CDs, ab und zu für eine Konzert-DVD mit einer 24bit/48kHz-Tonspur.

Was ist deine Prognose, was die Qualität von Musikaufnahmen in den kommenden Jahren angeht?
Bob: In den frühen Neunzigern war die Klangqualität dessen, was der durchschnittliche Konsument zuhause hörte, wesentlich höher als heutzutage. Inzwischen hat niemand mehr die Zeit oder Energie, sich zuhause aufs Musikhören zu konzentrieren, weil man sich daran gewöhnt hat, mehrere Dinge gleichzeitig zu tun. Da läuft Musik irgendwo im Hintergrund auf einem Küchenradio, während im Wohnzimmer ein Videospiel oder ein Film auf DVD läuft. Die Zahl der kritischen und anspruchsvollen Hörer in der häuslichen Umgebung ist gesunken und es gibt wenig, was wir da tun können. Musik wird oft beim Autofahren gehört. Was die Akustik angeht, ist das Auto wenig empfehlenswert, aber paradoxerweise schlagen einige Stereoanlagen fürs Auto die für den

K-Stereo™ process helps to restore or enhance the depth and space in a recording. Weiss Digital Audio licenses it from me and has put it in one of their processors, the DNA1. For peak limiting, I have three options: the Waves L2 hardware unit, the TC Electronics Brickwall limiter, and a plugin, the PSP Xenon. The most important gear besides the room and your ears are the monitors.

Robin: It's also important to keep the mix and the master at the same level while you're comparing the two. Level changes can have an influence on how things sound to you and on your decisions.

Bob: Loudness probably trumps everything else.

How is Digital Domain set up?
Bob: Studio A has been optimized for the most audiophile quality of reproduction. It allows the recording and the master to translate to different locations and venues. Studio B was built in a spare bedroom. It's 3.35m wide, 4.27m long x 2.74m high. If you do the acoustical arithmetic, it's a recipe for total disaster. But through electronic compensation, acoustical traps, extraordinary work at positioning our subwoofers, and the use of a pair of satellite speakers that roll off sharply at 60Hz, we were able to achieve an extremely linear frequency response. This makes Studio B an excellent mixing room and a good supplementary mastering room calibrated for a smooth and accurate frequency response. But, only in one sweet spot.

What is your personal specialty in recording?
Bob: My specialty has always been the recording of large ensembles all at once. I use a technique I adapted from classical music to record Pop, Jazz, and Rock. I capture the vast majority of musicians with a Blumlein pair, possibly supplemented with a few spot mikes. I get a really good balance as well as good presence in vocals and instruments, depth, and space. I do mostly compact discs and, once in a while, a concert DVD with a 24bit/48kHz soundtrack.

What are your predictions for the quality of music recordings in the future?
Bob: Right through the early 1990s, the quality of what the average consumer was listening to at home was much better than it is today. Nowadays, people have little time or energy at home to dedicate towards listening to music, because they're always multi-tasking. Music may be playing on a radio in the background while someone is playing a video game or watching a movie on DVD. So the number of critical listeners in the home environment has gone down, and we don't have much control over that. People often listen to music in their cars, which aren't really good acoustic environments, but ironically some of these systems sound better than what they have at home. Expectations, regarding the music industry and us, the engineers, to create great-sounding music that can be appreciated by the consumer have changed and gone down. The internet and music downloads have taken over as the primary method of music distribution. People will listen to an mp3 file on YouTube or iTunes, where the quality is already poor and then play it back on small computer loudspeakers. However, in my book I predict how and why high fidelity will return to the home by around the year 2010. And by talking about how this can be achieved, we as engineers can make it happen!

Robin in Studio B @ Digital Domain Studios

Credits:

Some artists Bob has recorded and/or mastered include
Afro-Cuban All Stars, Monty Alexander, Carl Allen, Jay Anderson, Lenny Andrade, Michael Andrew, Lucecita Benitez, Berkshire String Quartet, Gordon Bok, Luis Bonfa, Boys of the Lough, Bill Bruford, Ron Carter, Cyrus Chestnut, George Coleman, Larry Coryell, Eddie Daniels, Los Dan Den, Dave Dobbyn, Paquito D'Rivera, Arturo Delmoni, Garry Dial, Dr. John, Toulouse Engelhardt, Robin Eubanks, George Faber, John Faddis, David Finck, Tommy Flanagan, Foghat, Fox Family, Johnny Frigo, Ian Gillan, Dizzy Gillespie, Whoopi Goldberg, Bill Goodwin, Arlo Guthrie, Steve Hackett, Lionel Hampton, Emmy Lou Harris, Tom Harrell, Hartford Symphony, Jimmy Heath, Vincent Herring, Conrad Herwig, Jon Hicks, Billy Higgins, Milt Hinton, Fred Hirsch, Freddie Hubbard, David Hykes Harmonic Choir, Dick Hyman, Ahmad Jamal, Antonio Carlos Jobim, Clifford Jordan, Sara K., Connie Kay, Kentucky Colonels, Lee Konitz, Peggy Lee, Chuck Loeb, Joe Lovano, Patti Lupone, Gunnar Madsen, Jimmy Madison, Taj Mahal, Sean Malone, Manhattan String Quartet, Herbie Mann, Michael Manring, Marley's Ghost, Winton Marsalis, Dave McKenna, Horace Silver, Jackie McLean, Jim McNeely, Milladoiro, Mississippi Charles Bevels, Max Morath, Paul Motian, New England Conservatory Ragtime Ensemble, New York Renaissance Band, Gene Parsons, Gram Parsons, Danilo Perez…

And the list goes on!
(Bob Katz's Bio: www.digido.com)

pic above: Bob Katz in Studio A
pic below: Studio B at Digital Domain

Heimgebrauch um Längen. Die Ansprüche der Konsumenten an die Musikindustrie und an uns Tontechniker sind gesunken und die Nachfrage nach wirklich gut klingender Musik auch. Musik wird heute größtenteils über das Internet und Download-Portale vertrieben. Der Konsument bekommt seine Musik im MP3-Format über YouTube oder iTunes, wo die Qualität sowieso schon mangelhaft ist und spielt das Ganze dann auch noch über winzige Computer-Lautsprecher ab. Allerdings sage ich in meinem Buch voraus, wie und warum Hi-Fi so um 2010 herum ein Comeback erleben wird. Indem wir darüber sprechen, wie sich das erreichen lässt, können wir Tontechniker eine positive Entwicklung vorantreiben.

Kannst du in 5 Stichpunkten das Rezept für gutes Mastering umreißen, das du in deinem Buch erläuterst?
Bob: 1. Perspektive, die man sich durch jahrelanges kritisches Hören aneignet.
2. Kritische Hörerfahrung mit vielen verschiedenen Arten von Musik, natürlich anhand von Aufnahmen mit hoher Klangtreue.
3. Geeignete Räumlichkeiten, leise und mit optimierter Raumakustik.
4. Hochauflösende Monitore.
5. Genug Erfahrung, um zu wissen, welche Geräte und Hilfsmittel man einsetzen kann, wie man sie anwendet und wann man die Finger von ihnen lassen sollte. Die Art und Weise, wie man mit ihnen umgeht, ist viel wichtiger als die Geräte selbst.

Wenn man diese 5 Punkte nicht verinnerlicht hat, dann kann man auch mit einem riesigen Gerätepark nichts ausrichten.

In 5 key points, what is your book's "recipe for mastering"?
Bob: 1. Perspective, gained in years of critical listening
2. Critical listening experience with different types of music in high-fidelity situations
3. A dedicated room, very quiet and acoustically designed
4. High-resolution monitoring
5. Knowing what gear and tools to use, how to use them, and when not to use them. The way you use them is far more important than which tools you choose.

If you don't have each and every key point mentioned, you can have racks full of processing gear, and it won't help one bit.

Welche Vorraussetzungen sollte jemand mitbringen, der gerne als Praktikant bei dir anfangen würde?
Bob: Ein Praktikant oder Assistent sollte sehr gute Sachkenntnis in den Bereichen Computer, Netzwerktechnik, Datenstruktur und Web-Programmierung haben. Am wichtigsten ist allerdings die Fähigkeit,„kritisch" zu hören. Normalerweise spiele ich jemandem, der sich für eine Stelle interessiert, in Regie A verschiedene Musikstücke vor und warte darauf, wie er oder sie reagiert. Bei denjenigen, die sich mehr für die spektakulären Stücke interessieren, bin ich dann doch etwas vorsichtig. Für mich ist hohe Klangtreue das A und O. Ein Bluegrass-Titel, der sich anhört, als ob die Band direkt vor mir steht, bringt mich so richtig in Fahrt. Jemand, der das nicht verstehen kann und sich bei so etwas langweilt, ist bei mir fehl am Platz.

Hast du ein paar gute Tipps für die Studenten der SAE?
Bob: Dazu möchte ich eine kurze Geschichte erzählen: Meine Frau hatte es geschafft, einen Job bei einem sehr kritischen, auf Werbefotos spezialisierten Fotografen an Land zu ziehen. Das war in New York, wo Arbeitsplätze sowieso hart umkämpft sind. Das war noch zu den Zeiten, als ausschließlich Film zum Einsatz kam. Wenn eine Filmrolle voll war, musste man nachladen. Mary hatte irgendwie den Dreh raus, dem Fotografen genau dann einen neuen Film hinzuhalten, als der gerade danach fragen wollte. Das beeindruckte ihn tierisch. „Das ist doch ganz einfach", sagte sie, als ich fragte, wie das funktioniert. „Ich wusste ja, dass auf eine Rolle 12 Bilder passen, also zählte ich einfach die Auslöser-Klicks mit und sobald er das 11. Foto geschossen hatte, hielt ich ihm eine neue Rolle hin." Ihr Boss war auf jeden Fall schwer beeindruckt, dass sie so intuitiv mitzählte.

Gute Assistenten sind fast so etwas wie Telepathen. Sie wissen, was als nächstes benötigt wird und stellen sich im Voraus darauf ein. Wenn man mal soweit ist, dann ist man ein perfekter Assistent und wird irgendwann auch ein guter Mastering Engineer. Übrigens denke ich, dass man darauf hinweisen sollte, dass der Umgang mit Digitaltechnik viel mehr Fachwissen und praktische Erfahrung voraussetzt, als das zu analogen Zeiten je der Fall war.

Robin: Ein echt wichtiger Punkt. Ich habe an der SAE Amsterdam und hier in Bobs Studio sehr viel gelernt und mir kommt es so vor, als ob Studenten heutzutage mehr daran interessiert sind, Beats zu programmieren oder ein Album in die Charts zu bringen, als daran, wie Digitaltechnik eigentlich funktioniert. Es ist von entscheidender Wichtigkeit zu wissen, was Audio-Software wirklich tut. Man kann sich nicht damit begnügen, dass „die Kiste schon irgendwas tun wird" und es dann dabei belassen. Ich habe noch nie so oft technische Abläufe so streng kontrolliert, wie wir das hier bei Digital Domain tun. Nach dem Patchen prüfen wir jede Verbindung, ob links links und rechts rechts ist, und wenn wir Dither einsetzen, kontrollieren wir über das Bitscope, ob alles einwandfrei funktioniert. Man kann sich nie darauf verlassen, dass alles so reibungslos abläuft, wie man es gern hätte. Man muss immer alles nachprüfen und bei der Gelegenheit ist es wichtig, dass man versucht, die Funktionsweise einer Software zu begreifen. Unglücklicherweise nehmen es heute viele Studenten als gegeben hin, dass Geräte einfach funktionieren, nur weil jemand anders sie gebaut hat.

Hast du früher die selben Erfahrungen gemacht wie Robin heute?
Bob: Robin erinnert mich ein bisschen an mich selbst vor vielen... vielen Jahren. (Er lacht.) Manchmal nenne ich ihn „Mini-me". (Er lacht noch einmal.) Aber er ist viel mehr als das. Er ist wirklich außergewöhnlich. Robin bildet sich jetzt bestimmt mächtig was darauf ein. Falls das so ist, lade ich ihn nie mehr zum Essen ein. (Er lacht.) Er ist sehr talentiert und hat ein breites Fachwissen, das er in jeder Situation anwenden kann. Ich hatte schon viele Assistenten und habe mit vielen erfahrenen Kollegen in der Branche gearbeitet und Robin ist definitiv einer der Besten. Er wird's noch weit bringen.

Vielen Dank für dieses Interview.

Das SAE Magazin möchte Bob Katz und Robin Reumers danken, dass sie unsere Fragen so geduldig beantwortet haben. Wir sind sehr erfreut, dass sich einer unserer SAE Absolventen auf dem besten Weg befindet, ein Experte im Bereich des professionellen Mastering zu werden. Hier zeigt sich wieder einmal, dass mit Leidenschaft für die Tontechnik, beruflichem Engagement, Wissensdurst und einem „scharfen Gehör" alles möglich ist.

Weitere Informationen zu den Digital Domain Mastering Studios gibt es unter www.digido.com.

Von Carlos Iván Lozano

What do you look for in students who want to land an internship with you?
Bob: Every potential intern or assistant should have a strong knowledge of computers, networking, file structure, and web programming. Candidates need to have a critical ear. I'll play them some pieces of music on my reproduction system in studio A and wait for their reaction. If they go for the more spectacular-sounding music, I don't necessarily think positive about it. For me, the most interesting music is the one that sounds the most natural. A very well recorded bluegrass piece that sounds like the group is performing right in front of me turns me on. If they can't feel that and get bored, then I'm not interested.

Do you have any good advice for our SAE students?
Bob: Little anecdote: In New York City, a very competitive environment, my wife managed to get a job as an assistant for a critical photographer, whose specialty was shooting products for catalogs. This was still in the days of film, so when one roll was finished, he had to reload. Mary had the knack of handing him a new roll just when he needed it, which really impressed the guy. "But it's just common sense", she said to me, and I asked, "So, how did you do it?" "I knew there were 12 pictures to a roll, so I just counted how many he was taking, and when he was on number 11, I'd reach for the spare film", she replied. At any rate, the photographer was totally amazed that she actually kept counting.
A good assistant has to be almost telepathic. He or she will try to think about what's needed next, anticipate it, and have it ready. When you get to that point, you can be a great assistant and eventually a great mastering engineer. I also think we should caution people that digital audio requires far more technical knowledge and training than analog ever did.

Robin: Crucial point! I've learned a lot at SAE Amsterdam, and after what I've learned working with Bob at Digital Domain, it seems to me that, nowadays, students are mostly interested in creating beats or producing their #1 record and don't care much about how digital audio actually works. It's essential to know what the audio software is really doing. You can't just tell yourself: "It's doing something, so it should be alright." I have never done so much error checking like we do here at Digital Domain. After patching, we always check every piece, verify that left is still left and right is still right. If we're dithering, we'll check the bitscope to see if all is working properly. You can never assume that everything is o.k. You always have to check, and while doing that, you have to try to understand how the software works. Unfortunately, students today assume that things are working properly because somebody else built them, and so they must be good, right?

Do you find that Robin's experience relates to your own back in the day?
Bob: Robin reminds me of myself in darker times! (Laughs.) I like to think of him as a mini-me. (Laughs again.) But in many ways, he is more than that. He's quite extraordinary. Robin is going to get a swelled head now. If he does, I won't buy him dinner ever again! (Laughs.) He has a wide range of knowledge, likes to apply it in every possible area, and is very talented. I've had many assistants and have worked with many engineers in my field, and Robin is one of the top people. He's going to go far.

Thank you very much for the interview.

SAE Magazine would like to thank Bob Katz and Robin Reumers for taking the time to answer our questions. We are very happy to see that one of our SAE graduates is well on his way to becoming one of the experts in the mastering field. This shows once more that with a passion for audio, dedication, thirst for knowledge, and critical ears, the sky is the limit!

For more information on Digital Domain Mastering Studios, visit www.digido.com.

By Carlos Iván Lozano

Roland

ELECTRO POP-NIGHT

HOWARD JONES

DYKO feat. Wolfgang Flür (ex Kraftwerk)

13.3.2008 CAPITOL OFFENBACH
Goethestr. 1 - 5, 63065 Offenbach

Beginn der Veranstaltung: 20:30
Eintritt frei, aufgrund des großen Andrangs wird eine Reservierung dringend empfohlen!
Einlass mit Reservierung von 19:30 bis 20:00, danach freier Einlass.
Karten unter: 040-52 60 09-52. Weitere Informationen unter: www.rolandmusik.de

Powered by Fantom G

Auf dem Konzert wird die neue ROLAND Live Workstation vorgestellt, auf die sowohl Live-Künstler als auch Studio-Produzenten gewartet haben. Sie bietet ein großes Farb-Display, Sounds allererster Güte, viele neue Live- und Performance-Features wie einen neuen MIDI/Audio Sequenzer sowie Super Natural Expansion Slots und ein sehr attraktives Design. Damit stellt sie einen genialen Brückenschlag zwischen der Studioarbeit und der Präsentation auf der Bühne her.

Roland

www.rolandmusik.de

D/A: Roland · Postfach 1905 · D-22809 Norderstedt; CH: Roland (Switzerland) AG · Landstr. 5 · CH-4452 Itingen

Traumberuf Projektmanager in einer Kreativagentur

Dream job: Project Manager at a Creative Agency

Chaichana Sinthuaree (28) ist ehemaliger Multimedia & Webdesign Student der SAE Frankfurt (2001). Der Kommunikationswirt und Jungunternehmer ist seit 2007 in der Kreativagentur Saatchi & Saatchi Frankfurt in der Unit Interactive als Senior-Projektmanager tätig. Götz Hannemann, ehemaliger Dozent von Chaichana Sinthuaree, sprach mit ihm für das SAE Magazin, über seinen Job.

Chaichana Sinthuaree (28) is a former Multimedia & Web Design student at SAE Frankfurt (2001). Since 2007 the communications host and young business entrepreneur has served as Senior Project Manager in the Interactive Unit of the Creative Agency Saatchi & Saatchi in Frankfurt. Götz Hannemann, Chaichana Sinthuaree's former instructor, talked with him about his job for the SAE Magazine.

Welche wichtigen beruflichen Stationen und Erfahrungen waren bisher für dich entscheidend und was haben sie dir gebracht?
Während meines Studiums zum Multimedia Producer an der SAE und meinem Studium zum Kommunikationswirt an der Akademie für Marketing-Kommunikation in Frankfurt konnte ich wertvolle Kontakte knüpfen, die neben dem fachlichen Wissen, die Grundlage für meine heutige Arbeit bilden. Zusammen mit einem Ex-Kommilitonen habe ich sogar eine Interactive-Agentur gegründet „Feinschliff -consultants for new media GmbH", die ich bis zu meinem Wechsel zu Saatchi & Saatchi als Geschäftsführer-Beratung leitete. In dieser Zeit habe ich vor allem mein unternehmerisches Denken ausprägen können und gelernt kreativ und lösungsorientiert zu arbeiten. Bei Saatchi & Saatchi, laut Manager Magazin und Horizont unter den TOP 10 der kreativsten New Media Agenturen Deutschlands im Jahr 2007, ist mein ganzes Wissen aus Theorie und Praxis gefordert, das ich flexibel einsetzen muss – jedes Projekt ist schließlich immer wieder neu und anders.

Welche Einstiegsqualifikationen werden heute erwartet? Gibt es noch die klassischen Quereinsteiger oder gehört heute ein abgeschlossenes Hochschulstudium zur Grundvoraussetzung, um eine Leitungs- bzw. Führungsaufgabe in einer Kreativagentur zu besetzen?
Der klassische Weg in eine Leitungs- bzw. Führungsposition geht weiterhin über ein Hochschulstudium. Doch im Bereich Interactive wird zunehmend Wert auf Berufserfahrung gelegt, sodass ein Bewerber mit Projekterfahrung bisweilen bessere Chancen hat als ein Hochschulabsolvent. Doch ob Quereinsteiger oder nicht, alle müssen sich vor dem Aufstieg in die Leitungs- bzw. Führungsebene in der Praxis beweisen – es entscheidet also letztlich das Können. Es ist also durchaus möglich, einen fehlenden Hochschulabschluss durch ausreichendes Know-how und Erfahrung auszugleichen, aber es ist sicher der steinigere Weg.

Welche Qualifikation muss ein guter Projektmanager besitzen, um erfolgreich im Job zu bestehen? Muss er aktuelle technische Trends selbst beherrschen oder reicht das theoretische Wissen?
Erst die Mischung aus fachlichem Wissen, der Kenntnis über die aktuellen Entwicklungen sowie Praxiserfahrung machen dich zu einem wirklich guten Projektmanager. Er muss die einzelnen Arbeitsschritte, die sein Projekt-Team abhandelt, nachvollziehen können und ein guter Leader sein, der sich nicht hinter Zahlen und Timings versteckt. So erkennt man schneller, wo es im operativen Prozess klemmt, kann gegensteuern und natürlich auch mit anpacken, wo es nötig ist. Konkret heißt das auch mal selbst in Photoshop

What have been the most decisive stations and experiences in your career development and how did they benefit you?
During my Multimedia Producer studies at SAE and my Communications Host studies at the Academy for Marketing Communication in Frankfurt, I was able to make valuable contacts, along with the knowledge I gained form the basis of my current work. I even formed an interactive agency together with some of my ex-communications buddies called "Feinschliff - consultants for new media GmbH". I served as General Manager until I came to work for Saatchi & Saatchi. During that time I was able to expand the scope of my entrepreneurial knowledge and I learned to work creatively and to be goal oriented. At Saatchi & Saatchi, one of the top ten most creative new media agencies in Germany in 2007, according to Manager Magazine and Horizont, all of my theoretical and practical knowledge is required and must be implemented in very flexible ways. After all, each project is new and different.

What qualifications are expected to get into the business today? Is there still the classical self-starter or is an academic degree required in order to take on a leading or management position in a creative agency?
The classical way into a leadership or management position is still via an academic degree. But in the interactive aspect, more and more value is being placed on work experience, so that in the meantime applicants with project experience have a better chance at getting a job than a university graduate. But whether self-starter or not, everyone must prove themselves during the climb up to the management level – so at the end of the day it is actual ability that decides. So it is definitely possible to balance out a lack of academic achievement with sufficient know-how and experience – but it is certainly the stonier path.

What qualifications must a good project manager have, in order to succeed in that job? Does he need to be able to master the current technical trends or is theoretical knowledge enough?
It is the mix of technical knowledge, understanding of current developments and practical experience that makes a really good project manager. He needs to comprehend the individual steps his project team has to work through in order to be a good leader who doesn't have to hide behind figures and time schedules. That way, it is possible to recognize bottle necks in operative processes, implement counter measures and even personally help out should the need arise. That means hand-on working knowledge of

und Flash zu arbeiten. Neben Führungsqualitäten, Integrität und Know-how ist für einen guten Projektmanager soziale Kompetenz essenziell.

Welche Aufgaben und Herausforderungen hat ein Projektmanager in einer Top-Kreativagentur wie in deinem Fall bei Saatchi & Saatchi und in wie vielen und welchen Projekten bist du derzeit gerade eingebunden?
Bei Saatchi & Saatchi besetzt der Projektmanager Interactive eine Schlüsselposition. Er stellt gemeinsam mit dem Creative Director für ein Projekt das passende Kreativ-Team zusammen, unterstützt beratend Kollegen aus der Klassik und steht mit den Kunden in direktem Kontakt. Wir arbeiten eng mit dem Controlling zusammen, müssen also ein gutes Zeit- und Kostenmanagement haben. Aktuell betreut bei uns ein Projektmanager mindestens zwei Etats und mehrere Projekte gleichzeitig und arbeitet dabei eng mit anderen Units zusammen. Das kann zeitweise sehr unübersichtlich und hektisch werden. Aber ganz ehrlich, erst dann macht es richtig Spaß! Aktuell betreue ich im Bereich Interactive die Marken T-Mobile und SCHOTT (Businessunit Solar).

Wie sind die Verdienst- und Aufstiegsmöglichkeiten? Wird in großen Agenturen mehr auf Freelancer oder Angestellte im Bereich Projektmanagement gesetzt, und wie sind die Arbeits- Urlaubszeiten geregelt?
Die Verdienstmöglichkeiten in einer Agentur sind nicht so schlecht wie viele meinen. Ein Projektmanager kann bisweilen gut verdienen muss aber natürlich auch sehr viel arbeiten (lacht dabei). Die Aufstiegsmöglichkeiten sind stark an persönliches Engagement und Kompetenz gekoppelt - unser neuer CEO ist das beste Beispiel, er hat vor 10 Jahren bei Saatchi & Saatchi Frankfurt als Junior Account Executive angefangen, seit Ende 2007 führt er die Agentur in Frankfurt

Im Projektmanagementbereich werden in der Regel Festangestellte gegenüber freien Mitarbeitern bevorzugt. Immerhin hat man es mit sehr vertraulichen Informationen zu tun. Freelancer werden bei Bedarf unterstützend hinzugezogen, damit Projekte mit engem zeitlichem Rahmen schneller realisiert werden können. Das ist immer eine große Hilfe. Aber es geht bei einem Projektmanager auch um kontinuierliche strategische Markenführung, das kann man als Angestellter im interdisziplinären Team einfach besser leisten. Was die Arbeits- und Urlaubszeiten betrifft, muss ich als Projektmanager flexibel sein. Das Projekt und die Deadline haben Priorität, darum herum gestalte ich meine Freizeit.

Wie sind deine persönlichen Perspektiven? Wo siehst du dich in 5 bis 10 Jahren?
Sofern Saatchi & Saatchi nichts dagegen hat, bleibe ich wohl erstmal hier. Nein, im Ernst. Wie der aktuellen Presse zu entnehmen ist, richtet sich die Frankfurter Agentur gerade strategisch neu aus. Das ist wirklich spannend. In der Außenwahrnehmung sind wir leider zu unrecht noch eine rein klassische Kreativagentur. Ich vertraue darauf, dass die interne Zusammenarbeit noch weiter ausgebaut wird. Der Weg führt weg von disziplinären Teams hin zur 1-Platform Agency. Ich möchte an dem Prozess aktiv mitarbeiten, da ist in den nächsten 5 Jahren also viel zu tun. In 10 Jahren? Na, hoffentlich im Top Management einer Interactive Agentur und vielleicht irgendwann in der Rolle des Lehrenden, der sein Wissen und seine Begeisterung für die Branche an andere weitergeben kann. Es ist immer noch erstaunlich, wie wenig das Know-how für interaktive Medien verbreitet ist, trotz des ganzen Technologie-Hypes der letzten Jahre.

Wie wichtig sind dir Netzwerke und was müssen / sollten sie aus deiner Sicht leisten?
Ein gutes Netzwerk ist unverzichtbar. Dessen Pflege und Erweiterung gehört zu meiner Arbeit. Ich versuche, guten Kontakt mit ehemaligen Dozenten, Kommilitonen, Arbeitskollegen, Projektpartnern und Kunden zu halten. Ein Projektmanager ist ohne diese Kontakte nur halb so erfolgreich. Wichtig ist hierbei nicht die Anzahl der Leute, die man kennt, sondern die Verbindungen, die wertvoll für beide Seiten sind. Fachlicher Austausch ist wichtig, um auf dem Laufenden zu bleiben. Oft entstehen auch neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit und Ideen werden generiert.

Was willst du unseren Multimedia und Webdesign Studenten noch mit auf den Weg geben?
Zieht das angefangene Studium durch. Es ist sicher oft schwierig am Ball zu bleiben, wenn man nebenher arbeitet und Rechnungen bezahlen muss. Aber es lohnt sich, sich durchzubeißen. Und wer weiß, vielleicht kann ich den einen oder anderen von euch mal als Kollege bei Saatchi & Saatchi begrüßen. Wir sind immer auf der Suche nach talentierten jungen Menschen und freuen uns auf eure Bewerbung auf www.mindblowing-ideas.de.

Von Götz Hannemann

Photoshop and Flash. Besides leadership qualities, integrity and know-how, social competence is also essential for a good project manager.

Which tasks and challenges does a project manager in a top creative agency like, in your case, Saatchi & Saatchi, have to deal with? And how many and which projects are you currently involved in?
At Saatchi & Saatchi the Interactive Project Manager holds a key position. Together with the Creative Director, he puts the appropriate creative team together for a project, provides advisory support for colleagues and maintains direct contact with the customer. We also work closely with the controlling department and need to maintain good time and cost management. Currently, a project manager at our firm oversees at least two budgets and several projects at the same time and works very closely with other units. That can get to be very hectic and confusing at times. But to be very honest that is when it gets to be really fun! Right now, in the interactive sector, I am overseeing the brands T-Mobile and SCHOTT (Solar Business Unit).

How are the earning and advancement possibilities? Are the large agencies putting more emphasis on employees or freelancers in area of project management, and how are work hours and vacation time regulated?
Earning possibilities in an agency are not as bad as many think. A project manager can make good money in the meantime but he has to work a lot to do so, of course (laughs). Advancement possibilities are strongly linked to personal dedication and competence our new CEO is the best example. He started out at Saatchi & Saatchi ten years ago as a Junior Account Executive and since the end of 2007 he has run the agency in Frankfurt. In the area of project management, full-time employees are preferred over freelancers as a rule. After all, very proprietary information is often involved. Freelancers are called in as needed, in order to get things done more quickly in projects with tight deadlines. That is always a great help. But in the case of a project manager, there is also the continual aspect of the strategic market launch, and it is simply easier to work with the interdisciplinary team as an employee of the firm. As far as working hours and vacation, I have to be flexible as a project manager. The project and the deadline have priority. I arrange my free time around that.

What are your personal perspectives? Where do you see yourself in five or ten years?
As long as Saatchi & Saatchi has no objections, I will stay right where I am. No, seriously. As you can discern from the press, the Frankfurt agency is going through some strategic reorganization. That is really exciting. Outsiders unfortunately still unjustly perceive us as a purely classical creative agency. I believe that internal cooperation will continue to be expanded. The path leads away from disciplinary teams toward a single platform agency. I want to have an active part in that process and there is much to do over the next five years. In ten years? Well, hopefully in the top level management of an interactive agency and perhaps at some point in the role of a teacher, who is able to pass his knowledge and excitement for this branch on to others. It is still amazing how little know-how there is in interactive media in spite of all the technology hype over the past few years.

How important are networks to you and what must/should they produce from your point of view?
A good network is indispensable. Their maintenance and expansion are part of my job. I try to maintain good contact with former instructors, 'Kommilitonen' (fellow former communication students), work colleagues, project partners and customers. A project manager without these contacts is only half as successful. The most important thing is not the number of people you know, but rather the contacts that are mutually beneficial for both parties. The exchange of trade knowledge is important to keep up-to-date. Often, new cooperation possibilities open up and new ideas are generated.

What would you like to give our Multimedia and Web Design students on take with them on their path?
See the course of study you have started through to the very end. It is certainly difficult to stick with it when you have to work on the side and pay the bills. But it is worth it to press on. And who knows, perhaps I will be able to welcome the one or the other of you to Saatchi & Saatchi as colleagues some day. We are always on the lookout for talented young people and would be happy to get your résumé at www.mindblowing-ideas.de.

By Götz Hannemann

Boombranche Digital Content Creation

Deutschland führt im Bereich Automobilvisualisierung

Germany leads in the area of Automobile visualization

Digital Content Creation ist zunehmend in aller Munde. Ein Trend, der zum einen durch animierte Filme und Werbetrailer sowie zum anderen durch immer benutzerfreundlichere Software getragen wird. Längst handelt es sich dabei um eine enorm starke Branche, die mit zweistelligen Zuwachszahlen und einer beständigen Nachfrage nach Fach- und Arbeitskräften hierzulande kontinuierlich wächst. Matthias Lange, Chefredakteur der Digital Production und ausgewiesener Kenner der Branche, stand uns freundlicherweise für ein Emailinterview zur Verfügung.

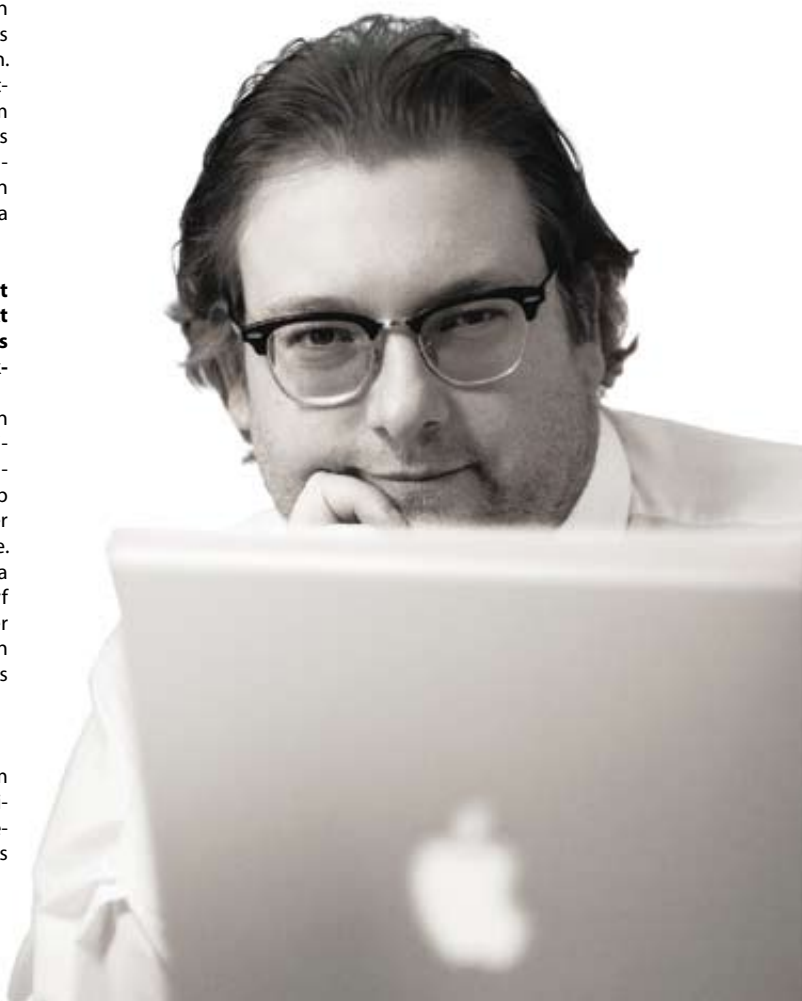
Die DCC Branche scheint sich derzeit in einem positiven Marktumfeld zu bewegen. Welches sind die ausschlaggebenden Faktoren für den starken Zuwachs in diesem Bereich?
Sicherlich haben wir derzeit einen Wirtschaftsboom, der Gesamtwirtschaft geht es einfach besser. Vor allem im 3D-Bereich lässt sich aber auch resümieren: 3D hat den Durchbruch geschafft und ist aus dem Nischendasein herausgekommen. War 3D, Animation, Modeling und alles was damit zusammenhängt früher etwas für Freaks und Mathegenies, so hat heute die Wirtschaft das Thema für sich entdeckt. Dafür gibt es viele Beispiele. Dankbar müssen wir vor allem Pixar sein. Sie haben gezeigt, was im Animationsfilm möglich ist und Pixar ist bisher immer eine Speerspitze in der Animationstechnik geblieben. Ich bin mal auf den neuen Streifen „Wally E" gespannt, der im Juni in den USA anläuft. Aber denkt mal an „Herr der Ringe" oder „King Kong" – was da im Animationsbereich abgeht und welchen Einfluss das für die ganze Branche hat. Aber 3D findet auch in anderen Branchen statt. Der Strukturwandel vollzieht sich derzeit im Architekturbereich. Als Kunde kann ich heute keine Blaupause des Architekturbüros mehr lesen. Ich will eine Visualisierung sehen, noch bevor auf der Baustelle irgendetwas passiert. Bei Großprojekten ist die Visualisierung Voraussetzung, um am Pitch teilzunehmen. Die Amerikaner und Asiaten machen es vor, wenn es um internationale Projekte geht. Hier holen gerade junge Architekten in Zusammenarbeit mit 3D-Artists gewaltig auf. In einem anderen Bereich haben wir die Nase vorn: Automobilvisualisierung ist ein typisch deutsches Thema und hier sind wir megastark.

Nach was für einer Ausbildung sollte man sich heute umschauen? Ist es eher die kurze, sehr spezialisierte Ausbildung, z. B. mit Schwerpunkt Modeling oder Animation oder macht es Sinn, ein breiter gefächertes Grundlagenstudium zu absolvieren, in dem man die relevanten Workflows der verschiedenen Bereiche vermittelt bekommt?
Gute Frage, schwere Frage – ich möchte sie so beantworten. Wenn man vorhat, in Deutschland zu bleiben und zu arbeiten, dann halte ich ein breiter gefächertes Grundlagenstudium für sinnvoller. Hier lernt man die Zusammenhänge. Deutschland braucht hier eher Generalisten, später im Job kommt die Spezialisierung sowieso. Außerdem hat jedes Post-Haus oder Visualisierungsstudio einen eigenen Workflow und seine eigene Pipeline. Die lernt man nicht an der Uni. Will man allerdings ins Ausland, zu Weta beispielsweise, dann muss man absoluter Spezialist sein. Allerdings darf man sich keinen Illusionen hingeben. Wer bei „King Kong" mitmachte, der animierte jahrelang die kleine Zehe des Affen und nicht den gesamten Charakter. Man wird für seine spezielle Fähigkeit angeheuert. Hier gilt es dann wieder Anschlussprojekte zu finden.

Welche Chancen bieten sich derzeit Berufseinsteigern?
Sehr, sehr gute. Wie bereits gesagt, sucht die Architekturbranche mit ihrem CAD-Horizont dringend frisches Blut, um die CAD-Zeichnungen zu visualisieren. Dies kann sowohl auf freier als auch auf fest angestellter Basis geschehen. Hier ist gutes Geld zu verdienen. Von Kollegen höre ich auch, dass

More and more, digital content creation is a term on every tongue. It is a trend carried along by animated films and advertising as well as software, which is becoming ever more user friendly. With consistent double-digit growth and continual demand for new technical and non-technical talent in Germany, we are dealing with a branch that has already proven its strength over a long time. Matthias Lange, Chief Editor and branch expert, was kind enough to grant us an Email interview.

The DCC branch seems to be moving in a positive market environment at this point in time. What are the determining factors for the strong growth in this sector?
We are certainly in the middle of an economic boom; the general economy is simply doing better. But particularly in the area of 3D, it can be said that it has accomplished the breakthrough and has moved out of its "niche" existence. Whereas 3D animation, modeling and everything having to do with it was once considered to be something for freaks and math geniuses, now the market has discovered its value for itself. There are many examples. We must be especially grateful to Pixar. They have shown what is possible in animated films and have remained on the leading edge of animation technology. I am really looking forward to the new film Wally E, which is to be released in the USA in June. But just think about Lord of the Rings and King



die Agentur- und Werbebranche nach neuen Talenten sucht. Früher warst du ein guter Kreativer, wenn du XPress, Photoshop und Illustrator konntest. Mittlerweile sind zusätzliche Kenntnisse in 3D-Software ebenso erwünscht. Kunden erwarten von ihren Agenturen Animationen, doch der klassische 2D-Artists kann diese Anforderungen nicht erfüllen und muss umlernen. Das ist auch bei klassischen Zeitschriftenverlagen so. Viele Covers und Infografiken werden bereits mit 3D-Software erstellt. Hier brauchen die Layout- und Grafikabteilungen dringend Unterstützung. Sehr großen Mitarbeiterbedarf gibt es derzeit in Werbefilmproduktionen. Die letzte Cannes-Rolle hat gezeigt, dass alle Filme Animationselemente beinhalten. Der nächste größere Umbruch passiert derzeit in der Fotobranche. Warum soll ich aufwändig ein Set aufbauen, ins Ausland fliegen, Beleuchter und die ganze Crew buchen, wenn eine fotorealistische Animation den gleichen Zweck erfüllt. Kein Werbeprospekt der Autoindustrie wird heute noch klassisch fotografiert, sondern die Aufnahmen sind fotorealistische Renderings. Sich auf diesen Markt einzustellen, ist kein Fehler.

Welche Qualifikationen müssen Berufseinsteiger heute mitbringen?
Eines ist ganz klar. Lass dein Ego vor der Tür. Du bist in erster Linie Dienstleister für den Kunden und Auftraggeber. Dies ist auch eine klare Aussage der Wirtschaft: Wir brauchen Teamplayer keine Eigenbrötler die nicht kommunizieren können. Es muss alles reibungslos ineinander greifen. So müssen sich Kameramann und Beleuchter beim Film auf den 3D-Artist einstellen und die Szene so produzieren, dass sie in der Post schnell und preiswert weiterverarbeitet werden kann. Dazu muss miteinander gesprochen werden. In zahlreichen Gesprächen mit Hollywood-Artists kam auch heraus, dass man Wissen um klassische Malerei ebenso haben sollte wie Know-how aus der Bildhauerei. Nur weil diese Techniken alt sind, heißt das nicht, dass sie im digitalen Zeitalter keine Berechtigung haben. Dies gilt auch für Kameraarbeit. Im Film kannst du erfolgreich sein, wenn du weißt, wie die Großen der Branche ihre Geschichten erzählt haben. Die visuellen Gesetze der verstorbenen Meister wie Hitchcock, Murnau, Kubrick, Bergmann oder Antonioni gelten noch immer. Und dann gilt es natürlich, in der aktuellen Software fit zu sein, aber das setze ich voraus.

Was Deutschland bisher sicherlich gefehlt hat, ist ein zentrales Event für die Digital Creation Branche. Diesen Mangel habt ihr erkannt und seid zum ersten Mal mit den DC Days in Karlsruhe gestartet. Wie ist das Event gelaufen und gibt es schon konkrete Pläne für 2008?
Die Veranstaltung war ein voller Erfolg. Rund 1000 Besucher kamen nach Karlsruhe, um die DC Days und den animago AWARD zu besuchen und sich selbst zu feiern. Der Grund für die DC Days war einfach: Die neuen digitalen Technologien warten mit einer Vielzahl von neuen Möglichkeiten auf. Damit

Matthias J. Lange

Matthias J. Lange (Jahrgang 1968) ist Chefredakteur des Fachmagazins Digital Production (www.digitalproduction.com) und seit 1987 Mac-User. Nach freier Mitarbeit, Volontariat und Redakteurstätigkeit beim Münchner Merkur in Fürstenfeldbruck, München und Bonn wechselte er als Pressereferent zur Handwerkskammer für München und Oberbayern und war anschließend als Textchef bei PC Professionell und als Textchef von redtec publishing tätig. Dort war er auch Chefredakteur der 3D-Zeitschrift Creative Live und der MACup, der ältesten Mac-Zeitschrift Europas, die heute bei der Neuen Mediengesellschaft Ulm erscheint. Neben zahlreichen PR-Tätigkeiten für den Landesinnungsverband des bayerischen Friseurhandwerks und den Vizepräsidenten des Europäischen Parlaments Ingo Friedrich ist Lange Lehrbeauftragter an verschiedenen Stiftungen, Fachhochschulen und Universitäten. Sie erreichen ihn unter lange@redaktion42.de.

Matthias J. Lange (born 1968) is chief editor of special interest magazine „Digital Production" (www.digitalproduction.com) and has been a Mac user since 1987. After freelancing, training and working as a journalist at the „Munich Merkur" in Fürstenfeldbruck, Munich and Bonn he became head of press at the trades association for Munich and Upper Bavaria. Subsequently, he became head of text at „PC Professionell" and „redtec publishing". At the latter company he also worked as chief editor of 3D magazine „Creative Live" and of „MACup", Europe's oldest Mac magazine, which is published these days by „Neue Mediengesellschaft" in Ulm. In addition to several activities for the trades association of bavarian hairdressers' trade and for the European parliament's vice president, Ingo Friedrich, Lange is also lecturing several charities, vocational schools and universities. He can be reached at lange@redaktion42.de .

Kong – what is happening in those films in the area of animation and the influence they had on the whole branch. But 3D happens in other branches as well. There is structural change taking place in the area of architecture right now. As a customer, there is no way for me to really read the plans drawn up by the architectural company. I want to see a visualization before anything happens at the construction site. With large-scale projects, the visualization is required to take part in the pitch. The Americans and the Asians are showing the way when it comes to international projects. Particularly young architects are catching up fast with 3D. In other areas, we are the front-runners: Automobile visualization is a typical German theme and there we are mega strong.

What sort of education should one look for today? Is it more the short, very specialized training, for example, with an emphasis on modeling or animation – or does it make sense to complete a broader based course of study, where the relevant workflows between the various areas are taught?
Good question, difficult question – I would like to answer it as follows: If one wishes to live and work in Germany, then I think a broader based education makes more sense. That is where you learn how the different branches relate. Germany needs general talents and the specialization happens later in the work place anyway. In addition, every Post-House and visualization studio has its own workflow and pipeline. You don't learn that at the university. If one wants to work overseas, however, at Weta, for example, one needs to be an absolute specialist. But be careful not to build up any romantic illusions. Those working on King Kong spent years animating the little toe of the ape and not the entire character. A person is hired for his/her special ability. Then follow-up projects need to be found.

What kinds of opportunities do those just getting into the business have?
Very, very good ones. As I mentioned before, the architectural branch with its CAD-Horizon desperately needs fresh talent to visualize the CAD drawings. That can happen as an employee or a freelancer. There is good money to be made in that area. I hear from colleagues that the agency and advertising branch is also looking for new talent. In the past, you were a good creative individual if you knew Xpress, Photoshop and Illustrator. In the meantime, additional knowledge of 3D software is also desired. Customers expect animation from their agencies, but the classical 2D artist isn't able to provide it – they need to be retrained. The same is true of classical newspaper and periodical publishers. Many covers and info graphics are already produced using 3D software. Layout and graphic departments desperately need support in these areas. There is currently a large personnel need in the areas of advertising film production. The last presentations at Cannes showed that all films contained elements of animation. The next big shake-up is currently underway in the photo branch. Why should I put a lot of effort into building a set, flying to another country, booking lights and the whole crew, when a photo-realistic animation will fulfill the same purpose? No advertising flyer in the auto industry is shot in the classical way anymore. The photographs are photo-realistic renderings. It is no mistake to adjust to this market.

What qualifications do newcomers to the business need to have?
One thing is very clear. Leave your ego at the door. You are primarily a service provider for the customer and the contractor. Another clear statement of the economy: We need team players, not introverted, solitary individuals who can't communicate. Things need to synergize smoothly. So the cameraman and the lighting specialist need to have the 3D-artist in mind and produce the scenes in such a way that they can be quickly and economically processed in the post-production department. That requires communication – talking things over. In much discussion with Hollywood artists, it also became clear that one should possess some know-how about classical painting and sculpture. Just because these techniques are old, doesn't mean they have no validity in the digital age. The same applies to camera work. You can be successful in film if you know how the greats of the branch told their stories. The visual rules of deceased masters like Hitchcock, Murnau, Kubrik, Bergmann or Antonioni are still valid. And then, of course, one must be competent in the operation of the latest software – but I assume that is a given.

What has certainly been lacking in Germany has been a central event for the Digital Creation Branch. You have recognized this and have begun to remedy the lack with the first DC Days in Karlsruhe. How did the event go and are there already concrete plans for 2008?
The event was a complete success. About 1000 visitors came to Karlsruhe to participate in the DC Days and the animago AWARD and to celebrate themselves. The reason for the DC Days was simple: The new digital technologies open up many new possibilities. That often results in altered workflows in

DIGITAL PRODUCTION

verändern sich in der täglichen Produktion oftmals die Arbeitsabläufe, neue Prozesse müssen eingeführt werden. Wer mit digitalen Medienproduktionen Erfolg haben will, muss umrüsten – wichtig ist dabei vor allem der Erfahrungsaustausch mit Kollegen. Die Digital Creation Days setzen hier an und stellen somit eine neue Plattform für die Community dar. Die praxisbezogenen Workshops besprechen neue Technologien, Lösungsansätze, Geschäftsfelder sowie Vermarktungspotentiale im Detail. Profis aus der deutschsprachigen Branche kamen und berichteten von ihrer täglichen Arbeit aus den Projekten. Es ist zwar wichtig, die großen Hollywoodproduktionen im Blick zu haben, auf die tägliche Arbeit hierzulande lassen sich amerikanische Worksflows aufgrund der unterschiedlichen Budgets nicht abbilden. 2008 wird es wieder die Digital Creation Days mit dem animago AWARD geben. Der Termin ist der 13. und 14. November. Wir sind derzeit in Verhandlungen.

Wie beurteilst du den Standort Deutschland im internationalen Vergleich hinsichtlich der DCC Branche?
Wir müssen uns anstrengen und über unseren Tellerrand hinausblicken. Gerade Osteuropa mit seinen klassischen Filmhochschulen oder Asien mit seinen billigen Arbeitskräften graben uns das Wasser ab. Oft ist das Knowhow bei uns in Europa und die Handarbeit wird in Asien gemacht, FTP sei Dank und damit wird rund um die Uhr global an einem Projekt gearbeitet. Wir sind stark in einigen Bereichen, wie zum Beispiel Automobilvisualisierung. Hier kommen die großen Autofirmen nach Deutschland und geben uns Aufträge. Der gesamte Bereich Industriedesign ist in Deutschland zu Hause. Da wachsen sicherlich die Design- und Animationswelten zusammen. Der Bereich Architekturvisualisierung ist im Kommen, aber hier muss auch an den Universitäten und Kammern ein Umdenken erfolgen. Lernrezepte von gestern müssen morgen nicht mehr funktionieren. Leider stelle ich immer wieder fest, dass manche Entscheidungsträger gar nicht mehr wissen, was heute möglich ist und wie der Markt aussieht. Hier muss eine Veränderung in den Köpfen passieren. Ein großer Industriesektor im Ausland ist die Spieleentwicklung. Hier haben wir ein paar Firmen zu bieten, doch allgemein müssen wir professioneller werden. Die Games Convention in Leipzig zeigt, was das für ein Markt ist und hier spielt Deutschland nur eine kleine Rolle. Verstärkt fangen jedoch die einzelnen Bundesländer an, die Spieleindustrie nicht mehr zu verteufeln, sondern zu fördern. Konkrete Beispiele gibt es, die Mut machen und das ist schön.

Nachdem das Web2.0 momentan en vogue ist, hört man auch immer häufiger vom 3D Web. Erste Eindrücke davon bekommt man in Second Life, bei Google Earth 3D oder Microsofts Virtual Earth 3D. Welches Potential steckt in diesen Entwicklungen?
Ich sehe einiges auf uns zukommen. Wenn man sieht, welche Faszination World of Warcraft auf die Spieler ausübt, dann kann man das Potential nur erahnen. Second Life als virtuelle Welt wird der Anfang sein, derzeit ist die Grafik noch verbesserungswürdig. Ich sehe wirkliches Wachstum im mobilen Bereich. Grundsätzlich ist die Konvergenz endlich Realität. Wir haben als Journalisten jahrelang geschrieben, dass die Welt zusammenwächst. Jetzt tut sie es wirklich. Nehmen wir als Beispiel das iPhone. Dieses Device und die Bedienoberfläche haben die Welt verändert. Jetzt ist das Internet wirklich mobil geworden. Es hat sicherlich Auswirkungen auf die GUI der Rechner und auf den Umgang mit Software. Der ganze Bereich Multiplayer-Games, bei denen die Wettkämpfe online ausgetragen werden, ist ein Schritt in dieser Richtung. Vor allem die Spieleindustrie war immer führend, wenn es um den Bereich neue Hard- und Software geht. Wenn jetzt die Datenverbindungen stimmen, steht einer schönen neuen Online-Welt nichts mehr entgegen.

Mit Webvideo und immer größeren Bandbreiten nimmt der Anteil des Bewegtbildes im Netz stetig zu. Welche Technologien werden sich mittelfristig durchsetzen?
Heute ist Flash-Video Standard. Natürlich gibt es noch andere Techniken wie QuickTime oder Real, aber YouTube hat gezeigt, wo der Weg langgeht. Wir sind alle visuelle Menschen und ich bin davon überzeugt, dass sich Bewegtbild im Web noch mehr durchsetzen wird. Als ich als Journalist in den achtziger Jahren begonnen hatte, musste ich nur schreiben können. Dann war Foto- und DTP-Erfahrung Voraussetzung für einen Job. Später kamen noch Online-Ambitionen hinzu. Heute müssen Journalisten ein Video von einer Veranstaltung drehen, schneiden und es online stellen können. Das hat Auswirkungen auf die Nachrichtenportale. Immer mehr Websites werden mit Bewegtbild ausgestattet werden. Hinzu kommt das massive Wachstum von IP-TV-Sendern. Heute amüsiert man sich noch über die Sender, aber ich erinnere mich an frühere Broadcast-Zeiten in denen Sender mit komischen Namen wie CNN oder MTV auftauchten und von allen belächelt wurden. In welcher Form IP-TV sich durchsetzen wird, weiß ich nicht, aber es wird. Die Zugriffszahlen der ZDF-Mediathek sind gewaltig, das ist Webfernsehen, wie es Spaß macht.

daily production – new processes must be implemented. Anyone wanting to remain successful with digital media must upgrade – the exchange of experiences with colleagues is very important in that process. The Digital Creation Days starts there and provides a new platform for the community. The practical workshops went into detail about new technologies, solution methods and business areas such as marketing potential. Professionals from the branch in Germany came and reported on their daily work on various projects. It is certainly important to keep an eye on the big Hollywood productions, but American workflows cannot be simply superimposed on daily work here because of budget differences. There will be another Digital Creation Days with the animago AWARD in 2008. The dates are November 13th and 14th. Negotiations are underway.

How do you judge Germany as a location for the DCC branch in relation to other countries?
We have to make the effort to see beyond our own borders. Eastern Europe with its classical film colleges and Asia with its cheap workforce are undermining our competitiveness. Often, we provide the know-how, and the hands-on work is done in Asia, thanks to FTP. That way a project is being worked on twenty-four hours a day across the globe. We are strong in certain areas, such as automobile visualization, for example. Automakers from around the world come to Germany and give us with contracts. The entire area of industrial design is at home in Germany. Here the worlds of design and animation flow together. The area of architectural visualization is up and coming, but the thinking at universities and government agencies needs to change. Yesterday's study curriculums will not necessarily work for the future. Unfortunately, I find time and again that decision makers no longer know what is possible today and how the market looks. A mental change needs to take place. A large sector of the industry overseas is game development. We offer a few companies in this branch, but we must become more professional. The 3rd Games Convention in Leipzig shows what kind of a market that is, and Germany plays only a small role. And yet, individual states are moving more and more away from condemning the gaming industry and are beginning to support it. There are concrete examples, which are very encouraging – and that is good to see.

Web2.0 is in vogue right now. One hears the term 3D Web more and more often. First impressions can be had in Second Life, at Google Earth 3D or Microsoft's Virtual Earth 3D. What potential do you see in this development?
I can see several things coming. When you look at how fascinated the players of World of Warcraft are, one can only imagine the potential. The virtual world of Second Life is just the beginning. The graphics still leave much to be desired. I see real growth in the mobile area. Basically, convergence is finally reality. As journalists, we have been writing for years that the world is growing together. Now it is really happening. Let's take the example of the iPhone. This device and its graphical interface have changed the world. Now the Internet has really gone mobile. That certainly has an effect on the GUI of processor chips and the application of software. The whole area of multiplayer games, where contests are fought online, is a step in that direction. The gaming industry has always been a leading edge when it comes to new hardware and software. As long as the data connections are okay, nothing stands in the way of a beautiful new online world.

With web video and ever increasing bandwidth, the proportion of moving pictures on the web continues to grow. Which technologies will establish themselves over the middle term?
Today, Flash video is standard. There are other technologies, of course, like QuickTime or Real, but YouTube has shown which way things are going. We are all visual people and I am convinced that moving pictures will continue to establish themselves even more. When I began as a journalist in the 80's, all I had to do was be able to write. Later, Photo and DTP experience were required for the job. Later, online ambitions were added. Today, a journalist needs to be able to shoot a video of an event, edit and cut it and publish it online. That has an effect on the news portals. More and more websites will use moving pictures. The massive growth of IP-TV stations comes on top of that. Today, the stations are looked upon with amusement, but I remember

Matthias, du bist seit langem überzeugter Mac User wie ich weiß. Trotz stetig steigender Absatzzahlen von Apple laufen viele Programme aber in der DCC Branche derzeit ausschließlich auf dem PC. Wie sehr beherrscht die „Plattformdiskussion" momentan die Branche und in welche Richtung wird die Entwicklung gehen?
Als Mac User weiß ich, welches das bessere System ist. OK, dass war arrogant und ich werde nicht missionieren. Ich kam von meiner Biografie vom C 64 über den Atari mit grafischer Benutzeroberfläche zum Mac und bin seither dabei geblieben. Die Rechner haben mir gute Dienste erwiesen und Leopard als neues OS unterstützt mich bei meiner Arbeit. Steve Jobs hat mir wirklich das Leben erleichtert und ich möchte nicht wissen, warum dies oder das nicht funktioniert, ich will einfach damit arbeiten. Jedes System hat seine Vorteile und seitdem auch Windows auf dem Mac läuft, bin ich in jeder Welt zuhause. Volle 64 Bit werden sicherlich noch einige Überraschungen bringen. Das Beispiel von Adobe zeigt mir, dass ich mit dem Mac nicht falsch liege. Sie kamen mit Premiere CS3 wieder zurück auf dem Mac. Im Bewegtbild-Bereich sehe ich den Mac vorne. Im 3D-Bereich sind Maya, Motionbuilder und C4D sowie andere Programme auf der Mac-Plattform vorhanden, sicher wären 3ds Max und XSI schön. Der Compositing-Bereich ist mit Combustion, After Effects und Shake gut bedient und ich habe gehört, dass Toxik auch für den Mac entwickelt wird. Der Systemstreit ist mir egal. Wichtig ist, was hinten raus kommt, so hatte es mal der Kohl gesagt.

Von Götz Hannemann

earlier days when stations with funny names like CNN or MTV came on the scene and were looked upon in the same way. I don't know in which form IP-TV will be established, but it will be. The access statistics recorded by ZDF-Mediathek are incredible. That is Web TV and it is fun.

Matthias, I know that you have been a committed Mac user for years. In spite of growing Apple sales, however, many programs in the DCC branch only run on PCs at the current time. How important is the "platform discussion" in the branch and which direction will developments go?
As a Mac user, I know which system is better. Okay, that was arrogant and I won't try to convert anyone. In my own development, I went from the C64 over the Atari with its graphical interface to the Mac and I have stayed there ever since. The computers have served me well and the new OS Leopard supports me in my work. Steve Jobs has made my life a lot easier and I don't want to know why this or the other thing doesn't function, I just want to work with it. Every system has its advantages, and since Windows now also runs on the Mac, I am at home in both worlds. Full 64-bit technology will certainly bring some surprises with it. The example of Adobe shows me that I am not wrong to have a Mac. With Premiere CS3, they came back to the Mac. In the moving picture area, I see the Mac to be ahead. In the area of 3D, Maya, Motionbuilder and C4D as well as other programs are available on the Mac platform – it would certainly be nice to have 3ds Max and XSI as well. The compositing area is well served with Combustion, After Effects and Shake, and I have heard that Toxik is being developed for the Mac as well. I don't care about the system controversy. The important thing is what comes out – that's what former German Chancellor Kohl said once.

By Götz Hannemann

LESS
WORK
MORE
FLOW

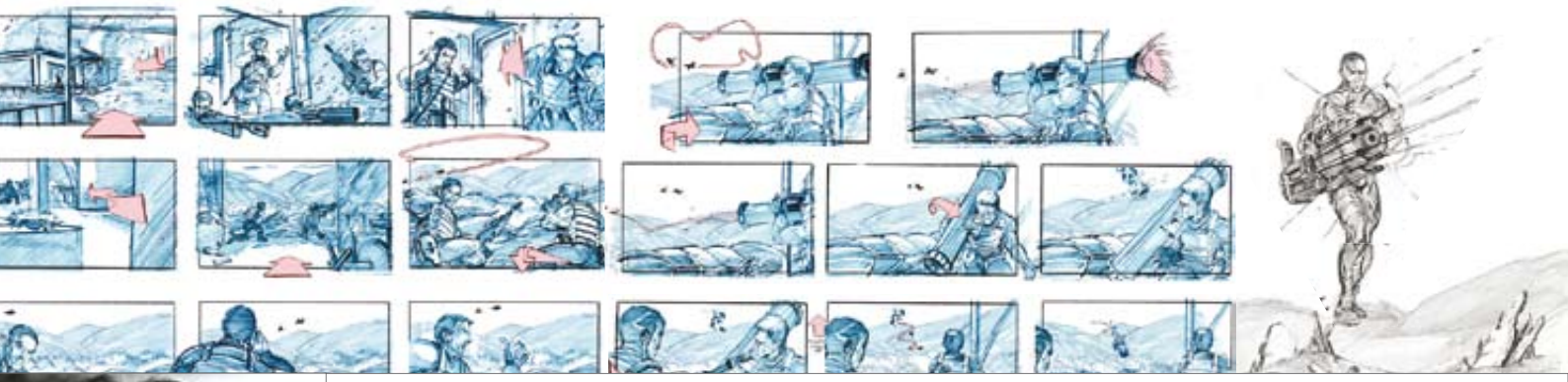
Ableton Live 7 is your companion during every stage of the musical process, from creation to production to performance.

Ableton Suite combines Ableton Live with an inspired collection of Ableton instruments in an elegant workflow.

Special SAE Deal
For Students, Teachers and Alumni
Available at www.ableton.com/sae

ableton

Ableton Live 7 and Ableton Suite out now
Test drive at www.ableton.com



Visuelle Basis von Computer Games: Der Concept Artists!

Interview mit Eric Desideriu von Crytek

Interview with Concept Artist Eric Desideriu, Crytek

Eric Desideriu wurde in Transsylvanien/Rumänien geboren. Über ein Mode- und Grafikstudium in München, wurde er 1998 Mitglied der Ateliergemeinschaft „Die Artillerie". Seit dieser Zeit arbeitet er an Comics, Storyboards, Covers, Concept-Designs, etc für Verlage, Werbeagenturen, Film- oder Spieleproduktionen.

Eric Desideriu was born in Transylvania, Romania. He became a member of the atelier association "Die Artillerie" in 1998 through his Fashion and Graphic studies in Munich. Since that time, he has been working on comics, storyboards, covers, concept-designs, etc. for publishers, advertising agencies and film and game productions.

Glückliche Umstände brachten ihn 2006 zu Qantm und aufgrund seiner Begeisterung für unsere Sache wurde er in die Familie aufgenommen und unterrichtete unsere Studenten in Concept Design und Zeichnen. Sein Portfolio ist „leider" so dick und gut, dass er 2007 ein Angebot des Frankfurter Spieleentwicklers Crytek erhielt. Wir pflegen einen guten Kontakt zu ihm und er hat sich freundlicherweise bereit erklärt, ein Interview mit uns zu führen.

Für Alle die sich nichts unter dem Job eines Concept Artists vorstellen können. Was für Aufgabenfelder beinhaltet dein Job bei Crytek?
Als Concept Artist bist du verantwortlich für die Previsualisierung der Projekte. In Zusammenarbeit mit den Designern, den Art- oder Animationsdirektoren erstellst du die ersten visuellen Ideen eines Projektes. Einfacher gesagt, es sind Zeichnungen, Designs, in Farbe oder als Skizze, digital oder analog. In der Regel sind das Designs für Charaktere, Environments, Settings, Vehikel, Gegenstände, Storyboards für die Choreografie der Animationen, usw. Je fortgeschrittener ein Projekt ist, desto mehr Bereiche werden abgedeckt, und ansich endet die Arbeit des Concept Artists im letzten Drittel des Projekts.

Wie unterscheidet sich deine Arbeit bei Crytek von deiner früheren Arbeit bei „Die Artillerie" oder bei Qantm?
Der Unterschied in der Leistung ist nicht groß, außer, dass ich bei Crytek die längste Zeit an einem einzigen Projekt gearbeitet habe. Werbe- oder Filmarbeit sind wesentlich kürzer angelegt, angefangen von mehreren Tagen bis hin zu einigen Monaten. An der Filmproduktion „Lissi und der wilde Kaiser" habe ich zum Beispiel 8 Monate gearbeitet, bei Crytek kann es sein, dass du doppelt so lang an einem Projekt arbeitest. Das zeugt wiederum von einer hohen Qualität der Produkte. Was ich jedoch vermisse, ist der Spaß an der Lehrtätigkeit, die ich bei Qantm hatte. Den Austausch mit jungen und talentierten Menschen habe ich jedoch auch bei Crytek, ein kleiner Trost immerhin.

Was war die größte Herausforderung für dich bei der Arbeit an Crysis?
Da ich relativ spät in die Crysis Produktion eingestiegen bin, war meine größte Herausforderung, einen schnellen Anschluss ans Team zu finden. Das Team hat-

Fortunate circumstances brought him to Qantm in 2006. Because of his enthusiasm for our cause, he was taken into the family and instructed our students in the areas of concept design and drawing. "Unfortunately", his portfolio is so good and so thick that he received an offer from the Frankfurt game developer Crytek in 2007. We maintain good contact with him and he was friendly enough to agree to this interview.

For those who can't imagine what the job of a concept artist is, what kinds of tasks does your job at Crytek include?
As a concept artist, you are responsible for the pre-visualization of the projects. Together with the designers and the art and/or animation directors, you put together the first visual ideas of a project. To put it more simply, they are drawings or designs done in color or as sketches and in digital or analog. As a rule, they are designs for characters, environments, settings, vehicles, objects, storyboards for the animation choreography, etc. The more advanced a project, the more areas are covered. The work of the concept artist actually ends in the last third of the project.

How does your work at Crytek differ from your previous work with "Die Artillerie" or at Qantm?
There is not much difference in the performance, except that I have worked longer on a single project at Crytek than anywhere else. Advertising or film projects are much shorter, lasting from several days to a few months. For example, I worked for eight months on the film production Lissi und der wilde Kaiser. At Crytek, it can be that you work twice as long on a single project. That testifies of a very high product quality. What I do miss, however, is the fun I had teaching at Qantm. But I have the small recompense of being able to exchange ideas with young talented people here at Crytek as well.

What was the greatest challenge you faced while working on Crysis?
Because I got into the Crysis project relatively late, my first big challenge was to quickly connect and become part of the team. The team had already

te bereits seit über 2 Jahren hart und professionell an dem Projekt gearbeitet, so wollte ich mich möglichst schnell ins Team integrieren und gute Arbeit leisten.

Arbeitest du im Moment am Crysis Nachfolger oder an einem neuen Projekt?
Es ist ja kein Geheimnis, dass wir bei Crytek auch an anderen Projekten arbeiten, über die wir aber leider noch nicht reden können.

Haben sich die Anforderungen an einen Concept Artist über die Jahre und mit der schnellen technischen Entwicklung der Hard- und Software verändert? Arbeitest du mehr analog und traditionell oder mehr digital mit Tablett?
Selbstverständlich haben sich die technischen Anforderungen geändert. Ein Concept Artist muss heutzutage mit einem PC/Mac, mit einem Tablett oder mit verschiedenen Programmen wie Photoshop, Painter, Sketchup und Illustrator arbeiten können. 3D Kenntnisse sind ebenfalls von Vorteil. Ein Concept Artist muss aber nach wie vor zeichnen können, notfalls auch analog, mit einem einfachen Bleistift auf ein Blatt Papier. Es ist immer noch die einfachste, schnellste und effektivste Art, einen Gedanken visuell umzusetzen. Die dabei benötigte „Hardware" ist überall zu finden und äußerst billig.

Du warst selbst Dozent bei Qantm. Wie beurteilst du das Ausbildungsangebot hinsichtlich der Anforderungen der harten Arbeitswelt und einem der erfolgreichsten Gamestudios Deutschlands?
Qantm bietet ein hervorragendes Ausbildungsangebot. Sehr vielfältig und den Anforderungen der internationalen Branche gerecht. Nicht nur, dass die Lehrerschaft ausgewählt und branchenerfahren ist, auch die Einrichtung entspricht hinsichtlich der Hardware den Industriestandards.

Wie sehen die Anforderungen an einen angehenden Junior Artist aus deiner Sicht aus und was für Ratschläge würdest du unseren Studenten mit auf den Weg geben?
Vielfältig denken. Ein guter Artist ist in vielen Bereichen einsetzbar, eine Spezialisierung kommt erst mit der Zeit. Die meisten Produktionen können sich keine „Spezialisten" für einen einzigen Bereich leisten, daher greifen sie auf Künstler zurück, die eine Vielfältigkeit im Portfolio aufweisen. Das macht auch oft den Reiz des Jobs aus, es wird einem nie langweilig.

Wie wichtig ist es für dich bei Spieleproduktionen international zu denken?
Sehr wichtig. Es fängt schon damit an, dass bei fast allen deutschen Spieleproduktionen hauptsächlich englisch geredet wird, da eine große Anzahl der Mitarbeiter aus aller Welt kommt. Ein Künstler, der ernsthaft in der Branche arbeiten will, muss sich zwangsläufig mit dem Gedanken beschäftigen im Ausland zu arbeiten. Im internationalen Vergleich, bietet Deutschland immer noch zu wenige Produktionsstätten. Der englischsprachige Produktionsraum ist dominierend.

Was hältst du vom weltweiten Ausbildungsangebot von Qantm?
Ich finde das großartig! Ich wollte schon immer mal für eine Zeitlang in Zürich oder in Amsterdam unterrichten. Hoffentlich bekomme ich die Gelegenheit auch andere Qantm Zentren kennen zu lernen.

Zu guter Letzt noch eine Frage, die in keinem Interview fehlen darf: Wie sieht dein „normaler" Arbeitstag aus?
In der Regel bin ich gegen 8.30 in der Arbeit, egal ob im Studio in München oder bei Crytek in Frankfurt. Ohne Kaffee funktioniert mein Körper nicht, also freut man sich als erstes auf eine gute Tasse Kaffee und dann geht es los mit Emails beantworten, Briefings lesen, Termine checken und nach 20-30 Minuten gleich mit … Zeichnen. Man schaut sich noch mal die Arbeit vom Vortag an, man korrigiert vielleicht manches, setzt Arbeit fort, oder fängt einen neuen Task an. Als Verantwortlicher eines kleinen Bereichs musst du am Tag auch noch einige Meetings abhalten, Arbeiten überprüfen und helfen. Aber das ist eine willkommene Abwechslung zwischendurch. Gegen 19.00 höre ich meistens auf, aber da die meisten Concept Artists ihre Arbeit einfach lieben, kann es oft und gern mal später werden.

Von Philipp Hellmann

been working hard and professionally on the project for over two years, so I wanted to integrate into the team as quickly as possible and do good work.

Are you currently working on Crysis follow-up or on a new project?
It is no secret that we also work on other projects here at Crytek, but unfortunately, we can't talk about them yet.

Have the demands made on a concept artist changed over the years – perhaps due to the fast technical development of Hardware and Software? Do you work more analog and traditional or more digital with a Tablet?
The technical demands have certainly changed. Today, a concept artist must be able to work with a PC/Mac, with a tablet or with various programs like Photoshop, Painter, Sketchup and Illustrator. 3D know-how is also beneficial. But a concept artist still has to be able to draw, even analog with a simple pencil on a sheet of paper. That is still the simplest, quickest and most effective way to visualize a thought. All the hardware you need is readily available everywhere and is very inexpensive.

You were an instructor at Qantm yourself. How would you judge the educational opportunities offered there in view of the harsh demands of the real work place and one of the most successful game studios in Germany?

Qantm offers excellent educational opportunities. It is very multifaceted and suited to the demands of the international branch. Not only because the instructors are chosen and experienced in the business, but also because the equipment used in training is on par with the standards of the industry.

From your point of view, what do the expectations placed on up-coming junior artists look like and what advise would you give our students?
Think multifaceted. A good artist can be useful in many areas – specialization comes with time. Most productions can't afford specialists in only one area, so they fall back on artists who have a broad and varied portfolio. That is often the thing that makes a job exciting – one never gets bored.

How important is it for you to think internationally when producing games?
Very important. It already starts with the fact that English is the main language in almost all German game productions because a large number of co-workers come from other parts of the world. An artist seriously wanting to work in the branch needs to consider working overseas. Compared to other countries, Germany still does not have enough production facilities. The English-speaking production region still dominates.

What do you think of the worldwide educational possibilities Qantm offers?
I think it's great! I always wanted to spend some time instructing in Zurich or Amsterdam. I hope I will have the chance to get to know other Qantm Centers as well.

One final question that every good interview has to ask: What does your "normal" workday look like?
As a rule, I am at work by about 8:30 – whether in the studio in Munich or at Crytek in Frankfurt. My body doesn't function without coffee, so the first thing I look forward to is a good cup of coffee. Then it starts with checking Emails, reading briefings, checking appointments and then after about twenty to thirty minutes, I start drawing. One looks at the work of the day before, maybe making some corrections hear and there, continues the work or starts a new task. Being responsible for a small area, part of the day will be taken up with meetings, checking the work of others and helping out here and there. But those are welcome changes in the daily routine. I normally finish work at about 19:00 hours. Because concept artists simply love their work, it often gets a bit later – and no one seems to mind.

By Philipp Hellmann

sae alumni award 2008

Link
www.sae-alumni-award.org
offizielle Website

Der Wettbewerb für junge Kreative

SAE ALUMNI Awards 2008 – The contest for creative young people

Zum 4. Mal wird 2008 der SAE ALUMNI Award ausgeschrieben. Wie in den Jahren zuvor werden die besten Audioproduktionen, Kurzfilme, 3D Animationen und Webproduktionen gesucht. Neu in diesem Jahr ist die Kategorie „Creativity First". Hier lässt sich alles einreichen, was keiner der anderen vier Kategorien eindeutig zuzuordnen ist. Das können Ideen in Form von Konzepten, Plänen oder Entwürfen sein. Es kann sich aber ebenso gut um eine Bildmontage, ein Foto, einen Comic, eine Layoutarbeit, ein Rendering, eine Filmszene, einen Werbespot oder Ähnliches handeln. Die Jury wird die technische Umsetzung, den Grad der Innovation sowie die Kreativität bewerten. Die Bewertungskriterien für diese Kategorie sind dabei bewusst sehr allgemein gehalten, um eine objektive Vergleichbarkeit der eingereichten Projekte trotz des breiten Spektrums zu gewährleisten.

Am SAE ALUMNI Award 2008 können Studenten und Absolventen einer staatlichen oder privaten Bildungseinrichtung weltweit teilnehmen. Die eingereichten Arbeiten dürfen allerdings nicht älter als zwei Jahre sein, und der oder die EinreicherIn muss maßgeblich an der Erstellung der Produktion beteiligt gewesen sein. Die Wettbewerbseinreichung muss in Englisch erfolgen. Alle Details zu Anmeldung, Teilnahmebedingungen, Bewertung, Abgabe und der Preisverleihung sind auf der offiziellen Website nachzulesen.

Eine Jury, bestehend aus namhaften Vertretern der Industrie sowie SAE, bewertet die eingereichten Arbeiten. Den Gewinnern winken dieses Jahr Geldpreise im Wert von 3.000 Euro pro Kategorie. Der Wettbewerb startet Mitte März und endet am 31. Juli. Die offizielle Bekanntgabe der Gewinner mit feierlicher Preisverleihung findet auch in diesem Jahr wieder im Rahmen der SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin statt. An dieser Stelle möchten wir noch einmal den Gewinnern des SAE ALUMNI Award 2007 namentlich gratulieren und den Jurymitgliedern für ihr Engagement danken. Die Kategorie „Beste Musikproduktion" hat Chris Lausmann zusammen mit Michael Voss mit dem Titel „Underloved" auf dem Album „Voices Of Rock - MMVII" gewonnen. Der Preis für das „Beste Multimedia Projekt" geht an Alex Seifriz für die Website www.bluemamba.de. Antonia Gogin wurde für den Film STEM in der Kategorie „Bester Kurzfilm" ausgezeichnet. Der Preise für die „Beste Geschäftsidee" ging an Sebastian Mönch und das beste 3D Visual FX Projekt hat Eugen Kelle eingereicht. SAE wünscht allen Gewinnern weiterhin viel Glück und Erfolg sowohl in beruflicher als auch in privater Hinsicht. Dank engagierter Sponsoren konnten sich die Gewinner über herausragende Sachpreise im Wert von vielen tausend Euro freuen.

Von Götz Hannmann

In 2008 the SAE ALUMNI Awards will be offered for the fourth time. As in the previous years we will be looking for the best audio productions, short films, 3D animations and web productions. This year we are adding a new category – Creativity First. Anything which can't clearly be allotted to one of the first four categories can be submitted under this new category. "Anything" can mean ideas in the form of a concept, a plan or a draft. It can also mean a montage, a picture, a comic, any kind of layout work, a rendering, a film scene, a commercial spot or anything similar. The jury will evaluate the projects according to technical proficiency, the degree of innovation and creativity. The criteria for the evaluations for this new category are kept very general in order to ensure an objective comparability among the submitted projects in spite of the broad spectrum.

Any student who is enrolled at a public or private educational establishment worldwide is allowed to participate in the SAE ALUMNI Awards 2008 contest. However, submitted projects may not be more than two years old and the person submitting the project must have been significantly involved in its production. The submitted project must be in English. Details concerning registration, terms of participation, evaluation, submission deadlines and the Awards Ceremony can be found on our official website.

A jury, which will be composed of well-known representatives from the industry, as well as from SAE, will evaluate the submitted projects. This year the winners will receive cash awards of 3,000.00 Euros in each category. The contest will begin in the middle of March and end on July 31st. As in the past, the official announcement of the winners, as well as the festive Awards Ceremony, will take place at the SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin.

At this point we would once again like to congratulate the winners of the SAE ALUMNI Awards 2007 and thank the members of the jury for their dedicated participation. In the category "Best Music Production" the winners were Chris Lausmann and Michael Voss, who submitted the song titled Underloved on the album "Voices of Rock – MMVII". The award for "Best Multimedia Project" went to Alex Seifriz for the website www.bluemamba.de. Antonia Gogin was awarded the prize for "Best Short Film" for STEM. The award for "Best Business Idea" went to Sebastian Mönch. Finally, Eugen Kelle took home the award for "Best 3D Visual FX Project". SAE wishes all the winners the best for the future and much success in their personal and professional endeavors. Thanks to dedicated sponsors, the winners were able to enjoy monetary awards of many thousands of Euros.

By Götz Hannemann

Sponsoren 2008

Premium Partner

Partner

Study with the superfast, blogging, podcasting, do-everything-out-of-the-box MacBook.

Education@SAE with Apple MacBook

High academic performance.

Powered by the Intel Core 2 Duo processor and boasting 1GB of memory standard and larger hard drives across the line, MacBook lets you do amazing things — remarkably fast — wherever you go. Its vivid 13.3-inch glossy widescreen display gives your projects and assignments amazing clarity. Thanks to the long battery life of up to 6 hours on all models,[1] MacBook keeps up with you for the entire school day on a single charge. And at 1.08 inches thin and just over 5 pounds,[2] it tucks right into your backpack and goes wherever life and learning may take you.

Superfast. Ultra-affordable.

- Intel Core 2 Duo processor up to 2.2GHz
- 13.3-inch glossy widescreen display
- Up to 250GB hard drive
- Up to 4GB DDR2 memory
- Built-in iSight camera
- Front Row and Apple Remote
- Built-in AirPort Extreme Wi-Fi,[3] Bluetooth 2.0 + EDR, and Gigabit Ethernet
- Durable polycarbonate enclosure
- Easy-open latchless design
- iLife '08
- Mac OS X Leopard

Education at its best.

High educational standards require the best tools you can get: Each student is provided with a MacBook during his education at SAE.

Apple on Campus

[1] Battery life depends on configuration and use. See www.apple.com/batteries for more information. [2] Weight varies by configuration and manufacturing process.
[3] Based on an 802.11n draft specification. Apple, the Apple logo, Mac, iSight and iLife are registered trademarks of Apple, Inc., registered in the US and other countries.

Ausstellung, Seminare, Podiumsdiskussionen, Produktpräsentationen, Award-Verleihung, Party, Konzerte, DJs, Pressekonferenz, feierliche Eröffnung der SAE Berlin, jede Menge gute Laune und entspannte Atmosphäre – das, und noch viel mehr bot unsere dritte SAE ALUMNI CONVENTION vom 18.-19. Oktober in Berlin.

Exhibitions, seminars, podium discussions, product presentations, award ceremony, party, concerts, DJs, press conference, official inauguration of SAE Berlin, high spirits and a relaxed atmosphere – all this and more was offered at our third SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin on the 18th and 19th of October 2007.

Rückblick

SAE ALUMNI CONVENTION 2007

SAE ALUMNI CONVENTION 2007 – In retrospect

Das Berliner SAE Campusgelände in der Soltauer Str. 18-22 war zum zweiten Mal in Folge Veranstaltungsort der „SAE ALUMNI CONVENTION", die zum insgesamt dritten Mal statt fand. Rund 2000 Gäste besuchten an den beiden Messetagen unser umfangreiches Seminarprogramm und konnten sich über die aktuellen Produkte von über 50 Firmen der Medienbranche informieren.

Der erste Convention-Tag begann mit einer Pressekonferenz anlässlich der feierlichen Eröffnung der neuen SAE Berlin. Nach einer Vorstellung des lokalen, nationalen und globalen Konzepts des SAE Institutes durch Timo Krämer (Schulleiter Berlin), Andy Grotloh (CEO SAE GmbH) und Dr. Tom Misner (Gründer der SAE), erläuterte Volkmar Strauch, Staatssekretär für Wirtschaft, gegenüber zahlreichen Journalisten aus Fach- und Tagespresse: „Die staatlichen Bildungseinrichtungen können von den Privaten, wie SAE Institute, vieles lernen, was Flexibilität und Praxisrelevanz betrifft."

Die rund 50 anwesenden Firmen der Medienbranche verteilten sich auf 37 Messestände, 15 Demo-Suiten und mehrere Aktionsflächen. Unsere Convention-Besucher konnten zwischen Workshops, Vorlesungen und Podiumsdiskussionen in deutscher und englischer Sprache wählen. Zu unseren engagierten Dozenten zählten unter Anderem Patrik Majer (Rosenstolz, Wir Sind Helden" uvm.), Hans-Martin Buff (Prince, Chaka Khan, Zucchero uvm.), Chris Fichera (2-facher Grammy-Gewinner und einer der Firmengründer von blue sky, der speziell für die Convention aus L.A. eingeflogen wurde) sowie Axel Thomae vom SWR, der zu seinem Seminar gleich zwei Sendewagen des RBB mit mehr als 50 Tonnen Gesamtgewicht mitbrachte – ein echter Hingucker. Für das leibliche Wohl war ebenso gut gesorgt, wie für ein zeitgemäßes Rahmenprogramm mit Gaming-Zone, Action Area und Ruhemöglichkeiten.

Nach einem ersten Messetag voller Höhepunkte waren unsere Besucher zur großen Party im Fritz Club eingeladen. Shuttle-Busse brachten unsere Gäste von der Convention direkt zur Party im Fritz Club am Ostbahnhof. Bereits gegen 19.30 Uhr war der große Club fast voll.

For the second time in a row the SAE campus on Soltauer Str. 18-22 in Berlin was the venue for the SAE ALUMNI CONVENTION, which has taken place for the third time now. Approximately 2000 guests visited our extensive seminar program in the course of the two convention days and were able to get to know the state-of-the-art products of over fifty companies in the media branch. The first convention day began with a press conference to mark the official inauguration of the new SAE Berlin facilities. Following a presentation of the local, national and global concept of the SAE Institute by Timo Krämer (head of SAE Berlin), Andy Grotloh (CEO SAE GmbH) and Dr. Tom Misner (Founder of SAE), the State Secretary for Economic Affairs, Volkmar Strauch, told the numerous trade and daily press journalists: "The state-run educational establishments can learn a lot from private institutes, such as SAE, concerning flexibility and relevance to the practical market."

Approximately fifty participating companies from the media branch presented themselves at thirty-seven exhibition stands, fifteen Demo-Suites and several activity areas. Our convention guests could choose between workshops, lectures and podium discussions in German and English. Among our dedicated instructors were Patrik Majer ("Rosenstolz", "Wir sind Helden" and many more), Hans-Martin Buff ("Prince", "Chaka Khan", "Zucchero" and many more), Chris Fichera (2 x Grammy Award winner and co-founder of blue sky, who was flown in from L.A. especially for the convention), as well as Axel Thomae from SWR, who brought not one, but two RBB live broadcast trucks weighing more than fifty tons altogether – a real eye-catcher.

Abundant refreshments were offered as well as a modern gaming zone, action area and a quiet zone for a bit of rest and relaxation.

After the first highlight-packed convention day, our visitors were invited to the big party at the Fritz Club. Shuttle buses brought the participants directly from the convention to the Club at the Ostbahnhof (East train station). Already at about 19:30, the large club was nearly packed.

Bild oben: Ü-Wagen des RBB auf der Convention (Foto: Alex Hausdorf)
Bild unten: Fachvortrag von Ansgar Liem (Digidesign) (Foto: Alex Hausdorf)

Bild oben: Pressekonferenz (Foto: Alex Hausdorf)
Bild unten: Andrang zu den Demosuiten im Studiotrakt der SAE Berlin (Foto: Burkhart Salzmann)

Gewohnt locker und souverän präsentierte sich 301 Studioleiter und Produzent Ulli Pallemanns, der als Moderator durch den Abend führte. Der offizielle Teil unserer Party beschränkte sich auf drei kurze, präzise Reden von Chris Müller (Organisator der Convention), Andy Grotloh (CEO SAE GmbH Deutschland) und Dr. Tom Misner (Gründer der SAE) sowie die offizielle Vorstellung der SAE Social-Community „mySAE" durch Florian Steger und Matthew Ulbrich von der Firma Kupferwerk (beide Alumni und SAE Absolventen). Wie schon in den Jahren zuvor, eröffnete Dr. Tom Misner mit den Schlussworten seiner Rede auch gleichzeitig das legendäre Convention-Buffet das durch 1000 Liter Freibier ergänzt wurde. In die letzten Schmatzgeräusche warfen sich die SAE Berlin Allstars mit einer beherzten Hip Hop Show. Die drei Mitarbeiter der SAE Berlin heizten im Saal richtig ein, während im Hintergrund schon das nächste Highlight aufgebaut wurde – ein Schlagzeugsolo-Wettkampf zwischen sieben deutschsprachigen Schulen, was die Stimmung im Club noch weiter anheizte. Die Anhänger der entsprechenden Schulen feuerten ihre Vertreter mächtig an, denn die Lautstärke des Beifalls bestimmte den Sieger des Battles.

In his usual easy-going and sovereign way, Ulli Pallemans, Head of the 301 Studios and Producer, moderated the evening. The official part of the evening was limited to three short and to-the-point speeches by Chris Müller (organizer of the convention), Andy Grotloh (CEO SAE GmbH Germany), Dr. Tom Misner (founder of SAE) as well as the official introduction of the SAE Social-Community "mySAE" by Florian Steger and Matthew Ulbrich from the company Kupferwerk (both Alumni and former SAE graduates). As in previous years, Dr. Tom Misner, with the final words of his speech, opened the legendary Convention Buffet complemented by 1000 liters of free beer. The SAE Berlin Allstars threw themselves into the last throes of finishing off the buffet with a hearty Hip Hop show. The three SAE Berlin employees really got the crowd in the hall going even while the next highlight was being prepared in the background – a drum solo contest between seven German speaking schools, which got the crowd going even more. The fans from the various schools cheered their representatives on with all their might, because the volume of the applause determined the winner of the battle.

Redner Dr. Tom Misner, Andy Grotloh und Chris Müller (v.l.n.r) (Foto: Burkhart Salzmann)

FACHPRESSE:

STUDIO MAGAZIN | Ausgabe 11/07 | Artikel: "Dem Nachwuchs eine Chance..." (Fritz Fey)
„Von einer derartig belebten Atmosphäre können Veranstalter traditioneller Pro-audio-Messen in Europa nur träumen" ... "Nachwuchs in Reinkultur aus allen Bereichen der Medientechnik. Die zukünftigen Chefs und Kunden der medialen Welt in ungeahnter Konzentration."

MACup | Ausgabe 01/2008 | Artikel: "SAE ALUMNI CONVENTION 2007"
„Die zentrale Veranstaltung mit dem Titel Alumni Convention ist ein spannender Schauplatz für Seminare und Podiumsdiskussionen rund um das Thema Medienproduktion." ... "Die Convention webt mit diesem ambitionierten Networking-Event ein dichtmaschiges Netz, das den Job-erfahrenen Mitgliedern und Industriepartnern aus der Medienbranche interessante Anknüpfungspunkte bietet."

Sound & Recording | Ausgabe 12/07 | Artikel „SAE ALUMNI CONVENTION 2007"
„Den besonderen Charme der SAE ALUMNI CONVENTION machen auch die zahlreichen Hands-on-Möglichkeiten in den einzelnen Suiten der SAE Berlin aus. Auf welcher Veranstaltung kann man sonst so ausgiebig die verschiedenen Tools und Systeme praktisch ausprobieren.„

Bild links.: SAE Gründer „Tom" als Special Guest Live on Stage (Foto: Alex Hausdorf)
Bild o.r.: Gertraud Unger von Apple (Hauptsponsor der SAE Alumni Awards) (Foto: Burkhart Salzmann)

Nach einer kurzen Umbaupause folgte der feierliche Höhepunkt unseres Programms – die Verleihung der SAE Alumni Awards in 5 Kategorien. Es wurden Preise im Wert von insgesamt über 25.000 Euro an die überglücklichen Gewinner ausgeschüttet – an dieser Stelle nochmals einen herzlichen Dank an all unsere Sponsoren. Eine genaue Auflistung der Gewinner und Sponsoren befindet sich auf Seite 68.

Nach der Preisverleihung wurde die Bühne für einen der weltweiten Top-Acts im Bereich Funk, der „Funk Alliance" geräumt. Die Band wurde von Ulli Pallemanns, Manager der Kölner Studios 301 nach Berlin gelotst. Nach über zwei Stunden brillanter Musik, dargeboten von einigen der besten Musikern Deutschlands, konnten wir mit Unterstützung der Firma Ableton, dem schwitzenden Publikum noch Henrik Schwarz präsentieren. Henrik ist einer der begehrtesten Ableton-Live-Produzenten Deutschlands was er bei seiner Performance eindrucksvoll unter Beweis stellte. Er sorgte bis in den frühen Morgen für Tanzfieber und Faszination. Zeitgleich gaben die Jungs der Drum & Bass Crew der SAE Frankfurt auf der Nebenbühne alles, um hier unserem Publikum energetische Breakbeatz um die Ohren zu knallen. Um 5 Uhr morgens wurden die Hallen des Fritz Clubs geräumt.

Der zweite Messetag startete auf Grund der Party etwas gemütlicher, kam gegen 11.00 Uhr aber mit den ersten Seminaren und Fachvorträgen sowie den Veranstaltungen an den Aussteller-Ständen richtig in Schwung. Eine mehr als erfolgreiche Convention endete um 16.00 Uhr und hinterließ ausschließlich fröhliche Gesichter.

Das Fazit zur Veranstaltung kommt von Dr. Tom Misner, der die Convention kurz vor dem Abflug nach Australien wie folgt kommentierte: „Ich habe es in vollen Zügen genossen und freue mich schon jetzt auf die 4. Alumni Convention nächstes Jahr, wieder hier in Berlin!"

After a short break to set up the stage, the official highlight of the program followed – the presentation of the SAE Alumni Awards in five categories. Prizes amounting to more than 25,000 Euro were handed out to the overjoyed winners. Many thanks again at this point to all of our sponsors. A detailed list of winners and sponsors can be found on page 68.

After the awards ceremony, the stage was cleared for one of the worldwide top performers in the area of Funk - the band Funk Alliance. Ulli Pallemanns, Manager of the Studios 301 in Berlin, was able to get the Band to come to Berlin. After more than two hours of brilliant music, performed by some of Germany's best musicians, we were able to also present our sweaty public with Henrik Schwarz with the help of the Ableton Company. Henrik is one of Germany's most popular Ableton-Live-Producers and his performance showed the reason why in a very impressive way. He kept the audience fascinated and in a dance fever until the early hours of the morning. At the same time on a separate stage, the guys in the Drum & Bass crew from SAE Frankfurt gave their all to surround the audience with energetic "Breakbeatz". Finally, by 5:00 o' clock in the morning, the halls of the Fritz Club were empty.

Because of the party, the second day of the convention started a bit more relaxed. But by 11:00 o' clock, things were in full swing with the first seminars and presentations as well as events at the exhibition stands were underway. The more than successful convention ended at 16:00 hours with the participants all leaving with smiling faces.

Dr. Tom Misner summarized the event just before flying off to Australia: "I thoroughly enjoyed this convention and am already looking forward to the 4th Alumni-Convention here in Berlin next year!"

Bild oben: SAE Alumni Award 2007 – Gruppenfoto Gewinner, Sponsoren und Laudatoren (Foto: Burkhart Salzmann)
Bild unten: Drum-Contest Beitrag der SAE Wien mit Wii-Controller (Foto: Burkhart Salzmann)

Convention-Buffet (Bruchteil) (Foto: Nick Mavridis)

Die Convention der SAE ALUMNI ASSOCIATION soll in Zukunft jedes Jahr in Berlin stattfinden und sich zu einem festen Termin im Medien-Kalender etablieren. Für 2008 ist aufgrund des großen Interesses unserer Partnerfirmen erneut eine flächenmäßige Erweiterung der Ausstellung geplant, sowie ein zusätzlicher Seminarraum um der Nachfrage an Wissenstransfer gerecht zu werden. Mit mehr Fläche und mehr Seminaren bietet die Convention 2008 ausreichend Platz für die stark wachsenden Besucherzahlen der letzten Jahre. Die SAE ALUMNI CONVENTION 2008 findet am 16. und 17. Oktober statt.

Mehr Informationen zur SAE ALUMNI CONVENTION unter
www.sae-alumni-convention.org.

Von Chris Müller

The SAE Alumni-Convention is planned to take place every year in Berlin and become established as a regular fixed date in the Media calendar. Because of increased interest on the part of our partner companies, an expansion of exhibition space is planned for 2008, as well as an additional seminar room in order to help meet the demand for know-how transfer. With more space and additional seminars, the 2008 SAE ALUMNI CONVENTION will offer plenty of room to accommodate the strong growth in numbers of visitors over the past years. The 2008 SAE ALUMNI CONVENTION will take place on October 16th and 17th, 2008.

For more information about the SAE ALUMNI CONVENTION, see:
www.sae-alumni-convention.org.

By Chris Müller

Meinungen von Fachbesuchern:

„... herzliche Gratulation zu der gelungenen Organisation der Convention. Wir waren schwer beeindruckt. Super interessante Messe und coole Party."
Thomas H. (Wien)

... it's a success!"
Angi K. (London)

„... richtig super Party und informative Seminare"
Sebastian T. (Hamburg)

...here it's really good, the guys know what they're talking about ..."
Chris W. (Focusrite)

„Wir sind begeistert!"
Michael F. (Berlin)

„... war echt mächtig geil die ganze Convention"
Christoph B. (Wien)

„... und auch Respekt für die professionelle Art eures gesamten Organisationsteams."
Axel T. (Stuttgart)

„Zur Convention: hervorragend! Unsere Leute waren begeistert, es hat alles super funktioniert. Ich bin gespannt auf nächstes Jahr."
Gertraud U. (München)

Links:

www.digitalcreationdays.de
www.digitalproduction.com
www.animago.com

Positive Signale von den Digital Creation Days in Karlsruhe

Positive feedback from the Digital Creation Days in Karlsruhe

Vom 8. bis 9. November '07 traf sich das Who is Who der deutschen DCD-Branche in der badischen Metropole Karlsruhe. Zum ersten Mal riefen die Veranstalter der Digital Production um Hauptorganisator Jürgen Pfister die Branche zu einem Networking-Event auf, das sich an ein interessiertes Fachpublikum aus den Bereichen Film & Video, Broadcasting, Computeranimation/VFX, Creative Business und Produkt- und Architekturvisualisierung richtete. Im Mittelpunkt der zweitägigen Veranstaltung standen praxisbezogene Fachvorträge zu Themen wie Architektur- & Produktvisualisierung, Arbeitsprozesse in der Spieleindustrie, Planung und Umsetzung von VFX's bei Filmproduktionen, IP-TV sowie diverse Produktpräsentationen von Herstellern wie Adobe, Avid, ATI und Maxon.

Parallel zu den Fachvorträgen präsentierten sich Hersteller und Dienstleister der Branche im Rahmen einer Ausstellung. Hier hatte man in aller Ruhe die Möglichkeit, sich in entspannter Atmosphäre über Produkte und Workflows zu informieren, sich mit Profis auszutauschen, Networking zu betreiben oder einfach in der Animago-Lounge die zum Teil herausragenden Projekte anzusehen.

Eine sehr positive Stimmung ging von der Recruiting Area aus. Hier präsentierten sich Firmen, die derzeit händeringend qualifizierten Nachwuchs suchen. Von den Bereichen Videoediting, Postproduction, 3D Modelling / Animation bis hin zu Gameprogramming, derzeit herrscht eine äußerst positive Stimmung in der Branche. Natürlich durfte da das SAE Institute als größter Bildungsanbieter im Medienbereich nicht fehlen und war mit einem Gemeinschaftsstand zusammen mit dem Qantm Institute vertreten. Absolventen von SAE / Qantm sind geschätzte Arbeitskräfte und arbeiten inzwischen in fast allen renommierten Firmen in unterschiedlichsten Positionen. Besonders erfreulich ist die Tatsache, dass bei solchen Veranstaltungen immer wieder ehemalige Studenten, zu denen der Kontakt zum Teil über Jahre hinweg fehlte, für das weltweite SAE ALUMNI Netzwerk gewonnen werden können.

Ein weiteres Highlight der Veranstaltung war natürlich die Verleihung des animago Awards 2007. Die Verleihung mit anschließender Feier fand im Konzerthaus Karlsruhe statt, das der Veranstaltung durch seine reizvolle Architektur einen ganz besonderen Charme verlieh. Matthias Lange führte in einer gelungenen Moderation durch die Preisverleihung, in deren Verlauf 10 herausragende Projekte und ihre Macher geehrt wurden. Anschließend feierten die Gewinner, Besucher und Organisatoren bis weit nach Mitternacht.

Von Götz Hannemenn

The Who is Who of the German DCD branch met in the metropolis of Karlsruhe in the state of Baden Baden on the 8th and 9th of November 2007. For the first time, the organizers of Digital Production under the leadership of Jürgen Pfister called the branch together for a networking event specially geared toward an interested group of trade specialists in the areas of film & video, broadcasting, computer animation / VFX, creative business and product and architecture visualization. The two-day event featured practical expert presentations on topics such as architecture and product visualization, work processes in the gaming industry, planning and implementation of VFX's in film production and IP-TV as well as various product presentations by companies such as Adobe, Avid, ATI and Maxon.

Parallel to the expert presentations, an exhibition was provided to give the branch's manufacturers and service providers an opportunity to present themselves. This gave participants the chance to gather information about products and work flows in a relaxed and unhurried atmosphere, to talk with the pros, to network or to simply have a look at the projects displayed in the Animago-Lounge – some of which were very exceptional.

The atmosphere of the Recruiting Area was very positive. Companies were represented who are currently desperately looking for qualified new talent. Whether in the area of video editing, post production, 3D modeling / animation or game programming, the current prevailing mood in the branch is extremely positive. Of course, the SAE Institute, being the largest educational/training provider for the media branch, had to be there and was represented by an exhibition stand shared with Qantm Institute. SAE / Qantm graduates are highly valued workers and can be found employed in various positions in nearly every well-known company. It is a particular pleasure at events like this to run into former students time and again with whom there has been no contact for several years and to have them join the world wide network of SAE Alumni.

The presentation of the 2007 Animago Awards was another highlight of the event. The award ceremony and subsequent celebration took place in the Karlsruhe Concert Hall, whose attractive architecture gave the event a very special charm. Matthias Lange very effectively moderated the award ceremony, honoring 10 exceptional projects and their creators. Afterwards, the winners, guests and organizers celebrated until well past midnight.

By Götz Hannemann

www.wacom.eu

wacom

Instant Creativity

Illustration: Michal Jelinek

Introducing the Cintiq 12WX Interactive Pen Display: Naturally working on screen. Wherever you are.

Instant Creativity.
Cintiq 12WX.

25% discount on Intuos products for SAE students

25% Rabatt für SAE Studenten auf alle Intuos Produkte

Contact: sae@wacom-shop.net

mySAE.org
Die neue SAE Online Community

The new SAE Online Community: mySAE.org

Das neue Online-Zuhause für Studenten, Absolventen, Partnerfirmen und Mitglieder der SAE ALUMNI ASSOCIATION.

Am Abend des 18.10.2007 wurde im Rahmen der 3. SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin vor knapp 2000 Gästen die neue Online Community der SAE vorgestellt. Die mySAE-Entwickler und Geschäftsführer der Firma Kupferwerk GmbH, Florian Steger und Matthew Ulbrich, beide erfolgreiche Absolventen der SAE (SAE ALUMNI Award Winner 2005 & 2006), vermittelten in einer kurzweiligen Präsentation erste Eindrücke, zeigten Funktionen des Portals und erläuterten dem interessierten Publikum die Idee einer weltweiten Vernetzung mit vielen Benefits für alle User. Am 1. Dezember startete mySAE dann offiziell im deutschsprachigem Raum und schon nach 14 Tagen hatte die Community mehr als 1000 Mitglieder. Die Community soll in Zukunft, Studenten und Absolventen rund um den Globus begeistern und verbinden.

Ziel der neuen Community ist das Vernetzen tausender SAE Studenten und Ex-Studenten auf geschäftlicher und privater Ebene in einer weltweiten Multi-Kulti-Community von Medienschaffenden. Die Community bietet viele Möglichkeiten, sich auf einer persönlichen Nickpage selbst darzustellen: Fachbeiträge und Erfahrungsberichte im eigenen Blog, Up-

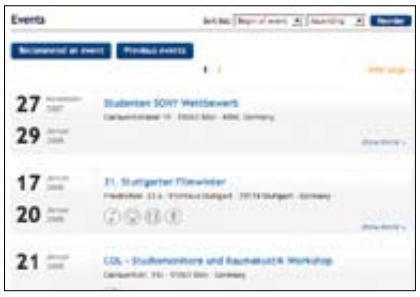
The new online home for students, graduates, partner companies and members of the SAE ALUMNI ASSOCIATION.

On the evening of October 18th, 2007 at the third SAE ALUMNI CONVENTION in Berlin, SAE's new online community was introduced to the approximately 2000 guests in attendance. In an exciting presentation, Florian Steger and Matthew Ulbrich, the developers of mySAE and General Managers of Kupferwerk GmbH (both are successful SAE graduates - SAE ALUMNI Award winners 2005 & 2006) passed on first impressions, showed the functions of the portal and explained to the audience the idea of a worldwide network and its benefits. The official launch of mySAE in the German-speaking region took place on December 1st. Fourteen days later, the community already had 1000 members. In future, the community should attract and connect students and graduates around the globe.

The goal of the new community is to network thousands of SAE students and ex-students on a professional as well as private level in a worldwide, multi-cultural community of people involved in the media business. The community offers many possibilities to introduce oneself on a personal "Nick page", to share trade presentations and experiences in a blog, to up-

Events

Jeder User hat die Möglichkeit, den gemeinsamen Eventkalender zu ergänzen.
Every user has the possibility to add to the general event calendar.

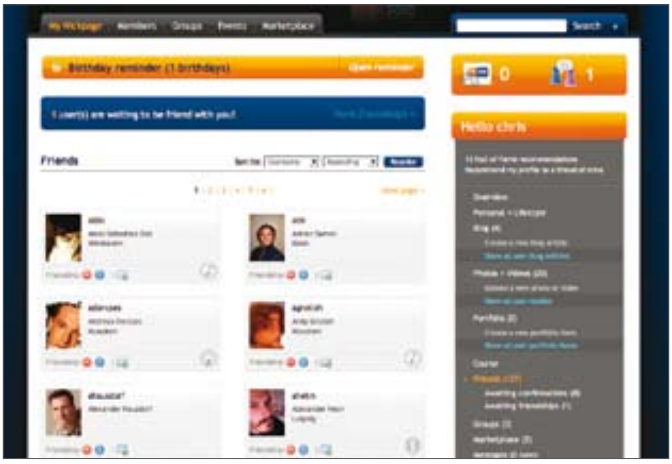


Members

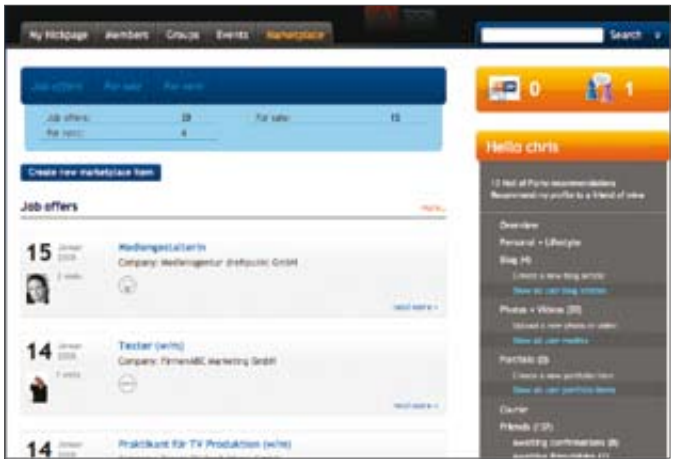
Die Kriterien des Suchfilters erlauben eine gezielte Suche.
Search criteria make targeted searches possible.

Groups

Hier findet man Foren zu allen erdenklichen Themen rund um die SAE, der Medienwelt und allem was dazwischen Spaß macht.
Forums regarding any number of themes surrounding SAE, the media branch and everything that is fun in between.



Friends | Unter Friends kann man seine Freundschaften verwalten (inkl. Geburtstags-Erinnerung).
Under Friends, friendships and relationships can be maintained (including birthday reminders).



Marketplace | Auf dem Marketplace findet man neben zahlreichen Jobangeboten auch Verkäufe und Leihgaben von Usern für User. Geplant ist auch ein Online Shop für Firmendeals und Merchandisingartikel.
Besides a number of job offers, one also finds offers for sale and for lending from users for users at the „Marketplace". An online shop for deals from companies and merchandising items is also planed.

Nick Page | Auf der Nickpage lassen sich nicht nur Fotos und Videos hochladen, sondern auch Fachartikel im eigenen Blog oder das persönliche Portfolio veröffentlichen. Seinen Online-Lebenslauf bzw. sein Portfolio auf mySAE.org kann man direkt per Knopfdruck Freunden oder neuen Geschäftspartnern empfehlen.
The Nick Page: Not only can photos and videos be uploaded, but also trade articles can be published in a Blog or your personal portfolio can be publicized. Friends or new business partners can directly access one's online résumé or Portfolio on mySAE.org.

load eigener Referenzprojekte im persönlichen „Projekte / Referenzen", Comments und Postings in einer der zahlreichen Gruppen oder der eigene Lebenslauf unter „Persönliches & Lifestyle".

Die Summe aller Inhalte macht das neue mySAE Portal in Zukunft zu einer essentiellen Sammlung an Fachinformationen und Know-How im Medienbusiness. Nicht das Wissen eines Einzelnen, sondern vielmehr das gemeinsame Wissen von tausenden Medienschaffenden ist von großem Wert und unvorstellbarem Ausmaß.

Die Community soll künftig Studenten schon vor Studienbeginn die Möglichkeit geben, Ihre Klassenkameraden und Dozenten kennen zu lernen. Sie soll den aktiven Studenten eine Plattform zum Wissensaustausch bieten, mit Portfolios erfolgreicher Absolventen motivieren und über Freundschaftsanfragen bereits erste Kontakte zur Industrie ermöglichen. Sie soll den Absolventen durch den Vorteil des Netzwerks den Berufseinstieg erleichtern, Jobs vermitteln und helfen mit ehemaligen Klassenkameraden in Kontakt zu bleiben. Sie soll den Firmen die Möglichkeit bieten sich online zu präsentieren, mit Studenten und Absolventen in Kontakt zu treten, neue Mitarbeiter zu akquirieren, Deals zu promoten oder auch die Fachleute unserer Medien-Community um Rat fragen zu können.

load some reference projects into a personal "Projects / References", to post comments and postings in one of the many groups or to place one's own résumé under "Personal & Lifestyle". The sum of all content makes the new mySAE portal into an essential collection of media business trade information and know-how. It is not the knowledge of one alone, but rather the accumulated knowledge of thousands of people working in the media that is of such great value and unimaginable scope.

In the future, the community will give students the possibility to get to know their classmates and teachers even before their studies begin. It will provide active students with a platform to share knowledge, motivate them with portfolios of successful graduates and help them make first contacts to the industry through friendship connections. Through the advantages of the network, it should make the graduate's transition into the industry easier by offering job information and help them maintain contact with former classmates. Partner companies will have the possibility to present themselves online, get in touch with students and graduates, acquire new workers, promote deals or ask for advise from the experts of our media community.

Online-Messaging, forums and maintaining friendships support communication among users and encourage the formation of new friendships.

Map | Die Map zeigt, wo überall Studenten, Absolventen, Alumni, Partner und SAE-Standorte sind: weltweit und direkt nebenan!
The Map shows where students, graduates, Alumni, partners and SAE locations are: Worldwide and right next-door!

Online-Messaging, Foren und die Verwaltung von Freundschaften unterstützen die Kommunikation innerhalb der User und fördern die Suche und Pflege von Freundschaften. mySAE soll zum einen den Austausch von Wissen fördern, zum anderen jede Menge Spaß vermitteln. Durch die weltweite Verbreitung werden sich Wissen und Spaß multiplizieren und einen multikulturellen Online-Pool entstehen lassen, mit der Gemeinsamkeit aller User: eine Ausbildung an der SAE!

Von Chris Müller

MySAE should encourage the sharing of knowledge on the one hand, and be a lot of fun on the other. As the network grows and the users multiply, knowledge and fun will be multiplied and a multi-cultural online-pool will form with one thing common to all users: A course of study at SAE!

By Chris Müller

Need help doing your media project?

... call 301

Studios 301
Betriebsgesellschaft mbH
Unter Kirschen 8
D-50827 Köln
+49 - (0)221 - 530 40 61
infokoeln@studios301.com
www.studios301.com

Zweigniederlassung
301 Interactive
München
Bayerwaldstr. 46
D-81737 München
+49 - (0)89 - 856 385 39
www.301-interactive.com

Zweigniederlassung
301 Interactive
Berlin
Soltauer Straße 18-22
D-13509 Berlin
+49 - (0)30 - 430 913 75
www.301-interactive.com

301 GROUP

Mix Window with 2 Audio Units Plugins (Apple AUDynamicProcessor und PSP Vintagewarmer2)

Edit Window

Crossfade Window

Splash Screen

Edit Window with Crossfade Edit

Ardour – Freeware Audio DAW

auch unter OSX - also under OSX

Seit April 2007 ist das SAE Institute offizieller Sponsor der bekanntesten freeware Digital Audio Workstation Ardour. Paul Davis (Ardour Gründer, Philadelphia) und Armand Klenk (Head Instructor Audio, SAE München) arbeiten seit dieser Zeit an der Entwicklung einer speziellen, an die Bedürfnisse der SAE Audio Studenten angepassten Version. Hierbei liegt der Schwerpunkt auf einfachem, intuitivem und schnellem Digital Audio-Editing.

„Ardour Classic" und „Ardour SAE" sind mittlerweile funktionell vollständige DAWs und müssen sich schon lange nicht mehr hinter Software wie Pro Tools, Logic, Nuendo, Cubase, Samplitude und anderen verstecken. Einige der wichtigsten Änderungen seit der Zusammenarbeit mit der SAE sind ein komplettes Installationbundle, bestehend aus JACK (notwendiger Audioserver) und einigen der wichtigsten Plugins. Des Weiteren kann Ardour nun unter OSX vollständig nativ ausgeführt werden und unterstützt zusätzlich die AU PlugIn Plattform. Die neuesten Versionen sind unter www.ardour.org bzw. www.sae.edu zu finden.

Paul Davis ist Pionier der Linux Audio Szene. Sein Name steht für eine Vielzahl an Audio Anwendungen, Libraries und Treibern. Er programmierte z.Bsp. die ALSA Treiber für die RME Hammerfall Soundkarte. Nicht nur die SAE unterstützt Ardour und hilft in der weiteren Entwicklung.

Von Armand Klenk

Since April 2007, SAE Institute is the official sponsor of Ardour, the best-known freeware Digital Audio Workstation. Since that time, Paul Davis (Ardour founder, Philadelphia) and Armand Klenk (Head Audio Instructor, SAE Munich, Germany) have been working on developing a special version geared toward the needs of SAE Audio students. The emphasis is on simple, intuitive and fast digital audio editing.

In the meantime, Ardour Classic and Ardour SAE are functional stand alone DAWs and have already been able to hold their own against software such as Pro Tools, Logic, Nuendo, Cubase, Samplitude and others for a long time. One of the most important changes made in cooperation with SAE was the completion of the installation bundle, consisting of JACK (required audio server) and some of the most important plugins. In addition, Ardour now runs completely under OSX and also supports the AU plugin platform. The newest versions can be found under www.ardour.org and www.sae.edu.

Paul Davis is a pioneer of the Linux audio scene. His name stands for a variety of audio applications, libraries and drivers. For example, he programmed the ALSA driver for the RME Hammerfall sound card. SAE is not the only one supporting Ardour and helping its further development.

By Armand Klenk

Web 2.0 Expo in Berlin im Rückblick

Web 2.0 Expo in Berlin in Review

Anfang November traf sich die Web 2.0 Gemeinde zur europäischen Ausgabe der Web 2.0 Expo in Berlin. Viele hochkarätige Sprecher waren angekündigt und es versprach, das Ereignis des Jahres zum Thema Web 2.0 in Deutschland zu werden.

At the beginning of November, the Web 2.0 community met in Berlin for the European Edition of the Web 2.0 Expo. Many well-known speakers had been announced and it promised to be the event of the year regarding Web 2.0 in Germany.

Viele Besucher fanden eine Menge Kritikpunkte, über die sich in Blogs und Podcasts intensiv ausgelassen wurde. Viele der Punkte waren durchaus berechtigt. Sowohl der Veranstaltungsort (die Messe in Berlin) als auch das Ambiente und die Versorgung der Teilnehmer waren nicht so hochkarätig wie erwartet. Einige der Sprecher hielten ihre „Standardvorträge" und boten so nicht unbedingt „revolutionär" Neues.

Trotzdem war es eine interessante und inspirierende Konferenz. Es gab neben Schlechten, auch wirklich gute Sprecher (Jesse James Garret , Stowe Boyd oder Kwame Ferreira um nur ein paar zu nennen), das WLAN ging doch erstaunlich häufig und letztlich zählen die Inhalte doch mehr als das Ambiente.

Der Trend, der sich in den meisten Vorträgen herauskristallisierte, ist das so genannte Live-/Lifestreaming. Damit ist das kontinuierliche Update des eigenen sozialen Netzwerks (früher als Freundeskreis bezeichnet) über Tätigkeiten, Ereignisse oder aktuelle Beschäftigungen gemeint. Mittels Plattformen wie Twitter, Jaiku oder Pownce hält man seine Freunde immer auf dem Laufenden.

Diese Art der Kommunikation wird sich zunehmend auch in die Arbeitswelt übertragen und dort die Zusammenarbeit und die Arbeitsweise revolutionieren. Der Mensch wird sich daran gewöhnen müssen, immer schneller, immer größere Mengen von Informationen zu verarbeiten oder auch bewusst zu ignorieren.

Generell werden 2008 Ideen und Ansätze aus dem Web 2.0 verstärkt Einzug in die „Corporate" Welt halten und dort das Eine oder Andere wandeln. Egal ob es dabei um Corporate Blogging, die Nutzung von Wikis oder Tools wie Instant Messenger, Lifestreaming oder User Generated Content geht. Bereits in den letzten zwei Jahren waren diese Tools zunehmend in der „klassischen" Wirtschaft finden. Dieser Trend wird sich noch verstärken. Daraus entstehen neue Geschäftsmöglichkeiten, da viele dieser Tools und Ansätze noch nicht für den Einsatz in kritischen Unternehmensumgebungen geeignet sind (in einem Unternehmen kann man nicht charmant mit einer „BETA" Version arbeiten).

Web 2.0 Arbeitsweisen wie iterative Prozesse und User-Centered Design werden ebenfalls verstärkt in die „normale" Wirtschaft übertragen.

Many visitors found a lot to criticize, and they let their voice be heard via Blogs and Podcasts. Many of the points they made were valid. Even the venue (the Berlin Messe), the atmosphere, and the accommodation of the visitors were not up to the expected standard. Some of the speakers gave their standard speeches and thus did not really offer anything revolutionary or new.

Nonetheless, it was an interesting and inspiring conference. Besides the really bad ones, there were also very good speakers (Jesse James Garret, Stowe Boyd or Kwame Ferriera, just to name a few), the WLAN worked an amazing part of the time and, in the final analysis, the content counts more than the atmosphere.

The trend, a fact which crystallized out of most of the presentations, is so-called "live" or "life streaming". That refers to the continual update of one's own social network (formerly called the circle of friends) regarding activities, events or current projects. Via platforms such as Twitter, Jaiku or Pownce, one keeps their friends continually up-to-date.

This type of communication will flow over into the work place more and more and revolutionize cooperation and our working methods. People will have to either get used to processing ever greater amounts of data ever more quickly or consciously chose to ignore it.

Generally, 2008 will see the infiltration of Web 2.0 ideas and processes into the corporate world increase and continue to affect change. This will take the form of corporate Blogging, the use of Wikis or tools like Instant Messenger, Lifestreaming or User Generated Content. These tools have been turning up in classical business environments for the past two years already. This trend will continue to grow stronger. This will produce new business opportunities, because many of these tools and functions are not yet ready for critical commercial use (implementing a BETA version in a company is not looked upon kindly). Web 2.0 methods, like interactive processes and user-centered design, will also increasingly carry over into normal business practice.

Portable social networks were another big topic. Shortly before the conference, Google started an initiative called Open Social. The presentations about the initiative given at the Web 2.0 were so bad, however, that no one understood any more about it afterwards than before.

Ein anderes großes Thema waren portable soziale Netzwerke. Dazu hatte Google kurz vor der Konferenz eine Initiative unter dem Namen Open Social gestartet. Die zugehörige Präsentation auf der Web 2.0 Expo war aber so schlecht, das man hinterher nicht schlauer war als vorher.

Trotzdem wird dieses Thema auch 2008 eines der Kernthemen in der Welt der sozialen Netzwerke sein. Eng verbunden mit diesem Thema ist die Frage, wem die eigenen sozialen Daten (auch „social graph" genannt) eigentlich gehören. Bisher sind diese in den meisten Netzwerken weder exportierbar noch in andere Netzwerke übertragbar und stecken damit in einem System fest. Dies wird sich 2008 vermutlich nach und nach ändern.

Die nächste Web 2.0 Expo Europe wird voraussichtlich nicht in Berlin stattfinden. Heiße Kandidaten sind Barcelona oder Amsterdam.

Von Malte Burkhardt

In spite of that fact, this topic will be a central theme for 2008 in the world of social networks. Closely related is the question of ownership of one's own social data (also called "social graph"). In most networks to date, this data was neither exportable nor transferable to other networks and thus stored in one system exclusively. The assumption is that this will gradually change in 2008.

The next Web 2.0 Expo Europe is not expected to be held in Berlin. Hot candidates are Barcelona or Amsterdam.

By Malte Burkhardt

Malte Burkhardt arbeitet als freier Konzepter, Entwickler und Projektmanager in Hamburg
www.bitsundpixel.de, info@bitsundpixel.de

About the Author:

Malte Burkhardt works as an independent concepter, developer and project manager in Hamburg
www.bitsundpixel.de, info@bitsundpixel.de

Vertrauen ist gut
Kontrolle ist etwas anderes

Studio Control Audio Interface

Stellen Sie sich vor, es gäbe ein professionelles Audiointerface, das ...
alle wesentlichen Recordingtools in einem Gerät vereint,
über zahlreiche digitale und analoge Ein- und Ausgänge verfügt,
Ihre Lautsprecherkonfigurationen effizient verwaltet,
mit DSP-Effekten von TC ausgestattet ist,
die Funktionen eines digitalen 24/8-Kanalmischers bietet
und mit einer Fernbedienung geliefert wird, die all diese Funktionen steuert.

Wahrscheinlich würden Sie ein solches Interface gerne haben wollen.

t.c. electronic®

WWW.TCELECTRONIC.COM

Musikmesse 2008

Fachvorträge vom Marktführer für Medienausbildungen

Technical presentations by the market leader for media education

Das SAE Institute lädt in Kooperation mit der Musikmesse Frankfurt vom 12.-15. März zu Fachvorträgen ein. Im Musikbiz Studio (Halle 4.2, Stand G 45) präsentieren Fachleute (SAE Dozenten) aus der Audio- und Video-Branche ihr Wissen in spannenden Vorträgen Einsteigern und Profis.

Dabei stehen Themen wie „Surround-Mix einer Pop Produktion", "Drumrecording in der Rock-, Pop- und Jazz-Produktion", „Entzerrung von Nahfeld Lautsprechern im Tonstudio", „Latenz & Co - Wie optimiere ich mein Digital-Recording-Studio", „Kamera und Licht beim Dreh", „DVD Authoring", „Planung und Durchführung eines Video-Konzertmitschnitts" und weitere interessante Themen auf der Agenda. Die Vorträge werden u.a. von Peter Bremm, Andreas Friesecke, Ulli Schiller, Chris Lausmann und Ulli Pallemanns gehalten. Durch die freundliche Unterstützung der Firma make.tv können alle Vorträge auch direkt im Internet als Live-Stream mitverfolgt werden. Der Link ist auf dem offiziellen Musikmesseblog unter www.saemesseblog.de oder unter http://musik.messefrankfurt.com zu finden.

Am SAE Stand (Halle 5.2, C68) gibt es ebenfalls regelmäßige Hands-On-Workshops zur neuesten Version der Software Logic aus dem Hause Apple. Die Workshops werden in deutscher und englischer Sprache gehalten. Auf 30 Quadratmetern stehen 20 MacBook Pro, eine große Leinwand sowie ein 5.1 Soundsystem zur Verfügung.

Von Götz Hannemann

In cooperation with the Musikmesse Frankfurt, SAE Institute will be offering technical seminars and lectures from March 12th to the 15th. Technical experts (SAE Instructors) will be sharing their audio and video know-how at the Musikbiz Studio (Hall 4.2, Stand G 45) through exciting presentations for both new talents and established professionals.

The agenda includes interesting themes such as "Surround-mix of a Pop Production", "Drum Recording in a Rock, Pop and Jazz Production", "Equalizing Near-field Loud Speakers in the Recording Studio", "Latency & Co – How can I optimize my digital recording studio?", "Camera and Lighting while Filming", "DVD Authoring", "Planning and Carrying Out a Video Recording of a Concert" and other exciting topics. The presentations will be made by Peter Bremm, Andreas Friesecke, Ulli Schiller, Chris Lausmann and Ulli Pallemanns, among others. Thanks to the friendly support of the company, make.tv, all presentations can be followed as a live-stream on the Internet. You can find the link on the official Musikmesse Blog at- www.saemesseblog.de or at http://musik.messefrankfurt.com.

Regular hands-on workshops on the newest version of Apple's Logic software will also be presented at the SAE stand (Hall 5.2, C68). The workshops will be held in English and German. Twenty MacBook Pros, a large screen and a 5.1 surround sound system are available on thirty square meters at the stand.

By Götz Hannemann

Eine Seminar-Reihe in Zusammenarbeit mit SAE INSTITUTE

Zeitplan	Mittwoch, 12.03.08	Donnerstag, 13.03.08
11:00		Kormi, Bahmann (SAE Frankfurt) **Kamera & Licht beim Dreh**
12:30	Bremm, Peter (SAE Frankfurt) **Latenz & Co - Wie optimiere ich mein Digital-Recording-Studio**	Friesecke, Andreas (SAE München) **Entzerrung von Nahfeld Lautsprechern im Tonstudio**
14:30	Friesecke, Andreas (SAE München) **Vergleich analoger und digitaler Summierung beim Mixdown**	Lausmann, Chris (SAE München) **Die Produktion von „Voices of Rock"**
16:00	Lausmann, Chris (SAE München) **Die Produktion von „Voices of Rock"**	Kusterer-Trenkle, Michael (SAE Frankfurt) **Stereomikrofonierung in der Pop-Produktion**

Zeitplan	Freitag, 14.03.08	Samstag, 15.03.08
10:30	Schuckmann, Richard (SAE Frankfurt) **Raumakustik im Homerecording Studio**	Pallemanns, Ulli (SAE Köln) **5.1 Surround Mix einer Pop Produktion**
12:00	Schiller, Ulrich (SAE Frankfurt) **Vocal Recording in der Rock-, Pop- und Jazz Produktion**	Thimm, Volker (SAE Frankfurt) **Mein Video-Konzertmitschnitt**
13:30	Kemp, Michael (SAE Frankfurt) **Abstrahlverhalten von Musikinstrumenten und deren Auswirkung auf die Mikrofonierung**	Gonther, Roman (SAE Frankfurt) **Making of „Army of Ghosts" - Horror vom Feinsten**
15:00	Kormi, Bahmann (SAE Frankfurt) **Kamera & Licht beim Dreh**	Kleinhuis, Jens (SAE Frankfurt) **Drumrecording in der Rock-, Pop- und Jazz-Produktion**
16:30	Thimm, Volker (SAE Frankfurt) **Mein Video-Konzertmitschnitt**	Badelt, Michael (SAE Frankfurt) **DVD Authoring - Wie erstelle ich meine eigene DVD?**

* Dauer pro Vortrag: 45 Minuten im Anschluß 15 Minuten Nachfragen, danach 30 Minuten Umbau (Mi+Do 30 Min Pause 14:00 bis 14:30)

SAE Institute wird „Skillset Media Academy"

SAE Institute becomes Skillset Media Academy

SAE London Manager Matthias Postel receiving the Skillset Media Academy plaque left to right: James Purnell, Secretary of State for Culture, Media and Sport Matthias Postel, Manager SAE London, Prof Waqar Ahmad, Deputy Vice-Chancellor, Middlesex University, Liz Mills, Director, Top TV AcademyGreg Dyke, Skillset Patron and former BBC Director-General

Der von der britischen Regierung und Industrie getragene „Skillset" Verband verlieh den britischen SAE Institutes in Kooperation mit der Middlesex Universität und der Top TV Academy, den Titel „Skillset Media Academy".

The Skillset Association, supported by the British government and industry awarded the British SAE Institute, in partnership with Middlesex University and the Top TV Academy, the title "Skillset Media Academy".

Diese Auszeichnung wird herausragenden Universitäten und Schulen verliehen, die es sich zum Ziel gesetzt haben, den Medienschaffenden von morgen die bestmögliche Ausbildung zu ermöglichen und somit die britische Medienindustrie im globalen Vergleich konkurrenzfähig zu halten.

Der Skillset Verband ist von der Regierung beauftragt, Ausbildung im Bereich der audiovisuellen Medien zu fördern, um der Industrie weiterhin gut ausgebildete Nachwuchskräfte zur Verfügung zu stellen. Des Weiteren hat der Verband die Aufgabe ein ausreichendes Angebot an Fortbildungsmöglichkeiten sicher zu stellen.

Die Initiative, ein Netzwerk aus „Skillset Media Academies" aufzubauen, begann mit einer Ausschreibung Anfang 2007, woraufhin sich die Partnerschaft aus SAE Institute, Middlesex University und Top TV Academy formierte. Wir sind stolz darauf, neben gerade einmal 16 weiteren Ausbildungsinstituten, aus über 140 Bewerbern ausgewählt worden zu sein.

Als Skillset Media Academy werden wir mit unseren Skillset-Partnern gemeinsame Veranstaltungen durchführen. Des Weiteren wird es einen Informationsaustausch zwischen den Skillset-Partnern geben mit dem Ziel, das Ausbildungs- und Studienangebot weiter auszubauen sowie die Ausbildungsinhalte weiter zu optimieren.

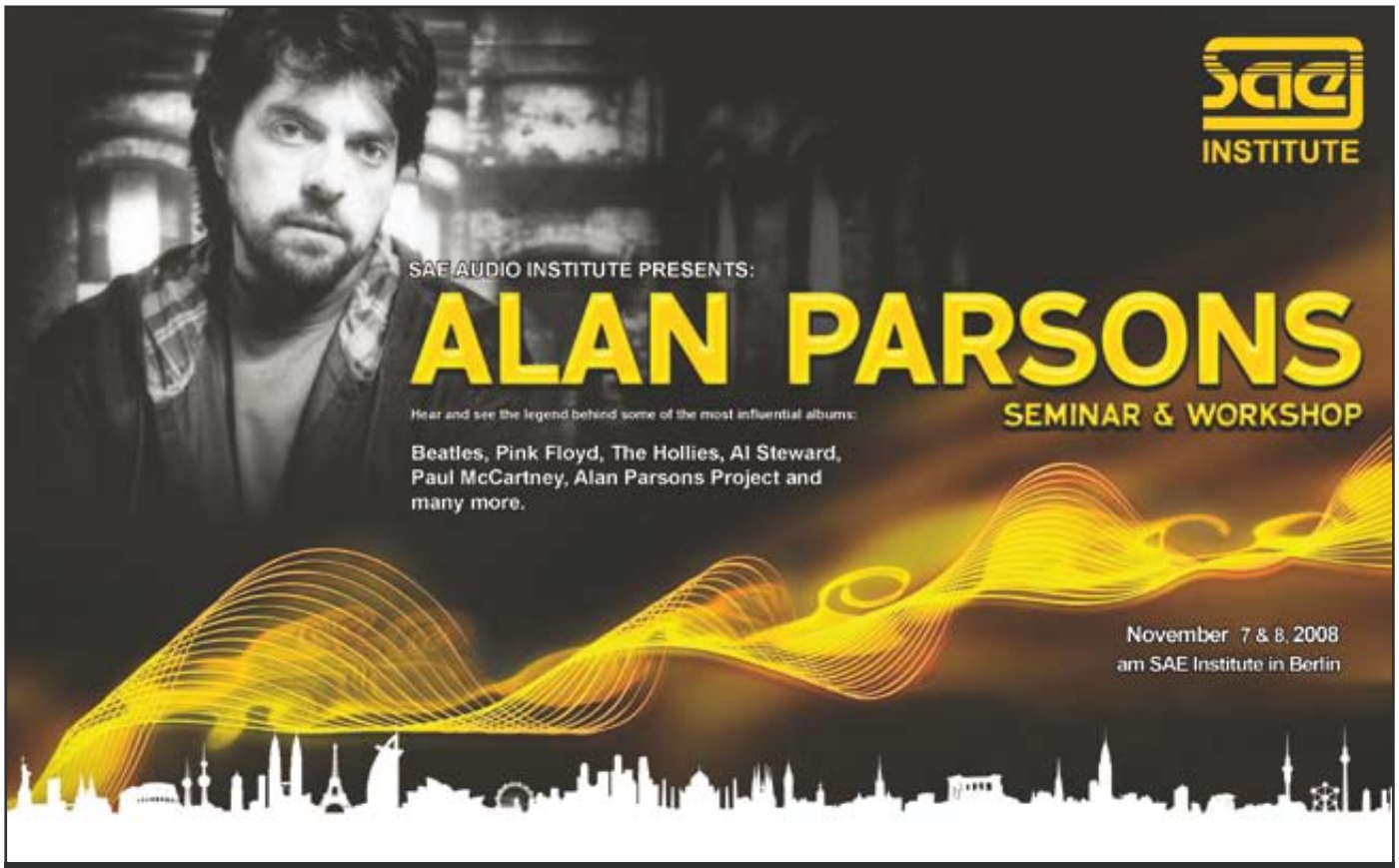
Von Matthias Postel

This award is given to exceptional universities and schools, which have made it their goal to provide future media workers the best possible training and thus assure that the British media business will remain competitive in the global marketplace.

The Skillset Association has been commissioned by the government to support education in the area of audiovisual media in order to provide the industry with well-trained new talent. In addition, the association has been given the task of making sure that there is a sufficient pool of educational and training facilities available. The initiative to build up a network of Skillset Media Academies began with a call for proposals at the beginning of 2007. The partnership made up of SAE Institute, Middlesex University and Top TV Academy formed to answer that call. We are proud to be one of only 17 training institutes chosen out of a field of 140 applicants.

As a Skillset Media Academy, we will put on cooperative events together with our Skillset partners. In addition, information exchange will take place between the Skillset partners with the goals of expanding the educational and training options and further optimizing the content of the courses.

By Matthias Postel



Meet the Masters 2008

Das SAE Institute wird am 7. und 8. November diesen Jahres, eine Masterclass für Audioprofessionals am SAE Institute Berlin anbieten. Die Teilnehmer erwartet ein zweitägiges Seminarprogramm und die seltene Gelegenheit, bedeutende Toningenieure persönlich kennen zu lernen. Am ersten Tag werden zwei Seminare mit anschließender Diskussion zu Aufnahme- und Recordingtechniken angeboten. Die genauen Themen standen zum Redaktionsschluss noch nicht fest und werden über die Website www.saemasterclass.com sowie über die Fachpresse mitgeteilt. Interessenten können sich mit ihrer Emailadresse auf der Website registrieren und werden direkt über die Themen informiert. Am Abend des ersten Tages findet ein gemeinsames Abendessen in geselliger Atmosphäre statt.

Der zweite Tag beginnt mit einem Seminarhighlight. Alan Parsons, bekannt durch das maßgebliche Mitwirken an Produktionen der Beatles, Pink Floyd, The Hollies, Al Steward, Paul McCartney, dem Alan Parsons Project und vielen anderen Alben die Musikgeschichte schrieben, wird einen Mixdownworkshop anhand einer seiner weltbekannten Produktionen halten. Die Seminarteilnehmer werden einen tiefen Einblick in die Arbeitsweise von Alan bekommen und erhalten zusätzlich die Möglichkeit mit ihm darüber zu diskutieren.

Nach einer kurzen Mittagspause wird dann ein deutscher Toningenieur, der namhafte Top-Acts produziert, einen dreistündigen Mixdown Workshop halten und in einem anschließenden Gespräch, für Fragen und Diskussionen zur Verfügung stehen. Auch in diesem Seminar geht es um den direkten Wissenstransfer. Der offene Dialog der Teilnehmer steht an erster Stelle.

"Meet the Masters" soll in erster Linie dem direkten Erfahrungsaustausch mit herausragenden Toningenieuren in entspannter Umgebung dienen. Das SAE Institute Berlin, bietet mit seinen großzügig gestalteten Studios beste Voraussetzungen für solch ein Event und Berlin an sich, ist als Kulturmetropole und Medien Hauptstadt immer eine Reise wert.

Alle Interessenten, die sich bis zum 31. März auf der Website www.saemasterclass.com unverbindlich registrieren, bekommen zusätzlich einen Rabatt von 10% gewährt.

On November 7th and 8th of this year, the SAE Institute in Berlin will offer a Master Class for audio professionals. Participants will go through a two-day seminar program and be given the rare opportunity to personally meet well-known audio engineers. On the first day, two seminars with subsequent discussion times will be given on the theme: "Capturing and Recording Techniques". The exact seminar titles were not available at press time but will be given on the website www.saemasterclass.com and via the trade press. Interested parties can register for the class with their email address on the website and will be informed directly about the topics. There will be a group dinner in a comfortable, relaxed atmosphere in the evening of the first day.

The second day begins with a seminar highlight. Alan Parsons, known through his expert work on productions of the Beatles, Pink Floyd, The Hollies, Al Steward, Paul McCartney, the Alan Parsons Project and many other albums that have made music history, will give a *mix-down workshop based on one of his world-renowned productions. Seminar participants will get some deep insight into the way Alan works and will also have the opportunity to talk to him about it.

After a short break for lunch, a German Audio Engineer who produces famous Top-Acts will give a three-hour mix-down workshop and be available afterwards for questions and discussion. The goal of this workshop is direct knowledge transfer. Open dialog with the participants is top priority.

Meet the Masters is designed primarily to provide a direct exchange of experience with exceptional audio engineers in a relaxed atmosphere. With its generously equipped studios, the SAE Institute in Berlin offers the best possible environment for such an event. And Berlin itself, as a cultural metropolis and media capital is always worth a visit.

Interested parties who register on the website www.saemasterclass.com by March 31st will be given a 10% discount.

www.samplitude.com

sequoia®

high definition digital audio workstation

Record | Edit | Master | Burn

- Multisource destination editing
- 100 percent sound neutrality
- Object automation

New: Cleaning & Restoration Suite
Video recording and more

Info, services & upgrades:
www.samplitude.com

Order: +49 (0)30 293 922 77
or sequoia@magix.net

MAGIX

Battle in da Club Tour 2007

2007 unterstützte das SAE Institute das erste Mal die Battle in da Club Tour mit einem Filmteam. In Frankfurt, Dresden und Nassfeld filmten unsere Studenten das Event und produzierten im Anschluss jeweils einen Trailer, der auf der Website www.bidc.de zu sehen ist. Im Anschluss an die Tour wird der Veranstalter eine DVD präsentieren, auf der die Clips ebenfalls zu sehen sind. Die DVD wird in einer Auflage von 27.000 Stück im Freedom BMX Magazin erscheinen.

The SAE Institute supported the Battle in da Club with a film team for the first time in 2007. Our students filmed the events in Frankfurt, Dresden and Nassfeld and produced a trailer after each event, which can be viewed on the Web site www.bidc.de. At the end of the tour, the organizers will present a DVD containing the clips as well. 27,000 of the DVDs will be produced and sent out with the Freedom BMX Magazine.

By Götz Hannemann

SAE Jam Session – das Ende der Vorrunde

SAE Jam Session – the end of the first round

Nach 30 Vorentscheiden in ganz Deutschland ist die Vorrunde der SAE Jam Session 2007 abgeschlossen. Die Teilnehmer der Halbfinal-Veranstaltungen stehen nun fest. Auf den Gesamtsieger warten immer noch fette Preise wie Auftritte auf der Rheinkultur 2008 in Bonn und dem Hip Hop Kemp 2008 in Tschechien. Dazu gibt es Sachpreise von Propellerheads, Southpole und IRiver zu gewinnen. Die kommenden Termine, Fotos sowie weitere Infos gibt es auf www.jamsessions.de.

After thirty contests all over Germany, the first round of the SAE Jam Session 2007 is completed. The candidates for the semi-finals have been established. Incredible prizes await the overall winner, prizes like live performances at the Rheinkultur 2008 in Bonn and the Hip Hop Kemp 2008 in the Czech Republic. In addition, prizes from Propellerheads, Southpole and IRiver are to be won. Upcoming dates, photos and other information can be found at www.jamsessions.de.

By Götz Hannemann

Testimonial - Julian Reinhold

Bei der SAE zu studieren war war auf jeden Fall eine richtige Entscheidung. Es war ein guter Einstieg in die Motiongraphics Branche in Berlin und mittlerweile habe ich dadurch in Sydney Arbeit und ein zweites zu Hause gefunden.

Julian Reinhold hat 2003 am SAE Institut Berlin den Film- und Animationskurs abgeschlossen und arbeitet seit 2005 in Sydney als Motion Graphic Artist. Sein Arbeitgeber ist die Firma Beyond Productions (www.beyond.com.au), die unter anderem die Serie ‚Mythbusters' produziert, die auch in Deutschland gesendet wird

SAE Crew im Interview mit Rea von Reamonn

Fotos: Steffen Riese für ENERGY

Energy in the Park

Die riesige Bühne

Was für eine Gelegenheit bot sich einem Team ausgewählter Studenten des SAE Institutes München! Hautnah konnten sie das von Radio Energy veranstaltete Event „Energy in the Park" am 15. September auf der Galopprennstrecke Riem technisch begleiten!

Strahlender Sonnenschein, über 10.000 Besucher und ein fantastisches Line-Up mit Größen wie Bela B, Reamonn, H-Blockx, Maximo Park, Justice u.a. machte das Open Air zu einem gelungenen rockenden Event.

Studenten und Mitarbeiter der SAE München begleiteten die Veranstaltung mit sechs Kamerateams, filmten die Auftritte, interviewten die Stars und produzierten in eifriger Nacharbeit für die Website von Radio Energy Trailer zu jedem Act. Zusätzlich entstand eine DVD der gesamten Veranstaltung.

Während der Veranstaltung arbeiteten die Studenten Hand in Hand mit den technischen Teams vor Ort, die Nachbearbeitung wurde in Zusammenarbeit mit den verantwortlichen Produzenten von Radio Energy durchgeführt.

Die Videos sind auf www.energy.de/tv zu sehen und beim nächsten Mal sind wir sicher wieder dabei, wenn es heißt: SAE @ Energy in the Park!

Von Antonie Forster

What an opportunity a team of students from the SAE Institute in Munich was given! They were able to provide technical hands-on assistance at the live „Energy in the Park" event, put on by Radio Energy at the horse race track in Riem on September 15th! Beautiful sunshine, more than 10,000 visitors and a fantastic line up of greats like Bela B, Reamonn, H-Blockx, Maximo Park, Justice and others made the show a successful rocking event.

Students and SAE Munich workers accompanied the event with six camera teams, filmed the performances and interviewed the stars. With intense post production effort, they turned out trailers for each of the acts for Radio Energy's Website. In addition, a DVD of the entire event was produced.

During the event, the students worked hand-in-hand with the onsite technical teams. Post production was done in cooperation with the responsible producers at Radio Energy.

The videos can be seen at www.energy.de/tv and we can say with certainty that the next time around you will again find SAE at Energy in the Park!

By Antonie Forster

www.professional-audio.de

Professional audio MAGAZIN
Musik Recording Tests • Technik

GÜNSTIGES ABO FÜR STUDENTEN UND EHEMALIGE

Die SAE-Institute hat mit dem Professional audio Magazin ein sehr attraktives Angebot für euch ausgehandelt. Statt 59 € für das Jahres-Abo zahlen SAE-Studenten mit Einschreibebestätigung nur 33 € (entspricht 44 % Rabatt). Ehemalige mit Alumni-Ausweis zahlen nur 43 € (27% Rabatt).

Heute noch bestellen mit Angabe von Anschrift, Telefon und E-Mail-Adresse:

Per Fax an **0 22 24 - 988 26 79** oder per Mail an **sae-abo@professional-audio.de**

Sonic Media Verlag GmbH
Professional audio Magazin

Bitte die Nachweise nicht vergessen!

SAE Popkomm Team

Popkomm 2007 powered by SAE

4 Jahre Popkomm in Berlin. 4 Jahre Popkomm mit SAE Support.
Mit einer Rekordzahl von 60 aktiven SAE Studenten haben wir auch 2007 die Popkomm unterstützt. Unsere Studenten waren in über 30 Konzertlocations im Einsatz, haben Bands sowie Fachbesucher betreut und als Stagehands für einen reibungslosen Konzertablauf gesorgt. Dirk Schade, Festivalmanager der Popkomm GmbH war, wie in den Jahren zuvor, sehr erfreut über die Zuverlässigkeit und Pünktlichkeit der SAE Studenten, die als Belohnung eine Praktikumsbescheinigung und freien Zugang zu Europas größter Musikbusinessmesse erhielten (Eintrittskarten sind eigentlich nur für Fachbesucher erhältlich und kosten über 300 Euro).

Mehrere Studenten konnten lustige Geschichten, die meist mit Promi-Sichtungen zu tun hatten, berichten. Einige nutzten die Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen, die für ihre berufliche Zukunft eine wichtige Rolle spielen könnten. Es waren fünf anstrengende Tage, trotzdem freuen wir uns schon auf 2008, wenn wieder der Anruf kommt: „Hallo SAE! Wir planen gerade die nächste Popkomm."

Von Timo Krämer

Four years of Popkomm in Berlin. Four years of Popkomm with SAE support.
Again in 2007, we supported the Popkomm event with a record number of 60 active SAE students. Our students worked at over thirty concert locations, catered to the bands as well as trade visitors and, as stagehands, made sure that the concerts ran smoothly. As in years past, Dirk Schade, Festival Manager of Popkomm GmbH, was very pleased with the dependability and punctuality of the SAE students. As compensation for their efforts, each student received a practical work certificate and free admission to Europe's largest music business trade show. (Tickets are normally only available to trade visitors and cost over 300 Euros.)

Several students had funny stories to tell – most having to do with seeing celebrities. Some used the opportunity to make contacts, which could play a significant roll in their future. They were five strenuous days and yet we are already looking forward to 2008 when the next phone call comes: "Hello SAE! We are planning the next Popkomm."

By Timo Krämer

SAE unterstützt Hobnox - Evolution

SAE supports Hobnox - Evolution

Hobnox ist eine Online-Entertainment und Rich-Media Publishing Plattform, die qualitätsorientiertes Web-TV und moderne Community-Infrastruktur mit innovativer Technologie verbindet. Hobnox entstand als Initiative von Künstlern für Künstler, um dem Bedürfnis nach selbstbestimmter Steuerung kreativen Schaffens im Internet nachzukommen.

Die bereits gestarteten Hobnox-Channels sly-fi.com, 99stories.com, str33t.org und Mi145.com sind ein inhaltliches und ästhetisches Statement, was Web-TV in den Bereichen Musik, Film und Urban Culture leisten kann. Im Frühjahr 2008 wird das Portal mit den Community-, Produktions- und Publishing-Funktionen gelaucht und mit den Web-TV Channels zusammengeführt. Bis dahin findet die „Hobnox-Evolution" statt, ein Künstlerförderprogramm für die erste Generation der Hobnox-Kreativen. Die „Hobnox Evolution" richtete sich an Künstler und Kreative und lud sie ein, ihre Beiträge auf hobnox.com zu präsentieren. Dort konnten Kreative sich und ihre Werke der kritischen Bewertung Gleichgesinnter stellen. In den drei Kategorien Musik, Film und Urban Culture wurden die herausragendsten Beiträge gekürt. Die Hobnox-Nutzer wählten online bis zum 31. Januar 2008 drei Finalisten pro Kategorie. Diese neun Endteilnehmer erhielten eine Einladung zum „Finale", dem „Hobnox-Evolution Festival", das vom 27. bis 29. Februar 2008 in Berlin stattfand. Mehr Infos gibt es unter: www.hobnox.com

Von Götz Hannemann

Hobnox is an online entertainment and rich-media publishing platform, which joins quality-oriented Web-TV and modern community infrastructure with innovative technologies. Hobnox began as an initiative by artists for artists, in order to fill the need for self-determination in guiding creative activity on the Internet.

The existing Hobnox channels sly-fi.com, 99stories.com, str33t.org and Mi145.com stand as aesthetic and content statements of what Web-TV can do in the areas of music, film and urban culture. In the spring of 2008 the portal will be launched with community, production and publishing functions and be combined with the Web-TV channels. Until then, the "Hobnox-Evolution" is under way, an artist-support program for the first generation of Hobnox creative artists. The "Hobnox-Evolution" is geared toward artists and creative individuals and invited them to present their works on hobnox.com. The artists presented their works for critique by like-minded people. The best works in the three categories of music, film and urban culture have been awarded. Hobnox users could cast their vote online until January 31, 2008, choosing three finalists per category. These nine candidates were invited to the finale of the Hobnox-Evolution Festival, which was held in Berlin from the 27th to the 29th of February 2008. More information is available at www.hobnox.com

By Götz Hannemann

hobnox

Ist „Bambi“ ein Reh, ein Hirsch oder gar ein Kunstwerk?

Is „Bambi“ a doe, a stag or perhaps even a work of art?

Während es gemeinhin betrachtet eher eine Geschmacksfrage ist, ob Walt Disney's „Bambi“ ein Kunstwerk ist oder nicht, ist die Sache rein rechtlich gesehen klar: Bei Bambi handelt es sich um ein „Werk im Sinne des Urheberrechts“. Das heißt, der Rechteinhaber (in diesem Fall der Walt-Disney-Konzern) darf jedem anderen verbieten, eine gleiche oder ähnlich aussehende Figur zu veröffentlichen.

Das Hauptkriterium, das eine Zeichnung oder sonstige Darstellung zu einem urheberrechtlich geschützten Werk macht, ist dessen Einzigartigkeit. Nur wenn sich eine Kreation oder ein Design durch die individuelle Gestaltung von anderen unterscheidet, entsteht urheberrechtlicher Schutz. Wer hingegen eine einfache, die Wirklichkeit wiedergebende Darstellung von einem Reh – oder irgendeinem anderen Tier - anfertigt, kann darauf in der Regel keine urheberrechtllichen Ansprüche geltend machen.

Bambi aber hat – auch rein optisch gesehen - mit einem echten Reh kaum etwas zu tun: Kulleraugen, ein großer runder Kopf und das Stupsnäschen sind nur einige Beispiele für die eingesetzten zeichnerischen Mittel, die die Wirklichkeit vereinfachen oder verzerren. Sie machen Bambi zu einer Figur, die überall als „Bambi" erkannt wird und eben nicht bloß als Rehkitz.

Wobei ein Förster oder ein Biologe sowieso kein Rehkitz erkennen würde, denn nicht nur aus urheberrechtlicher, sondern auch aus naturwissenschaftlicher Sicht ist Walt Disneys Zeichentrickfigur kein Reh. Im Film wird Bambis Vater als Hirsch dargestellt, korrekterweise müsste Bambis Mutter daher eine Hirschkuh und Bambi somit ein Hirschkalb sein. In der deutschen Übersetzung des Films ist allerdings ausdrücklich von einem „Reh“ die Rede. Die Verwirrung ist dadurch entstanden, dass es in Amerika keine Rehe in freier Wildbahn gibt, und somit im Film eine Tierart dargestellt wurde, die dem amerikanischen Kinobesucher bekannter vorkommen musste, nämlich ein Weißwedelhirsch. Ungeachtet dessen beharrte die deutsche Übersetzung auf dem Begriff „Reh“, was hierzulande zu der weit verbreiteten Irrmeinung führte, dass der Hirsch der Vater des Rehs sei. Das ist aber biologisch unmöglich.

Von Dr. Thomas Hofer-Zeni

Although it may be a question of taste as to whether Walt Disney's Bambi is a work of art or not, legally speaking, the case is crystal clear: Bambi is a “work in the sense of copyright law”. That means that the rights holder (in this case the Walt Disney company) may forbid everyone else from publishing the same or a similar figure.

The main criteria, which makes a drawing or other representation a copyright protected work is its uniqueness. Only when a creation or a design sets itself apart from others through its individual look or form, can copyright protection be applied. Someone making a simple representation of a natural deer - or any other animal - cannot, as a general rule, make any copyright claims.

But Bambi - simply by how he looks - has next to nothing to do with a real deer: The round saucer eyes, the big round head and the stubby nose are only a few examples of the drawing techniques used to simplify or distort reality. They make Bambi into a figure that is recognized all over as “Bambi” and not just a simple fawn.

A forest ranger or a biologist wouldn't see a Roe fawn anyway, because Walt Disney's animated figure is no Roe deer - not from a copyright standpoint and not from the standpoint of a natural scientist. In the film, Bambi's father is represented as a White-tailed Stag. That would mean that Bambi's mother must be a White-tailed doe and Bambi must be a White-tailed fawn. The German translation of the film, however, insists on talking about a “Reh” or Roe deer. The confusion originates with the fact that there are no wild Roe deer in North America, so an animal was pictured that would be familiar to most American movie-goers, namely the White-tailed deer. In spite of that, the German translators stuck to the term “Reh” (Roe deer), which has lead to the widespread false opinion that the White-tailed deer is the father of the Roe deer. But that is biologically impossible.

By Dr. Thomas Hofer-Zeni

Credits - Dr. Thomas Hofer-Zeni

Dr. Thomas Hofer-Zeni, Jahrgang 1963, ist seit 1998 selbständiger Anwalt in Wien. Als Absolvent des Audio Engineering Kurses (1989) blieb er der SAE Wien auch weiterhin treu und unterrichtet dort seit mehreren Jahren im Bereich Urheber- und Vertragsrecht.

Get serious

WORKSHOPS

BERATUNG

AUSRÜSTUNG

Im College und zur Convention

Musikmesse 5_6.1. A7

Kontakt
vorab 022 03/91000
vor Ort 0171/2633-452

HEAR SAFE
LISTEN FOR A LIFETIME

www.meineohren.de

CSS Advanced – Mehr als nur Stylesheets

Gerade in der heutigen Webdesign-Welt muss mehr Wert auf Benutzerfreundlichkeit, Barrierefreiheit und Suchmaschinenoptimierung gelegt werden. Wer mit offenen Augen durch das Internet surft, stößt immer wieder auf kleine Meisterwerke in punkto Layout und CSS Struktur. Aber wie können Webseiten optimiert werden? Welche Möglichkeiten bietet CSS? Welche Regeln sind zu beachten?

Zunächst sollte man sich mit dem World Wide Web Consortium (W3C) befassen, dem Gremium zur Standardisierung der World Wide Web Techniken. Erst wenn eine Website den W3C Validator (http://validator.w3.org/) mit einem grünen Haken abschließt, ist davon auszugehen, dass alle Regeln eingehalten wurden.

Wer anfängt, seine Seiten in HTML / CSS aufzubauen, sollte sich schon vorher im Klaren sein, welche Möglichkeiten CSS bietet. Heutzutage unterstützen die gängigsten Browser unzählige Möglichkeiten ein Layout komplett auf CSS Basis zu gestalten. Die Vorteile liegen klar auf der Hand. Ein HTML Gerüst wird so aufgebaut, dass es Screenreader und Suchmaschinen optimal auslesen können. Den Rest erledigt das externe CSS Script. Manch einer denkt jetzt vielleicht, dass CSS nur Schriftfarben, Link-Eigenschaften oder Hintergrundbilder beeinflussen kann. Doch CSS ist vielseitiger. Dank CSS ist es unter anderem möglich, komplexe, dynamische Layouts und Formulare zu gestalten sowie Navigationen zu erstellen.

Layout

Wer mit CSS dynamische Layouts gestalten möchte, kommt um die schwimmende Positionierung (mit float) nicht herum. Eine schwimmend positionierte Box/Spalte kann nach links oder nach rechts verschoben werden (float: left; oder float: right;). Mit dieser Vorgehensweise werden sehr schnell, mehrspaltige Seiten realisiert. Der Vorteil gegenüber der veralteten Tabellenvariante, ist der übersichtlichere und suchmaschinenfreundlichere HTML Code sowie die Flexibilität bei möglichen Änderungen.

Navigation / Roll-Over ohne JavaScript

Die Zeiten, in denen eine Navigation in Tabellen verpackt wurde, sind schon lange vorbei. Die modernste Technik besteht darin, HTML Listen (ul / li) mit CSS zu gestalten. Hierbei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Sogar Roll-Over Effekte sind möglich. Eine sehr einfache Methode dies zu realisieren, ist die „Pixy-Stil"- Methode. Der Trick besteht darin, die normale und die Hover-Grafik in einer Grafik zu kombinieren [Abb. 1]. So ist es möglich die Position der Hintergrundgrafik nach links oder rechts auszurichten. Die Navigationsgrafik und die Buttonbezeichnungen sind so leichter zu bearbeiten. Um Schriften in Navigationspunkten vertikal zu zentrieren, muss nur der Zeilenhöhen-Wert (line-height) geändert werden.

Sliding Doors

Die „Sliding Doors" Technik ermöglicht es, flexible Kästen mit abgerundeten Ecken zu erstellen. Diese Technik wird häufig für flexible Reiternavigationen benutzt. Der Trick besteht darin, die Kästen aus zwei Grafiken aufzubauen. Die erste Grafik besteht nur aus dem oberen Teil des Kastens mit der horizontalen Linie und den abgerundeten Ecken. Die zweite Grafik besteht aus einer beliebig großen Fläche, deren Ende ebenfalls abgerundete Ecken besitzt. [Abb. 2] Durch Untereinanderschieben dieser Grafiken, kann diese Box mit dem Inhalt mitwachsen. Diese Technik kann horizontal sowie vertikal verwendet werden.

Schlagschatten

CSS bietet sogar die Möglichkeit jeder beliebigen Grafik auf der Webseite einen Schlagschatten zuzuweisen. Um solch eine Schlagschatten Klasse zu erstellen werden zwei Grafiken benötigt. Eine große Grafik mit einem Schlagschatten-Effekt und eine weitere Grafik, die als Maske dient und die Eckkanten des Schlagschattens realistischer erscheinen lässt. Im nächsten Schritt werden beide Grafiken mit Hilfe von CSS als Hintergrundbilder eingesetzt.

```
.img-wrapper {
background: url(shadow.gif) no-repeat right bottom;
  float: left;
}

.img-wrapper div {
  background: url(mask.gif) no-repeat left top;
  padding: 0 10px 5px 0;
}

und in HTML sieht das ganze so aus:

<div class="img-wrapper">
<div>
   <img src="logo.jpg" alt="" />
  </div>
</div>
```

Schlagschatten wie dieser können auf jeder beliebigen Grafik angewendet werden.

Dies sind aber nur ein paar der unzähligen Vorteile von CSS. Als praktisches Beispiel steht www.teichert-design.de zur Verfügung. Hier werden einige der angesprochen Punkte praktisch dargestellt. Weitere Informationen, Tipps und Tricks rund um CSS bietet das Buch von Andy Budds „Css-Mastery".

TEICHERT-DESIGN
webdesign & development

Von Michael Teichert

Featured Alumni Company - Byte Box Brückner Deskau Popp GbR

bytebox

Kontakt
Rumfordstr. 5, 80469 München, Germany
Tel: 089 - 189 164 83, Fax: 089 - 189 164 84
Mail: anfrage@byte-box.com

Alumni: Jochen Brückner

Byte Box ist eine neu gegründete Onlineagentur am Münchener Viktualienmarkt. Wir setzen Webprojekte um und besitzen besondere Kenntnisse im Bereich Ajax, SEO und Typo3.

Zu unseren Kunden gehören klein- und mittelständige Unternehmen, sowie verschiedene Werbeagenturen. Eine Auswahl unserer Projekte finden Sie auf unserer Webseite: www.byte-box.com

CSS Advanced – more than just style sheets

In today's web design, user-friendliness, barrier-free content, and search engine optimization are more important than ever before. If you keep your eyes open on your travels on the Internet, you're sure to find some beautifully programmed layouts and inventive CSS structures. But what are the best ways to optimize your own web pages? What is actually possible with CSS? Which rules have to be observed?

First of all, you should learn all there is to know about the W3C (World Wide Web Consortium), the main international standards organization for the World Wide Web. Only after a website has passed the W3C validator (http://validator.w3.org/) with a green check mark can you be sure that the programmers have met all the requirements.

Before you start developing your pages using HTML/CSS, you should know exactly what CSS can do. Today, most popular browsers support all kinds of CSS-based page layouts. The benefits are obvious. An HTML frame, which can be easily read by screen readers and search engines, supplies the page's basic structure, and the external CSS script takes care of the rest. Some people may think that CSS controls only font colour, link attributes, and background images. In fact, CSS is much more versatile, in that it can actually help you create complex dynamic layouts and forms, setup page navigation, and lots more.

Layout

If you want to design dynamic layouts with CSS, you'll have to use floating positioning. A floating box/column can be moved to the left or to the right (float: left; or float: right;). This way, it's possible to create multi-column page layouts very quickly. Compared to the somewhat outdated table layout, this method benefits from the more clearly structured and search-engine-friendly HTML code and greater flexibility in case something needs to be changed along the way.

Navigation / Rollovers without JavaScript

The times of table-based navigation are definitely over. Today, developers most often use CSS-based HTML lists (ul / li), which leave lots of room for creative experiments. It's even possible to implement rollover effects. An easy way to do this is the so-called "pixy style" method. The trick is to combine the regular and the hover image into a single one (Fig. 1), which allows you to align the background image to the left or right. Navigation elements and button descriptions are easier to edit this way. To center a font vertically in a navigation bar, all you have to do is change the line height.

Sliding Doors

With the "sliding doors" technique, you can create flexible boxes with rounded corners, a feature often used in the design of flexible tab navigation elements. The trick here, again, is to build the box using two images. The first one makes up the upper part of the box with the horizontal line and the rounded corners, while the lower part is an element of arbitrary height, also with rounded corners (Fig. 2). By sliding one element beneath the other one, the box can be freely resized to accommodate its content. This works both vertically and horizontally

Drop Shadows

With CSS, you can even add a drop shadow to every object on a web page. To create such a drop shadow class, you need two images. A large one with a drop shadow effect and another one that will serve as a mask, giving the shadow outline a more realistic appearance. Next, the two objects have to be defined as background images in CSS.

```
.img-wrapper {
background: url(shadow.gif) no-repeat right bottom;
  float: left;
}

.img-wrapper div {
  background: url(mask.gif) no-repeat left top;
  padding: 0 10px 5px 0;
}
```

In HTML, it looks something like this:

```
<div class="img-wrapper">
<div>
   <img src="logo.jpg" alt="" />
  </div>
</div>
```

Drop shadows like the one above can be applied to any object.

These are just a few of the countless benefits of using CSS. For a practical introduction with a few more examples, visit www.teichert-design.de. For an in-depth look at CSS (and lots of tips and tricks), I recommend Andy Budd's book "CSS Mastery".

By Michael Teichert

Credits - Michael Teichert

Infos über Projekte und Michael Teichert: www.teichert-design.de

Michael Teichert ist seit 2003 im Bereich Webdesign & Development tätig. Als Freelancer arbeitete er bei vielen spannenden und großen Projekten mit, u.a. Lustiges Taschenbuch, Europa Fachpresse, Haefft, Vorwerk ... . 2007 kehrte er als Coordinator und Fachbereichsleiter für Webdesign & Development zurück an die SAE München.

Featured Alumni Company - ACM Akustik- und Studioplanungs GmbH

Geschäftsführer: Michel Schreiber
Website: www.acm-akustik.de
Kontakt: Landshuter Allee 162a
D-80639 München
Tel.:+49 (89) 139 92 10
Fax: +49 (89) 13 99 21 23
Mail: info@acm-akustik.de

Firmenprofil:
Hauptaufgabengebiet von ACM ist die bau- und raumakustische Planung von Tonstudios und anderen akustisch genutzten Räumen wie z.B. Kinos, Theater oder Konferenzsäle. Hierbei erstrecken sich die Lösungsmöglichkeiten von einer modularen Raumakustik für kleine Projektstudios bis hin zu einem umfangreichen Vollausbau ab Rohbau. Zur Integration der Studiotechnik werden von ACM auf den Kunden individuell zugeschnittene Studiomöbel entworfen, geplant und gefertigt.

Referenzen (Auszug) :
A&M Productions (SNAP), ARRI TV, Bayerischer Rundfunk, BMG, Booya Music Productions, Bundestag (Bonn), Constantin Film, Deutsches Filmorchester Babelsberg, Elektrofilm, EXPO 2000, FX Center Babelsberg, Haus der Musik, Hochschule für Fernsehen und Film, München , MDR, MMZ Halle, MSM Mastering Studio München, Musikhochschule Detmold, Rockhouse Salzburg, S.A.E. School of Audio Engineering, Studio 507, Südwestrundfunk (TV & Rundfunk), Toneworx GmbH, UFA Vorführkino, Waters Edge Studios

gadgets 4 geeks

„Gadgets sind technische Hilfsmittel mit cleverer Funktionalität und einem in der Regel außergewöhnlichen Design." Quelle: wikipedia.de

"A gadget is a device that has a useful specific practical purpose and function. Gadgets tend to be more unusual or cleverly designed than normal technology." Source: wikipedia.org

Pixelmator

kostengünstige Bildbearbeitung | affordable image editing

Bei Pixelmator handelt es sich um ein günstiges Bildbearbeitungsprogramm, das wie Photoshop ebenenbasiert arbeitet und diverse Bildbearbeitungs- und Retuschefunktionen zu einem günstigen Preis bietet.

Augenfällig ist der halbtransparente Arbeitsbereich mit seinen Paletten, der insgesamt sehr aufgeräumt wirkt. Wer im Umgang mit Photoshop vertraut ist, der findet sich auch in Pixelmator sofort zurecht. So bietet die Werkzeugpalette neben Pinsel und Zeichenstift auch die gewohnten Auswahlwerkzeuge, eine Lupe, Füllwerkzeug und Scharf- und Weichzeichner. Unter dem Menüpunkt „Image" findet man ebenfalls die Werkzeuge, die man aus PS kennt. So lassen sich Tonwert- und Kontrastkorrekturen vornehmen, Farbmanipulationen durchführen, die Größe von Arbeitsbereich und Bild verändern sowie Farbprofile zuweisen. Das Ebenenhandling ist ebenfalls zweckmäßig und bietet alle wichtigen Funktionen wie das Erstellen von Ebenmasken und Clipping Masks, transparente Bereiche lassen sich schützen und der Blendenmodus der Ebene lässt sich variieren. Es stehen über 50 verschiedene Filter zur Verfügung, die sich auf 9 Kategorien verteilen. Zusätzlich bietet Pixelmator eine Integration für iPhoto, die es ermöglicht neue Ebenen direkt per iSight zu erstellen sowie einen Datei-Browser, der auf das Verzeichnis von iPhoto zugreift. Das Preis-Leistungsverhältnis von Pixelmator ist wirklich beeindruckend und stellt somit eine wirklich brauchbare Alternative zu anderer oft teurer Bildbearbeitungssoftware dar. Das Programm kostet $59 und ist über www.pixelmator.com zu beziehen.

Von Götz Hannemann

Pixelmator is an image editing software that, just like Photoshop, combines a layer-based approach with a multitude of painting and retouching tools, and it does all of that at a very competitive price.

One striking optical feature is the semi-transparent edit window with its palettes, enjoyably clutter-free. If you already know your way around Photoshop, you'll be able to start working with Pixelmator right away. Apart from brush and pencil, the tools palette contains all the usual suspects, i.e., selector, magnifying glass, filling tool, and blur and sharpening tools. The image menu has all the options you already know from Photoshop as well: tonal value, contrast correction, colour manipulation, canvas or picture resizing, colour profiles, etc. Working with layers is uncomplicated. Pixelmator supports layer and clipping masks, transparent areas can be locked, and layer opacity is variable. Pixelmator features fifty different filters in nine categories. Integration with iPhoto allows the creation of new layers directly from your Mac's integrated iSight camera and direct access to your photo directory via a dedicated file browser. Pixelmator is a real alternative to other, much more expensive image editing applications, and, at $59, delivers lots of bang for your buck. To download a trial version or to purchase a copy, visit www.pixelmator.com.

By Götz Hannemann

FireBug –

Entwicklung und Fehlersuche vom Feinsten

web development and debugging at your fingertips

FireBug ist eine kostenlose Erweiterung für Firefox und eignet sich hervorragend zum Entwickeln von Websites und der damit einhergehenden Fehlersuche.

Dabei erkennt es HTML, Javascript, CSS und Ajax und stellt auch die DOM Daten der Website dar. Nach der Installation lässt es sich einfach per F12 Taste in einer Konsole aufrufen. Danach kann man mit dem Inspect-Tool über die Elemente der Website fahren und FireBug markiert die aktiven HTML Elemente mit einem Rahmen und zeigt neben dem HTML Code auch die dazugehörigen CSS Definitionen an. Der große Vorteil liegt jedoch im direkten Editieren von CSS, HTML und Javascript. FireBug ist aus meiner Sicht ein absolutes Muss für jeden Webdesigner und Developer. Gleiches gilt im Übrigen auch für die Web Developer Toolbar, die ebenfalls als Plugin für Firefox verfügbar ist.

Von Götz Hannemann

Firebug is a free Firefox extension and an excellent tool for building websites and all the debugging that entails.

It can monitor HTML, Javascript, CSS, and Ajax and displays your page's DOM objects. Once Firebug is installed, the F12 key will bring it up in a separate window. Using the inspect tool, you can move over your page, and Firebug will display a frame around active HTML elements and show you the code as well as corresponding CSS definitions. The strongest feature, however, is the direct editing capabilities for CSS, HTML, and Javascript. IMHO, FireBug is an absolute must-have for any web designer and developer. The same goes for the Web Developer Toolbar, also available as a Firefox plugin.

By Götz Hannemann

The Tube 2.0

Mit der Software „The Tube 2.0" von der Firma Equinux lässt sich auf dem Mac interaktives Fernsehen erleben.

Während man einen Film schaut kann man gleichzeitig mit anderen Zuschauern des Kanals chatten oder man überlässt per BuddySurfin das Zappen den Anderen. Ein weiteres Feature ist die automatische Aufnahme. So lassen sich Sendungen aufzeichnen und später wiedergeben. Dazu markiert man einfach die entsprechende Sendung in der EPG (Elektronische Programmzeitschrift) und den Rest erledigt der Mac. Dank Timeshift verpasst man nun auch keine spannende Szene mehr, nur weil das Telefon klingelt oder der Pizzamann vor der Tür steht. Einfach auf Pause drücken und nach der Unterbrechung fortsetzen. Die Daten kommen dann aus dem Timeshiftspeicher. Noch viel besser ist die Funktion Déjà Vu, die es ermöglicht während des laufenden Filmes zurück an den Anfang zu springen, um die gesamte Sendung aufzuzeichnen. Aufgezeichnete Sendungen lassen sich auch auf dem iPod, dem iPhone sowie auf Apple TV wiedergeben und in iMovie integrieren. Die Software inklusive Tube Stick (DVB-T Antenne) gibt es für 39,90 Euro auf www.equinux.com.

Von Götz Hannemann

Equinux's „The Tube 2.0" brings interactive TV to the Mac.

You can watch a movie and chat with other „Tube" users currently tuned to the same channel or have a friend take control of the remote via the BuddySurfing option. The timed recording feature allows you to record your favourite shows and to watch them whenever you want. All you need to do is to schedule the recording in the EPG (Electronic Program Guide), and your Mac takes care of the rest. Thanks to Timeshift, you'll never miss another second of your favourite show just because you have to pay the pizza delivery guy or answer the telephone. Simply press the pause button, and return anytime to pick up where you left off. Whatever you've missed, it's all in the Timeshift buffer. An even cooler feature is Déjà Vu, which lets you jump to the beginning of a currently running show and even record it retro-actively right from the first minute. The Tube 2.0 also converts your recordings for playback on your iPod, iPhone, or Apple TV and even features an iMovie export option. The software comes bundled with the Tube Stick (a DVB-T antenna) and will be available for 39.90 Euro. For more information, check out www.equinux.com.

By Götz Hannemann

Steadycam

Die Steadycam wurde 1977 von Garret Brown erfunden, der prompt 1978 den Oskar damit gewann. Dieses neuartige Stabilisierungssystem, das aus einem an einer Weste befestigten Kameraarm besteht, ermöglichte es, die Eigenschaften des Dolly mit denen der Handkamera zu verbinden. Dadurch waren erstmals ruhige Bilder und Kamerafahrten möglich, die dem Kameramann nichts an Flexibilität nahmen. Einer der frühen und bekanntesten Steadycam-Einsätze sind die Trainings- und Kampf-Szenen aus „Rocky". Doch das System ist immer noch kein alter Hut sondern wurde weiter verfeinert und ist im alltäglichen Mediengeschäft nicht mehr wegzudenken.

Das Geheimnis des Systems liegt in der Balance, Isolation und Trägheit der Kamera. Die Steadycam ermöglicht zwar eine eigenständige Bildsprache, sie ist aber keine Wunderwaffe für schöne Bilder, schon gar nicht wenn sie nicht beherrscht wird oder gewisse Grundvoraussetzungen nicht erfüllt werden.

Je nach Gewicht der Kamera sollte der Kameramann ein entsprechendes Körpergewicht, Fitness und Ausdauer mitbringen. Die Weste sollte bequem, aber stabil sitzen und noch genügend Platz zum Atmen geben. An dem gefederten Arm wird die Kamera / Monitor / Akku-Aufhängung befestigt. Nun muss eine Anordnung gefunden werden bei der alle Komponenten des Systems, ausbalanciert sind, wobei der Schwerpunkt etwas unterhalb der Verbindung von Arm und Aufhängung liegen muss. Das System muss nun im statischen und dynamischen Zustand stabil vertikal ausgerichtet sein.

Um korrekt mit der Steadycam zu laufen muss der Kameramann richtig stehen: gerade, leicht zurückgelehnt und mit ausgestreckten Beinen, um das Gewicht des Systems auszugleichen. Darüber hinaus muss sich der Filmende bewusst sein, dass er in einer Bewegungspause das Gewicht auf einem Fuß lassen muss, um eine flüssige Anschlussbewegung zu ermöglichen und ein „Bildanfahren" zu vermeiden. Um die Schärfe kümmert sich im Idealfall ein geschulter Assistent mit Funkschärfe.

Von Sascha Schöberl

Garret Brown invented the Steadycam in 1977. He immediately won an Oscar with it in 1978. This new stabilization system, consisting of a camera arm attached to a vest, combined the properties of a dolly and a hand camera. For the first time, still scenes and smooth camera moves were possible without hindering the flexibility of the cameraman. One of the earliest and best known applications of the Steadycam were the training and fight scenes in "Rocky". Yet the system is still not old-fashioned but has been continuously improved. It has become an indispensable part of the day-to-day media business.

The secret of the system lies in the balance, isolation and inertia of the camera. Although the Steadycam makes individual visual expression possible, it is not a miracle weapon for beautiful pictures – certainly not when not used without appropriate skill or when certain basic prerequisites are not fulfilled.

Depending on the weight of the camera, the cameraman should have an appropriate body weight, fitness level and stamina. The vest should be comfortable but stable in fit and still leave enough room for breathing. The camera/monitor/battery mount is attached to the spring-loaded arm. An order must be found whereby all components are balanced with the point of gravity being just below the joint of the arm and the mounting. The system must be vertically stable when static and while being moved.

In order to run with the Steadycam correctly, the cameraman has to be in the proper stance: Straight, leaning slightly back and legs spread to compensate for the weight of the system. In addition, the cameraman must keep his weight on one foot during a pause in movement so that a fluid continuation of movement is possible and "frame collisions" are avoided. Under ideal circumstances, a trained assistant takes care of focus over a wireless connection.

By Sascha Schöberl

Featured Alumni Company - artaudio

artaudio
recording • editing • post-production

Gesellschafter:
Jonas Katzenstein
Keve Zvolenszky

Website:
www.artaudio.de

Alumni/SAE
Jonas Katzenstein (Alumni)
Keve Zvolenszky (SAE)
Matteo Bohé (Alumni)
Branko Novakovic (SAE)
Stefan Paß (Alumni)

Branche:
Tonstudio (Sprache & Post-Pro)

Services:
Synchron- und Sprachaufnahmen, Sounddesign,
Audio für TV-, Film- Radio-, Hörbuch- und Werbeproduktionen

Credits (Auszug):
2fields tv- und videoproduktion, Bayer, CNC Cologne News Corporation, Colonia Media, EA Electronic Arts, german united distributors, Goldmann Verlag, Gruppe 5, hr Hessischer Rundfunk, Hoffmann und Campe, K5 Film, Längengrad Filmproduktion, L´Oreal, Lübbe Audio, Norddeich TV, Nowack.Thelen Werbeagentur, Patmos Verlagshaus, Petersberk Gruppe, probono Fernsehproduktion, Random House Audio, RheinEnergie, RWE, Samsung, SAP, Siemens, trio-westag-bsb, WDR

© Stefan Ingenfeld / Fotolia.de

Kostenloses WiFi überall!

Free WiFi everywhere!

Wer hätte nicht gerne einen kostenlosen WiFi Internet Zugang, egal wo er sich gerade befindet? Mit der weltweit größten WiFi Community „fon" rückt man diesem Traum ein großes Stück näher.

Wouldn't you just love to have free WiFi Internet access everywhere you go? Now, the world's largest WIFI community, "fon", is about to make this dream come true.

Das Prinzip der fon Community besteht in einem WiFi Sharing: Foneros teilen ihre Bandbreite zu Hause und können dafür weltweit gratis über alle fon Spots surfen!

Um dieses Sharing durchzuführen ist nur der fon eigene Router „La Fonera" nötig, der für ca. 40 Euro auf der fon Website bestellt werden kann. „La Fonera" wird einfach hinter dem bereits vorhandenen Modem/Router angeschlossen und splittet den privaten Internet Zugang in ein internes Netzwerk/ Internetzugang und einen zum Sharing freigegebenen fon Spot.

Beide Zugänge haben SSID Kennungen und sind verschlüsselt, sodass kein unbefugter Zugriff auf das private Netzwerk möglich ist und der öffentliche Zugang nur von anderen, registrierten Foneros genutzt werden kann. Kein fon Account, kein Zugang.

Sollte sich ein Fonero regelwidrig verhalten kann fon den User identifizieren und sperren. Um keine Einschränkungen der Geschwindigkeit des privaten Zugangs hinnehmen zu müssen, kann die Datenrate des öffentlichen Zugangs beschränkt werden.

Jetzt nur noch einen eigenen fon Account anlegen und schon kann man alle verfügbaren fon Spots weltweit mit benutzen. Wer wissen möchte, wo sich der nächste verfügbare fon Spot befindet, kann dies über Google Maps auf der fon Website www.fon.com herausfinden.

Erste Projekte zur großflächigen Abdeckung ganzer Stadtteile (z.B. in Genf und München) sind bereits abgeschlossen.

Von Clemens Nagl

Essentially, the fon community is based on WiFi sharing: foneros (as members are called) share the bandwidth of their home Internet connection and, by doing so, earn the privilege of free Internet access anywhere in the world.

In order to set up shared access, all you need is fon's router, La Fonera, which is available through fon's website for about 40 Euro. All you have to do is connect La Fonera to your existing modem/router, and it will split your home Internet connection into a private internal network with web access and a shared fon spot.

Both connections have an SSID and are encrypted, preventing unauthorized access to the private network and granting exclusive use of the public one to registered Foneros. No fon account, no access. Foneros who disregard terms and conditions can be identified and their access blocked.

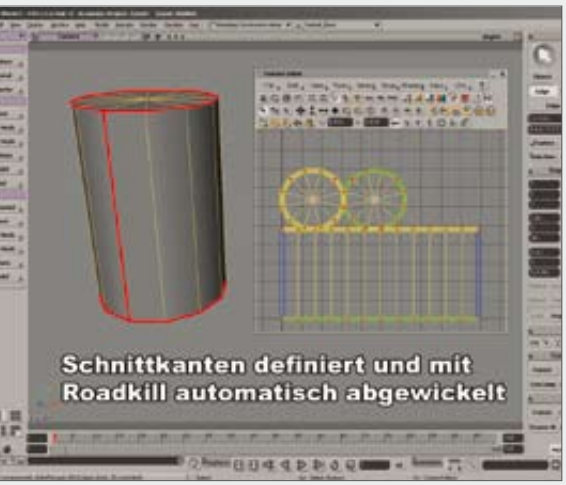
To make sure that you don't throttle your personal Internet access, the bandwidth of the public access point can be limited. All that's left to do is to create a fon account and, presto, you have access to every available Fon spot worldwide.

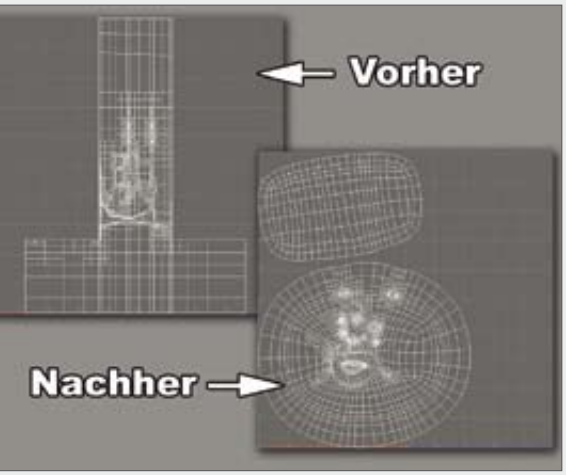
If you want to know where to find fon spots close to you, just consult the Google Map on www.fon.com.Pioneer projects aiming for fon coverage of large parts of urban areas have already made headway in some cities, e.g., Geneva and Munich.

By Clemens Nagl

fon Spots in Manhatten New York

Roadkill 1.1 – Quality of Life Enhancement Device for Computer Artists





Bei Roadkill handelt es sich um ein Freeware-Tool, welches das UV-Layouten in 3D-Programmen wesentlich vereinfacht und beschleuningt. Das UV-Layout bzw. die Texture Map ist ein 2-dimensionales Abbild eines 3D Modells, das zur Texturierung erstellt wird. Diese „2D-Landkarte" wird später als Schablone verwendet um darauf die Texturen in einem 2D Bildbearbeitungsprogramm, wie Photoshop, zu malen. Der „Abwicklungsvorgang" wird in den verschiedenen 3D-Tools üblicherweise über die Basisprojektionen (Planar, Cylindrical, Spherical, ...) bewerkstelligt und dann in den programminternen UV-Editoren angepasst. Dieser Vorgang ist bei den meisten 3D-Artists eher unbeliebt, da die UV-Editoren oft sehr komplex und nicht unbedingt benutzerfreundlich sind. Roadkill erleichtert diesen Arbeitsschritt ungemein, da man lediglich die Schnittkanten am 3D-Objekt definieren muss und die Abwicklung vollautomatisch berechnet wird. Man muss zu Beginn dennoch damit experimentieren, wo die Schnittkanten zu setzten sind, aber mit ein bisschen Übung bekommt man relativ schnell sehr brauchbare Ergebnisse.

Roadkill ist grundsätzlich ein Standalone-Tool, kann aber auch direkt über Plugins aus Maya, 3ds Max und Softimage XSI heraus angesteuert werden. Mehr Information findet man auf der Website der Entwickler (www.pullin-shapes.co.uk). Dort sind auch einige (zum Teil sehr unterhaltsame) Demo-Videos zu finden, in denen die Features und der Workflow genauer erläutert werden.

Roadkill ist für alle die sich mit 3D und Texturierung befassen, mit Sicherheit eine wertvolle Ergänzung für zukünftige Projekte.

Von Alexander Kvasnicka

Roadkill is a freeware tool that makes generating UV layouts in 3D applications a fast and simple affair. A UV layout or texture map is a two-dimensional representation of a 3D model used for texturing. This "2D map" is used as a template on which the textures are painted with image editing software, such as Photoshop.

A 3D tool uses the base projectors (planar, cylindrical, spherical …) to "skin" (or unwrap) the 3D model and then makes further adjustments with its integrated UV editors. Most 3D artists don't favour this particular process since working with UV editors is often complex and seldom user-friendly. With Roadkill, this step becomes a lot easier, because all you have to do is to define the 3D object's seams, and subsequent processing is done automatically. You might actually want to experiment a little bit beforehand, just to find out where the seams should go, but with a bit of practice, you'll get quick and viable results.

Roadkill is, strictly speaking, a stand-alone tool but can be called from Maya, 3ds Max and Softimage XSI. For more information, check out the developers' website (www.pullin-shapes.co.uk). There you'll also find some demo videos (a few of them quite funny, actually) that provide a more in-depth look at the application's features and workflow.

If 3D modelling and texturing is your thing, Roadkill is a useful addition to your toolbox.

By Alexander Kvasnicka

Featured Alumni Company - intya Media & IT

intya
IDEAS FOR MEDIA & IT

Owner: Michael Badelt
Website: www.intya.net
www.coaster.tv
Branch: Videoproduktion und IT Services

Kontakt: intya Media & IT
Michael Badelt
Am Römerkastell 14
61184 Karben
Tel: +49 6039 930154
Fax: +49 6039 930153
Email: mail@intya.net

Services:
Spezialkamera-Aufnahmen auf Achterbahnen und Fahrgeschäften, Image- und PR-Filmproduktion für die Freizeitbranche, Materialarchiv für TV Auswertung, Final Cut Pro Anwendertraining (Apple Certified Trainer), Client / Server Systemumgebungen für Mac OS und Windows, Netzwerklösungen für kleine und mittlere Unternehmen, Betrieb von Online Shop Lösungen, Technologieberatung und Projektmanagement, Konzeption individueller Lösungen für kleine und mittlere Unternehmen wie Tonstudios, Filmproduktionen, Designstudios, etc., Produktion von Screencasts (zu Mac OS und Windows Sofware).

Credits:
Europa Park, Rust – Pressematerialproduktion, Heide Park, Soltau – Ride Presentation Video, Vekoma Rides Manufacturing B.V., Niederlande - Imagefilmproduktion, ARD „Für Dich tu ich alles" - Onride Video, ZDF „Riskio" - Lieferung Videomaterial, Port Aventura S.A., Tarragona, Spanien - Pressematerialproduktion, Gerstlauer Amusement Rides GmbH - Imagefilmproduktion, WDR „Quarks und Co" - Lieferung Videomaterial, RTL II – Onride Video, BlueChip Tonstudios GmbH, Frankfurt – IT Consulting, AFW Dienstleistungs GmbH, Frankfurt – IT Consulting, CentrO Park GmbH, Oberhausen – IT based Audioinstallation, CSC Deutschland Services GmbH, Wiesbaden – Software Deployment

„Drum Recording – der perfekte Groove“

Finding the Perfect Groove

Um ein gutes Drumrecording und somit einen besseren Song zu produzieren bedarf es einiger wichtiger Vorkenntnisse: Jeder nicht-quantisierte Beat erzeugt eine rhythmische Welle. Die Welle ist das Schwingen eines Drumgrooves, das im Idealfall über die Länge eines ganzen Songs konstant bleibt. Vereinfacht kann die Welle als das Feeling („laid back“ = träge, lässiger oder „nach vorne“ = treibend, fordernd) des Beats betrachtet werden – ein rhythmisches Pattern mit einer Eigenbewegung die in sich absolut rund ist.

Es kommt auf das korrekte Mikrotiming an, mit dem der Drummer seine Schläge positioniert. Snares sollten pauschal sehr präzise und tight (auf Click) gespielt sein während Bassdrums mit gewisser Lässigkeit bewusst um Millisekunden verzögert werden können. Setzt ein Drummer diese oder eine ähnliche Spielweise innerhalb eines Patterns konsequent um kann man von einer rhythmischen Welle sprechen – der Beat klingt rund, eckt niemals an oder stockt. Der Unterschied zwischen groovigen und kantigen Beats ist sehr leicht zu hören. Ob Metal oder Hip Hop – diese Spielweise ist hauptsächlich Verständnissache und bedarf keiner besonders überragenden Technik.

Meist ist das Spiel auf Click Voraussetzung für moderne Musikaufnahmen. Anhand des Clicks kann man deutlicher erkennen wann eine Welle entsteht. Der Drummer muss sich mit dem Click absolut wohl fühlen und darf nicht gegen ihn anspielen (auch das ist sofort hörbar). Der Click selbst soll zum Grooven gebracht werden – er muss mit dem Beat verschmelzen.

Für den Schlagzeuger bedeutet das, dass: er die nötige Coolness besitzen sollte um mit dem maschinellen Tempo zusammen zu grooven und diese Spielweise stetig fortzuführen. Wo bliebe sonst der „Kopfnicker-Effekt“ bei gut gespielten Drumbeats ...

Von Till Wollenweber

To improve your drum recording skills, a prerequisite to raising the overall production value of your songs, there are a few things you need to know first. Every non-quantized beat creates a rhythmic wave. That wave is the swing of a drum groove, which, ideally, should be constant for the duration of a song. Simply put, that wave is the “feeling” of the beat, a smoothly running rhythmic pattern that is either “laid back” or “driving”.

Everything depends on the correct micro-timing of the drummer’s playing. Snares should generally be precise and tight (in sync with the click track) while the bass drum can deliberately hang back a few milliseconds. If a drummer manages to keep going this way, the rhythmic wave suddenly becomes tangible – the beat runs smoothly, never bumpy, never wavering. The difference between a groovy and a bumpy beat is easy enough to detect. In both Metal and Hip Hop drumming, finding the groove is primarily a matter of knowing what to watch out for rather than having an immaculate technique.

In contemporary music, recording with a click track has become a de-facto standard. When you listen to beat and click together, it’s easier to identify the wave once it starts rolling. The drummer needs to be absolutely at ease playing along with the click track; if a musician tries to fight it, it becomes obvious instantly. The click itself has to be “groovified”, it has to become one with the beat.

And what does a drummer need to make this happen? The coolness necessary to groove along with the machine’s tempo and the stamina to carry the beat right up to the closing bars of the song. It’s the only way to make sure that your songs have that nod-along feel that only a groovy drum beat can provide.

By Till Wollenweber

RECORDING FÜR ALLE!

25 Seiten Praxis:
Mikrofonie, Hands on, Location-Recording Mixdown, Studiostarter, Sound-Studien, Mixtricks der Top Engineers

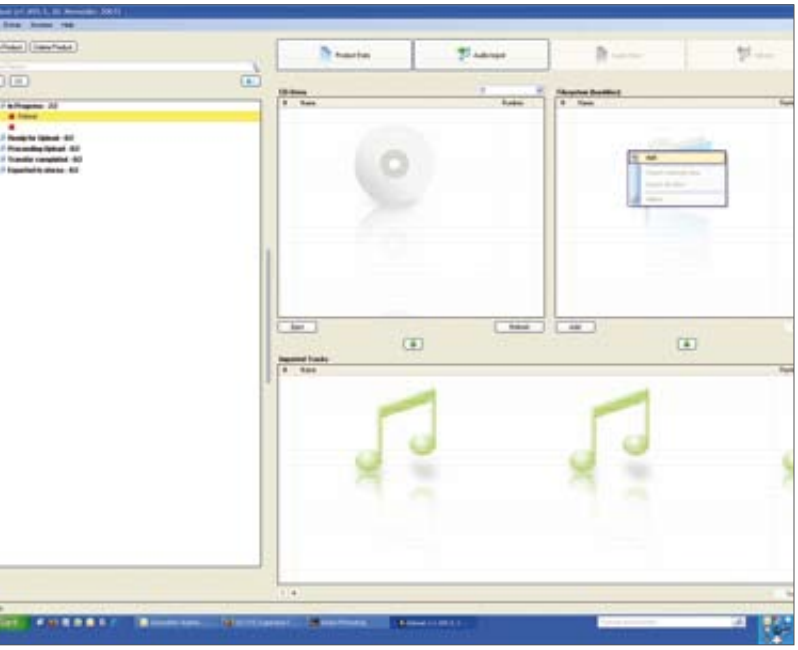
Tests
Elysia mpressor
Sonnox Oxford Plug-ins
Yamaha MSP7
Magix Samplitude 10
uvm.

Report
Falco Symphonic
Produktion der aktuellen Live-DVD

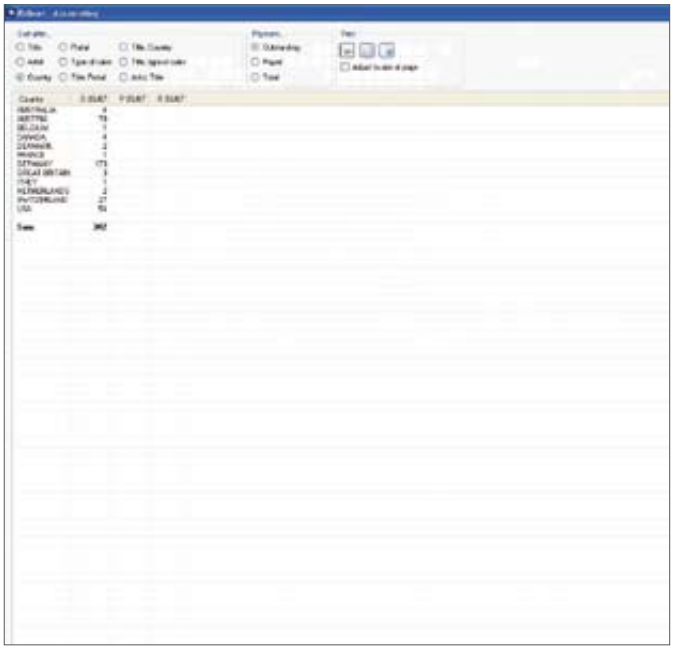
CD im Heft
Vollversionen für Mac und PC
+ Sequenzer-Projekte zum Mitmachen

monatlich im Handel

www.soundandrecording.de



Audio Import



Country

Rebeat Digital

Online Musikvertrieb für jedermann!

easy online music distribution for everyone!

Die Zeiten, in denen die Menschen mit Leidenschaft Stunden in Plattenläden verbrachten, sind unabdingbar vorbei. Obwohl Online Musikvermarktung in immer mehr Wohnzimmern Einzug hält und der Musikliebhaber bequem von zu Hause aus die Songs seiner Wahl downloaden kann, blieb der Ruf der Musikschaffenden, der Produzenten und der Labels nach einer unkomplizierten, kostengünstigen aber vor allem auch rechtssicheren, weltweiten Onlinevertriebsmöglichkeit lange ungehört.

Rebeat Digital liefert nun endlich die Lösung für alle Kreativen. Junge Musiker mit kleinem Content und kleinerem Geldbeutel sind hier genauso gut aufgehoben wie namhafte Größen des Musikbusiness.

Rebeat Digital ist ein Standard Sofware Paket, entwickelt aus den Erfahrungswerten von Musikern. Schnell, verständlich und übersichtlich, nicht nur in der Handhabung, sondern ebenso in der Abrechnung. Die Rechtssicherheit ist durch einen Vertrag mit Rebeat Digital gewährleistet.

Software installieren – registrieren – uploaden.
Klingt einfach? Ist es auch!

Die Kosten:

Softwarepaket	€	99,-
EAN Codes	falls erforderlich, online um	€5,-/Stück
ISRC Codes	falls erforderlich, online um	€1,-/Stück
storage fee	€	1,-/Track

The days when music lovers would spend hours browsing the shelves of their favourite record store are gone forever. And although online music portals have found their way into consumers' homes, making the download of a chosen song as easy as pie, recording artists, music producers, and labels have been decrying in vain the absence of an uncomplicated, affordable, but also legally worldwide sound distribution solution.

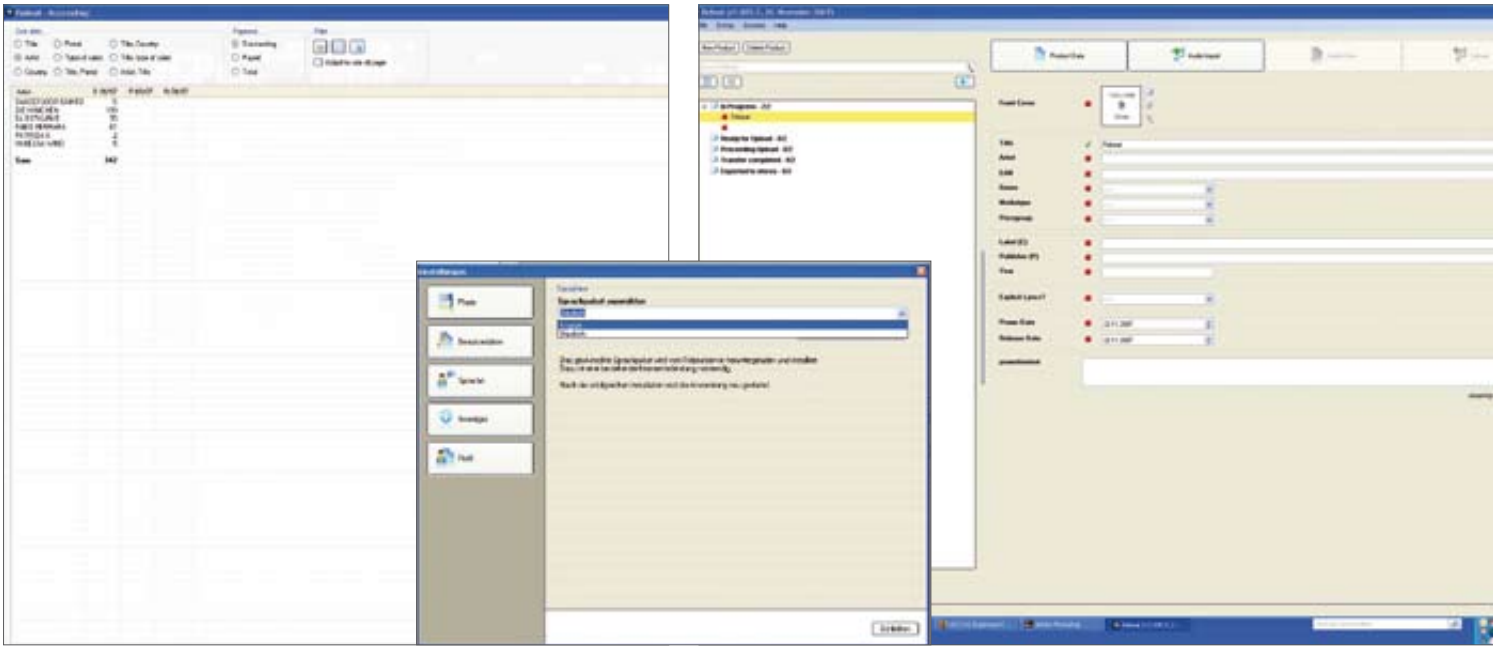
And now, there's Rebeat Digital – a new concept that will appeal to young, underfunded musicians with a short track list and the big names in the music business alike. Rebeat Digital is a software package developed by musicians, for musicians – simple, fast and straightforward, making managing both content and royalties a cinch. Legal security for all transactions is provided by contractual agreement with Rebeat Digital.

Install the software – register – upload your songs.
Sounds easy? It sure is!

Fees:

Software package		€99.00
EAN codes	available online at €	5.00 / piece
ISRC codes	available online at €	1.00 / piece
Storage fees		€1.00 / track

The one time payment for the software package gives you lifetime access to the portal, enabling you to make your music internationally available through most popular download portals. The worldwide release of a 12-



Artist **Language** **New Product**

Nach einmaligem Erwerb der Software bekommt man also ein Produkt mit z. Bsp. 12 Tracks um 29,-Euro weltweit in fast alle Download Portale. Der Vertrag läuft nach Abschluss vorerst für ein Jahr, und kann in Folge halbjährlich gekündigt werden.

Auf welchen Portalen werden die Songs zum Verkauf angeboten?
Derzeit auf über 200. Ein Auszug: iTunes USA, iTunes EU, iTunes GB, iTunes AUS, iTunes JP, iTunes NZ, Musicload, Napster, Nokia, Rhapsody, Music Unlimited, Urge, HMV, iMesh, Virgindigital, Synacor, Musicgremlin, FYE, Hotvision.de, Tiscali, Karstadt, MSN, MTV, Chello, COOP, Cdon.com, E1Giganten, Ex Libris, Media Markt, Media Online, Musica Online, Mymusic.ca, Saturn, Tesco, sound media, Libro, Woolworths, Weltbild, AON, Bulldog, freenet, infomedia, TOC, 3, Eurosport, Proximus, Jamba, T-Mobile NL, Telia Sonera, Tele2, Vodafone NL, Intertel, 3Line, Digitania, Teracomm, KPN, Samsung, EPlus, Mobilkom AG, o2 Germany, Debitel, phone house, Klarmobil, Terra, PocketNet, Vodafone Ireland, o2 Ireland und vielen mehr. (Die Liste wird laufend erweitert).

Promotion
Rebeat sorgt nur dafür, dass die Songs in den Portalen stehen. Der Musiker/Produzent muss, so wie bisher, selbst dafür sorgen, dass die Musikfreunde seine Musik auch kennen lernen. Wir sind keine Plattenfirma und daher auch keine A&R-Manager, keine Promotion- oder Marketingagentur. Rebeat Digital ist ein Vertriebsunternehmen. Weitere Informationen zu Rebeat Digital gibt es auf www.rebeat.com

track album for a one-year period, e.g., is 29 Euro; after the first year, the contract can be terminated every 6 months.

On how many portals will the songs be available?
At the moment, on over 200. The following are just a few examples (more portals are added daily): iTunes USA, iTunes EU, iTunes GB, iTunes AUS, iTunes JP, iTunes NZ, Musicload, Napster, Nokia, Rhapsody, Music Unlimited, Urge, HMV, iMesh, Virgindigital, Synacor, Musicgremlin, FYE, Hotvision.de, Tiscali, Karstadt, MSN, MTV, Chello, COOP, Cdon.com, E1Giganten, Ex Libris, Media Markt, Media Online, Musica Online, Mymusic.ca, Saturn, Tesco, sound media, Libro, Woolworths, Weltbild, AON, Bulldog, freenet, infomedia, TOC, 3, Eurosport, Proximus, Jamba, T-Mobile NL, Telia Sonera, Tele2, Vodafone NL, Intertel, 3Line, Digitania, Teracomm, KPN, Samsung, EPlus, Mobilkom AG, o2 Germany, Debitel, phone house, Klarmobil, Terra, PocketNet, Vodafone Ireland, o2 Ireland, and on many more. (The list is expanded contineously).

Promotion
Rebeat ensures that songs are available via participating online portals. It's up to the musicians/producers themselves to promote their music, so customers know where to find them. Rebeat is neither a promotion or marketing agency nor a label and doesn't employ any A&R managers. Rebeat Digital is a distributor. For more information about Rebeat Digital, please visit www.rebeat.com.

Featured Alumni Company - audio senses

audioSenses
music and media solutions

Owner/Gesellschafter
Dominik de León

Kontaktdaten
audio senses
music and media solutions

Herschberg 14
56237 Sessenbach
Germany

+49 (0) 2601 67 67 00
info@audio.senses.com

Website/Link
www.audio-senses.com
myspace.com/audiosenses

Creditlist/Clients
Venga Boys, Reel 2 Reel, Mr.President, Alice Deejay, Inner Circle, Talla 2XLC, Dumonde, Rank 1, Barthezz, Cosmic Gate, Superstar Recordings, Universal Music, Incentive UK, Warner Records, Edel Records, Positiva UK, East West, Kontor Records, Sony BMG, Direction Records UK, EMI Records, Polydor Zeitgeist, Independiente UK, E-Cutz Records Germany, Trigger Records, Avex Records Japan, Jive Records

Branche:
Music Production / Music Biz / Audio Engineering

Services/Leistungsangebot
Musikproduktionen, Kompositionen, Werbeproduktionen, Imagefilm-Produktionen, Tonstudio, Sounddesign, Mastering, Recording, Artist Management, Product Management

The Problem with the Mix

Mischen als künstlerische Herausforderung

Mixing as a creative challenge

Es gibt da einen Mix, den ich wirklich mag. Ich würde sogar sagen, es ist eine der inspirierendsten Mischungen, die ich seit langem gehört habe. Der Mix ist von Rich Costey, einem der angesehensten Produzenten/Engineers unserer Zeit. Der Song heißt „Walk Away" und ist von „Franz Ferdinand".

Verglichen mit anderen aktuellen Mischungen ist „Walk Away" weit von dem glatt gebügelten Idealmix entfernt, durch den Costey eigentlich bekannt wurde. Wahrscheinlich klingt dieser Mix für Normalhörer und auch geübte Engineers einfach nur gewöhnlich. Ich bin mir nicht sicher, ob irgendjemand außer mir diese Mischung so aufregend findet.

Wie war das, als uns das Mischen beigebracht wurde? Zunächst mussten wir uns mit einer Vielzahl an Geräten und deren Möglichkeiten der Soundmanipulation auseinandersetzen. Im Gegensatz zu den Pinseln eines Malers bestehen unsere Werkzeuge nur aus unhandlichen 19"-Kisten oder bunten Plugins, die jedoch eine Vielzahl an Knöpfen besitzen. Auch wenn wir mit der Zeit unsere Sichtweise der Geräte ändern, besitzen der Laie und der Anfänger nicht die nötigen Erfahrungen und Kenntnisse, alle Eigenschaften zu erkennen. Allein die Kombination aus Threshold, Ratio, Attack und Release eines Kompressors kann man nicht an einem Tag verstehen. Zusätzlich gibt es noch verschiedene Kompressoren, die alle etwas unterschiedliche Einstellmöglichkeiten haben, ganz zu schweigen von der gigantischen Menge an Signalen, die mit einem Kompressor bearbeitet werden können. So mancher entdeckt nach Jahren noch neue Möglichkeiten.

Fast alle Mischungen erfordern mehr als nur grundlegendes technisches Wissen. Eine ausgewogene Gesangsstimme zu mischen oder gegen den Maskierungseffekt zu arbeiten sind nur zwei Beispiele. Natürlich könnten wir eine strikt technische Herangehensweise verwenden: Ist der Pegel zwischen Links und Rechts ausgewogen, sind im Spektrum noch Lücken, die es zu füllen gilt, wie hoch ist die Dynamik? Das ist das Erste, um was es dem Anfänger geht: die technischen Notwendigkeiten zu erkennen und zu erlernen. Wenn er sehr engagiert ist, verbringt er Nächte damit, neue Geräte zu erlernen um deren Funktionsweise und Anwendung zu verstehen. Für den Anfänger ist die Technik das einzig Greifbare. Wahrscheinlich können wir uns alle an diese Zeit erinnern. Unglücklicherweise schaffen es Viele nicht, den entscheidenden Schritt darüber hinaus zu gehen: künstlerisch tätig werden.

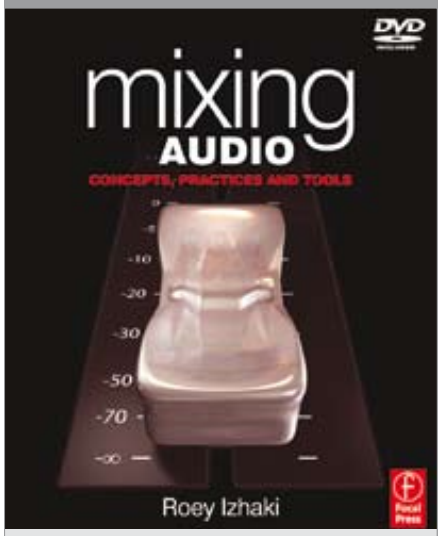
Technische Fähigkeiten können erlernt werden, garantieren aber noch keinen guten Mix. Eine Kamera technisch zu verstehen, bedeutet nicht, dass jemand ein guter Fotograf ist. Es sind die gestalterischen Möglichkeiten, die eine gute Mischung auszeichnen, weniger die technischen Aspekte. Die künstlerischen Fähigkeiten entscheiden auch wie erfolgreich sich ein Engineer in der Branche behauptet. Für viele Anfänger ist eine Mischung fertig, wenn sie technisch sauber klingt. Doch dadurch wirkt der Mix meist seelenlos.

Wer an der Entstehung eines Songs mitgewirkt hat, ob als Komponist oder Programmer für Synthies oder Drum and Bass-Loops, der kennt die innere Stimme, die einem mitteilt, ob das Ergebnis richtig ist! Künstler versuchen ständig, sich auf diese innere Stimme zu verlassen und sich „mit der Musik zu verbinden". Auch der Zuhörer entscheidet unbewusst, ob er eine Produktion als gut empfindet. Der Mix kann also als eine Art „Brücke" zwischen Musikschaffendem und Zuhörer betrachtet werden und sollte in der Lage sein, die Gefühle der Musik zu transportieren. Wir sollten uns mehr auf die Ausstrahlung der Musik besinnen und technische Aspekte ruhig mal beiseite lassen.

Aus diesem Grund mag ich den Mix von „Walk Away". Ich habe das Gefühl, dass die künstlerische Seite und die „innere Stimme" des Toningenieurs den Mix so beeinflusst haben, dass mir der Song unter die Haut geht. Ich hoffe, dass einige der Leser dieses Gefühl nachvollziehen können.

Von Roey Izhaki

About the Author:



Roey Izhaki is a lecturer at SAE London and the author of Mixing Audio - a recently published book by Focal Press. A sample chapter and audio samples are available from www.MixingAudio.com

There is a mix I really like. In fact, it is one of the more inspiring mixes I've heard for quite some time. It is from one of the most acclaimed engineers of our time – Rich Costey. The song is called "Walk Away" by "Franz Ferdinand".

There is a certain problem liking a mix like that of Walk Away, by modern mixing standards it is a cry far from the polished sound everyone seems to strive for the very same sound Costey is normally associated with. My guess is that for most listeners (even those who have been mixing for a while) this mix would sound nothing but ordinary. I truly wonder if anyone out there is excited by this mix as much as I am.

Let us recall for a moment how we were all introduced to mixing. We started by familiarising ourselves with a multitude of tools that manipulate sounds. Unlike the brushes painters use, the tools used in mixing are most often either bulky boxes or flashy plugins that involve quite a few controls. Although we cannot look at them that way any more, for the layman they appear as extremely complex, technical devices. The truth of the matter is that most of them are very technical. The set of threshold, ratio, attack and release on a compressor cannot be fully comprehended in a day. Also, there are many compressors out there and each could have different controls. Not to mention the gargantuan amount of instruments we treat with compressors. Many of us discover new things about mixing tools even after years in the business.

Nearly all mixes entail more than a few technical challenges. Balancing the level of the vocal, or resolving masking could serve as examples. We can, and often do, take a technical approach when analysing a mix. Is the stereo panorama balanced? Is the frequency spectrum lacking on certain areas? Are there any noticeable fluctuations in levels?

The first thing the novice tries to do is get his head around technicalities; as just mentioned there are loads of them. The more ambitious amongst us remember spending nights on end trying to learn new devices and utilize them for technical tasks. In fact, for the novice, technicalities is nearly all there is. There is no other way to go about it; we've all been there. Unfortunately, many of us fail to move on – many forget that there is another aspect to mixing, undoubtedly the most important one. The art.

Technical skills can be acquired. Yet, having strong technical skills does not assure a good mix. It is like saying that learning how to operate a camera would make one a good photographer. "It is for sheer creative reasons that some mixing engineers are held as sonic visioners; it is least of all for technical aspects that some mixes are highly acclaimed." For many novice engineers a mix is completed when the technical challenges it entails are resolved. And so the most potent aspect of mixing is too often overlooked – technically satisfying, blank of feelings.

I believe that if you were ever involved in the creation of music, let it be writing a song, tweaking a synth or arranging a DnB drop, you have experienced this internal spark telling you that what you did was right. Artists constantly try to 'feel it' or 'connect with the music'. It is the same internal feeling that draws us as listeners to certain productions more than others. A mix is part of the bridge that links the two the artist and the listener and as such it is only logical that the process of mixing should be infused with feelings; guided by them. We must reflect the vitality of music, technicalities aside.

It is for that abstract creativity and internal experience that I like the mix of Walk Away so much. It offers, to me at least, a breathtaking sonic experience. I hope someone out there understands.

By Roey Izhaki

Da freut sich der Klaus.
Und nicht nur er.

Für die Liebe des Lebens gibt es leider keine Garantie... aber Sie können jetzt zumindest eine lebenslange Liebesbeziehung zu einer der weltbesten und erschwinglichen Studiomikrofon-Serien beginnen.

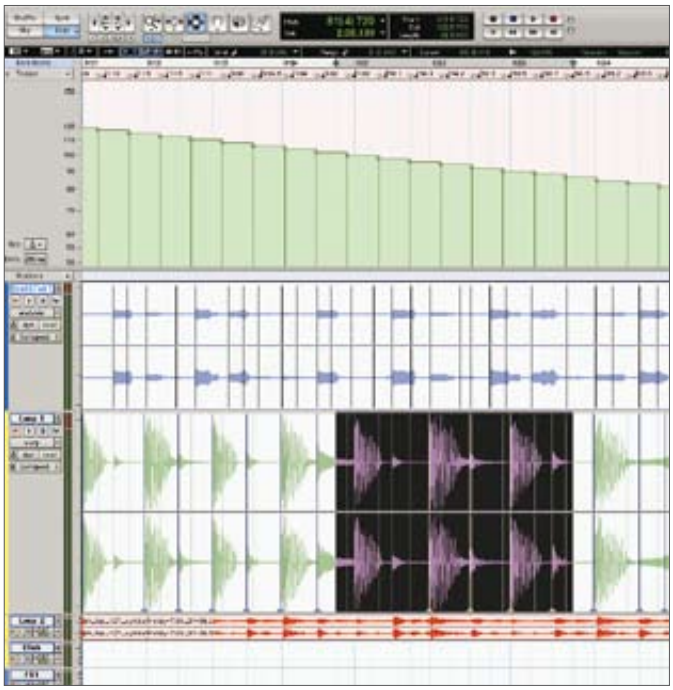
Audio-Technica ist so stolz auf die Qualität seiner 40er Studiomikrofon-Serie, dass es diese nun mit einer umfangreichen lebenslangen* Garantie gibt, für Kunden, die Ihren Einkauf online registrieren.

- Wäre garantiert auch was für Klaus.

* Die lebenslange Garantie ist nur verfügbar für Originaleinkäufe, die innerhalb von 30 Tagen vollständig über das Registrierungsformular auf **www.audio-technica.com/warranty** erfasst wurden.

audio-technica
always listening
www.audio-technica.com

Das Pop-up zeigt die verschiedenen Arbeitsweisen von Elastic Time



Oben ist ein Tempoverlauf zu sehen, unten Audio Files in der „Analysis" bzw. der „Warp View"

Pro Tools Elastic Time

Wie wird Audiomaterial elastisch?

In modernen Produktionsabläufen sollte Flexibilität eigentlich keine Option darstellen, sondern vielmehr eine Selbstverständlichkeit. Leider gerät man immer dann an die Grenzen der Flexibilität, wenn es um die gleichwertige Bearbeitung von Audio und MIDI Files in Bezug auf deren Timing geht. Digidesign bietet mit der neuen Pro Tools Version 7.4 eine in dieser Form völlig neuartige Lösung: „Elastic Time".

Um Audiomaterial elastisch zu bearbeiten, müssen Tempo und Rhythmus analysiert werden. Je nachdem um welche Art von Quellmaterial es sich handelt, werden unterschiedliche Anforderungen an den Analyse Algorithmus gestellt. Elastic Time bietet vier verschiedene Algorithmen an:

Rhythmic
Dieser Algorithmus eignet sich für die Bearbeitung rhythmischer Klangereignisse wie Drums, Percussions, Loops und Beats, aber auch Staccato gespielte Instrumente mit klaren Transienten.

Monophonic
Sehr gut geeignet für monophones Audiomaterial, also Klänge, die tendenziell nur einen Grundton beinhalten. Beispiele dafür sind Vocals, Solo Gitarre, Bass sowie jegliche Art von monophonen Melodie Linien.

Polyphonic
Polyphonic findet Anwendung bei komplexen Klängen, die sich aus mehreren Tönen zusammensetzen wie zum Beispiel Gitarren Chords, Synthie Pads, Pianos und Bläser Sätze.

Varispeed
Ein Tape basierender Algorithmus zur Emulation von Pitch Effekten.

Anwendungsbeispiel: globale Änderungen des Sessiontempos
Alle Tracks sollten Tick based definiert sein. Als nächstes muss der für die jeweilige Spur geeignete Elastic Time Algorithmus ausgewählt werden. Daraufhin wird das Audiomaterial in Echtzeit analysiert. Jetzt ist es möglich das Tempo der Session beliebig zu ändern. Sämtliche Spuren passen sich automatisch den Tempoänderungen an. Über im Tempotrack eingezeichnete Tempoverläufe lassen sich so dynamische Tempiwechsel wie Rittardando oder Accelerandi verwirklichen.

Anwendungsbeispiel: Loop basiertes Composing
Loops oder auch ganze Songs und Arrangements können, dem Tempo der geöffneten Session angepasst, vorgehört werden. Hierfür steht die neue Funktion „conform to session tempo" zur Verfügung.

Der Workspace Browser bietet die Möglichkeit, Files der entsprechenden Library vorzuhören. Die Files können sowohl als AIFF oder WAV Dateien vorliegen. Nach Selektion der gewünschten Files, müssen diese mit Elastic Time analysiert werden. Session und Worskpace Preview können voneinander getrennt gestartet werden. Dies ermöglicht, die Loops direkt zur Session abzuhören. Darüber hinaus starten die Loops automatisch gesynct zur ersten Zählzeit.

3. Anwendungsbeispiel: Audio Quantisierung
Um ein Audio File zu quantisieren, muss in der entsprechenden Spur der passende Elastic Time Algorithmus aktiviert sein. Als nächstes müssen die zu quantisierenden Regions selektiert werden um sie mit Beat Detective (Event Operations Menu) zu analysieren.

Pro Tools bietet durch Beat Detective die Möglichkeit Grooves zu analysieren und als sogenannte Groove Templates abzuspeichern. Dabei spielt es keine Rolle, ob der ursprüngliche Groove aus einer MIDI oder Audio Region stammt.

Ein über Beat Detective extrahierter Groove lässt sich ebenfalls im Event Operations Menu auswählen.

So kann z.B. der „Groove" einer Rhythmus Gitarre extrahiert werden um ihn auf andere Audio Spuren, zum Beispiel Loops mit Elastic Time zu übertragen

Von Lars Kischkel

How becomes audio elastic?

In modern production processes, flexibility should not just be an option, rather it should be taken for granted. Unfortunately, when it comes to processing Audio and Midi files with equal quality in relation to their timing one always bumps up against the limits of flexibility. With the new version 7.4 of ProTools, Digidesign offers a completely innovative solution with "Elastic Time".

In order to process audio material in elastic mode, tempo and rhythm need to be analyzed. Depending on the source material, the analysis algorithms need to meet diverse challenges. Elastic Time offers four different algorithms:

Rhythmic
This algorithm is suited to processing rhythmic sounds like drums, percussion, loops and beats and also staccato instrument sounds with clear transients.

Monophonic
Very well suited to monophonic audio material, sounds, which tend to have a single fundamental tone. An example would be vocals, solo guitar, bass and every kind of monophonic melody line.

Polyphonic
Polyphonic is used with complex tones made up of several notes such as guitar chords, synthesizer pads, pianos and brass sections.

Varispeed
This is a tape-based algorithm to emulate pitch effects.

Application example: global change of the session tempo
All tracks should be defined tick-based. First, the appropriate Elastic Time algorithm needs to be chosen for each track. Then the audio material is analyzed in real-time. Then, the tempo of the session can be altered at will. All tracks adjust automatically to the tempo change. Dynamic tempo changes, such as Rittardandos or Accelerandi can be accomplished via tempo blends drawn in the tempo track.

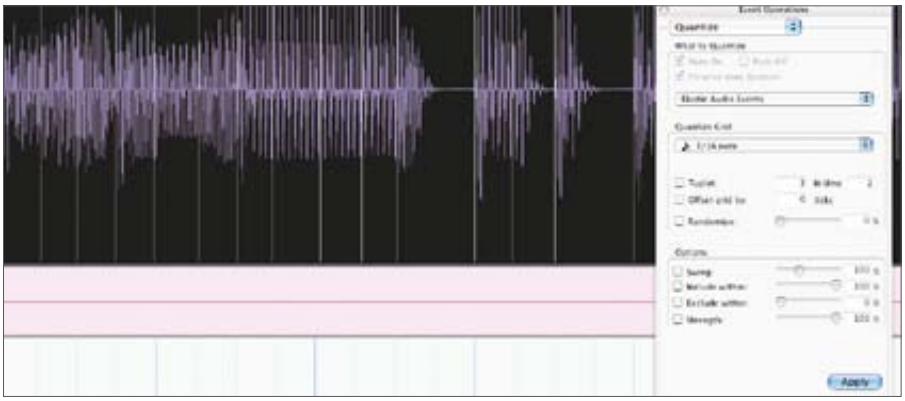
Application example: Loop-based composing
Loops or even entire songs and arrangements can be previewed adjusted to the tempo of the open session. The new function "conform to session tempo" makes that possible. The workspace browser offers the possibility of previewing audio files out of the appropriate library. The files can be either in AIFF or WAV format. After the files have been selected, they must be analyzed with Elastic Time. Session and workspace preview can be started separately. This makes it possible to listen to the loops directly to the session. In addition, the loops automatically start synched to the first count time.

3. Application example: Audio Quantizing
In order to quantize an audio file, the Elastic Time algorithm must be activated for the appropriate track. Then, the regions to be quantized must be selected in order to analyse them with Beat Detective (Event Operations Menu).

With Beat Detective, Pro Tools offers the possibility to analyze grooves and save the so-called groove templates. It doesn't matter whether the groove originated from a MIDI or an audio region. A groove extracted by Beat Detective can also be selected via the Event Operations Menu.

In this way, e.g the „groove" of a rhythm guitar can be extracted and applied to other tracks with Elastic Time like loops, for example.

By Lars Kischkel



Das „Quantize Window" und ein mit „Elastic Time" analysiertes Audio File in Pro Tools 7.4

Credits- Lars Kischkel

SAE Diplom Audio Engineer

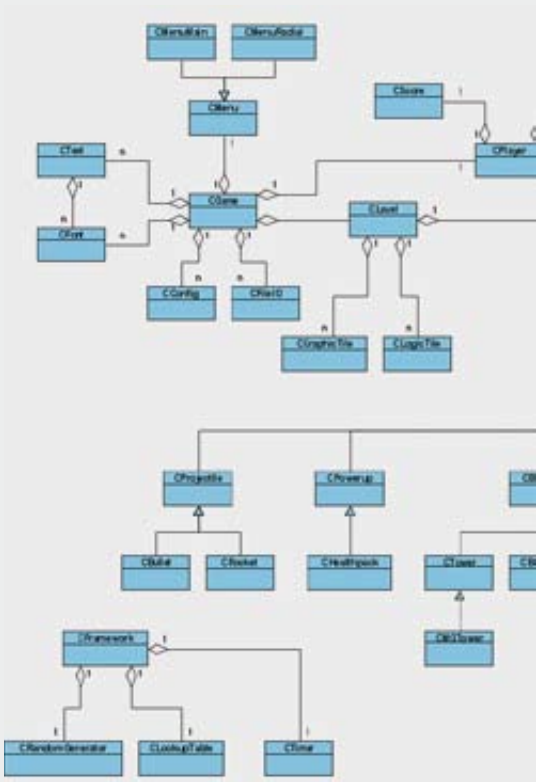
Credits:
Sandy, Weathergirls, Sophie B., Hawkins, Vanilla Ninja, Diddl Kinderhörspiel Musik (3x Gold), Deutsche Bahn, Nissan X-Trial, Radio NRW, Gemini Film, West Pictures International

Elastic Time Features

- Track basierend, wahlweise realtime oder non realtime
- neue Analysis und Warp Track View Darstel lungen
- neues Loop Preview Context Menu
- erweiterte Funktionen im Workspace Browser
- Quantisieren von Audio Files
- Tempoverläufe wie z.B. Rittardando
- Vier verschiedene Elastic Time Algorithmen

- Track based, choice between real-time or non real-time
- New Analysis und Warp Track View mode
- New Loop Preview Context Menu
- Extended functions in the Workspace Browser
- Quantizing Audio Files
- Tempo blends such as Ritterdando, for example
- Four different Elastic Time algorithms

Game Screens



UML

Wie entsteht ein Computerspiel?

Planung ist die halbe Arbeit

Jeder fängt klein an. Dies galt auch für den jüngsten C++ Kurs am Qantm Institute München. Die Studenten erwartete eine kursübergreifende Projektarbeit, bei der Teamfähigkeit zu beweisen war. Im Laufe von 4 Wochen sollte das Grundgerüst eines Spiels programmiert werden. Dann sollten Teams aus Grafikern und Programmierern gebildet werden, um das finale Gamedesign mit Grafiksets und Spiellogik zu erarbeiteten .

Ein Spielegrundgerüst zu programmieren ist eine große Herausforderung. Daher ist eine vollständige und durchdachte Planung, die den Anforderungen der verschiedenen Teams gerecht wird, nötig. Da in unserem Fall mehrere Möglichkeiten der Programmarchitektur zur Auswahl standen, wurden diese mit Hilfe zweier gängiger Planungsarten getestet.

Der erste Ansatz war ein UML-Klassendiagramm. Dieses sollte einen Zusammenhang zwischen allen Klassen und Objekten des Projektes visualisieren. Innerhalb weniger Tage wurde eine vorläufige Form erstellt. Ein UML-Klassendiagramm bietet den Vorteil, notwendige Änderungen schnell einarbeiten zu können. Im nächsten Schritt wurden Ablaufdiagramme ausgearbeitet, um einen Überblick über das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten zu erhalten und diese im Detail planen zu können. Doch bevor mit der Programmierung begonnen werden konnte, galt es eine weitere Hürde zu meistern.

Für die Arbeit der einzelnen Teams reichten die Diagramme noch nicht aus. Deshalb wurde damit begonnen, eine Dokumentation aller Klassen und Objekte des Projekts zu erstellen. Eine simple Textdatei erwies sich für die Menge der Informationen als zu unübersichtlich. Aus diesem Grund wurde die gesamte Struktur in einem Wiki dokumentiert, mit dem Vorteil, auf alle Informationen schnell über das Intranet zugreifen zu können.

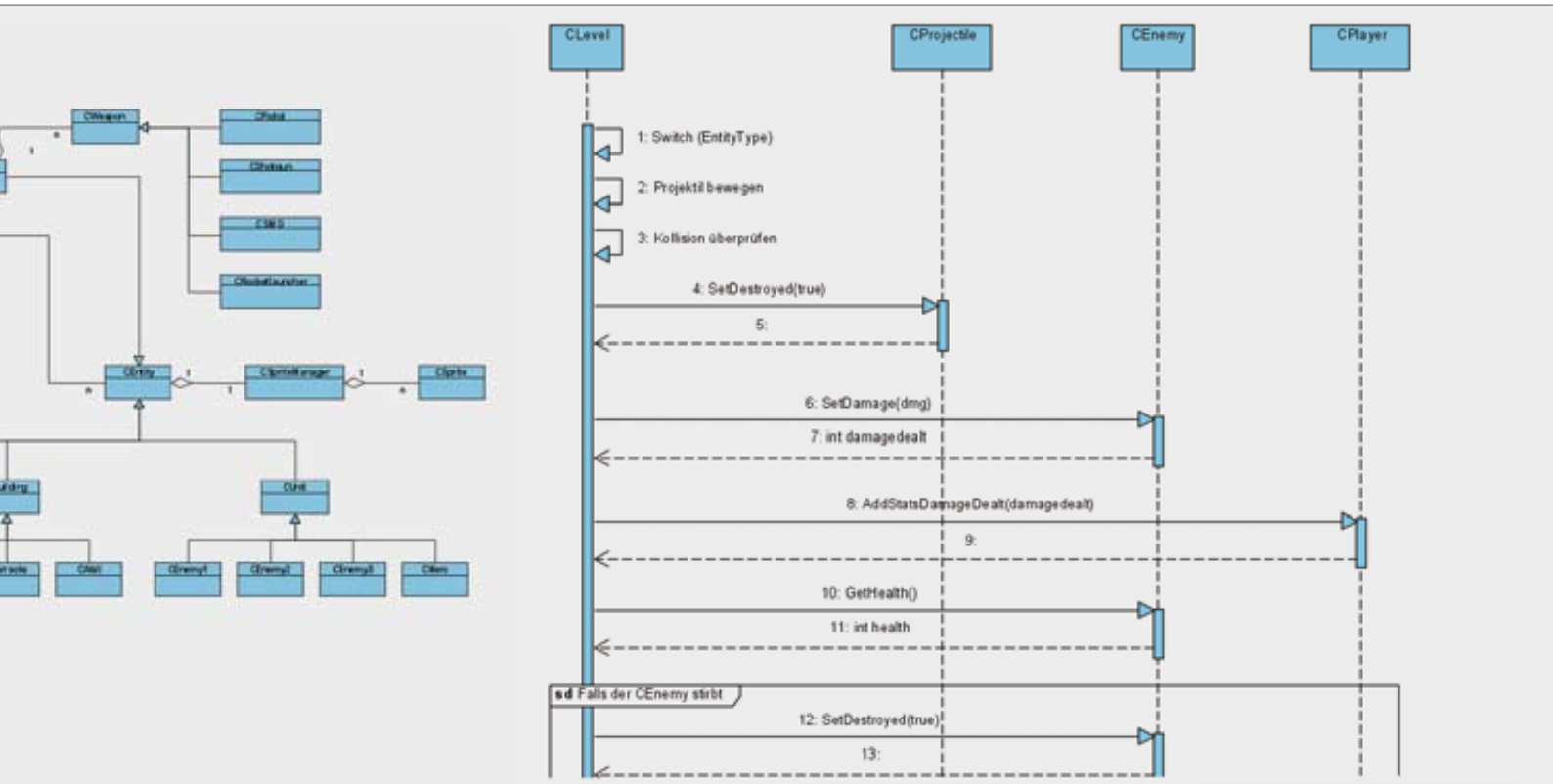
Aufgrund der präzisen Planung konnte innerhalb von nur 5 Tagen ein Prototyp programmiert werden. Da die Strukturen und das Verhalten des Programms vollständig definiert waren, blieben beim eigentlichen Programmieren kaum Fragen offen. Zudem konnten die Teammitglieder durch die vorherige Festlegung von Interfaces unabhängig voneinander arbeiten.

Das gesamte Projekt wurde von Hendrik Lesser (ML Enterprises), der die Rolle des Publishers übernahm, betreut. Von ihm haben wir alle bezüglich Gamedesign, Projektmanagement und Arbeitsabläufen viel wertvollen Input erhalten. Insbesondere die gründliche Anfangsplanung des Projekts erwies sich in allen Bereichen als unerlässlich. Durch sie konnte der Zeitaufwand der eigentlichen Programmiereung verringert werden, bei gleichzeitig höherer Qualität. Auch die Präsentationen des Projekts wurden durch die ausführlichen Designdokumente erleichtert. Die bei dieser Vorgehensweise angeeigneten Fähigkeiten werden zukünftige Projekte um ein Vielfaches beschleunigen.

Von Björn von der Osten und Florian Seidel

Björn von der Osten

Björn von der Osten, geboren am 15.12.1982, ist Dozent und Supervisor für Game Development am Qantm Institute München und unterrichtet Programmierung in C++ und weiteren Sprachen.



Sequenz

How does a computer game come to be?

Planning is half the battle

Every one starts out small. The same was true for the latest C++ course at the Qantm Institute in Munich. Awaiting the students was an interdisciplinary project where the ability to work as a team was put to the test. Within four weeks, the foundations of a game were to be programmed. Subsequently, teams consisting of programmers and graphic artists were to be formed, which would then work out the final game design with graphic sets and game logic.

It is a big challenge to program the basic framework of a game. A complete and well thought out plan is required, which takes the demands of the various teams into consideration. In our case, we had several possible program architectures to choose from. They were tested with the help of two common planning methods.

We started with a UML-Class diagram. This was done to visualize the relationships between all classes and objects of the project. Within just a few days, a preliminary form was created. This was primarily due to the fact that a UML-Class diagram offers the advantage of being able to implement necessary changes quickly. The next step was to work out flow charts in order to maintain an overview of the interplay between individual components, and to plan them in detail. But there was another hurdle to overcome before programming work could begin.

The diagrams were not enough for the individual teams to work from. So work was begun on documenting all classes and objects of the project. A simple text file proved to be insufficient to maintain a clear picture of that amount of information. For that reason, the entire structure was documented in a "Wiki" - with the advantage that all the information was quickly accessible over the intranet.

Because of the precision planning, a prototype could be programmed in only five days. The structures and the behavior of the program were so completely defined, that there were hardly any open questions during the actual programming phase. In addition, interfaces had been established beforehand, so team members were able to work independently of one another.

The overall project was overseen by Hendrik Lesser (ML Enterprises), who took on the role of the publisher. All of us received a lot of valuable input from him regarding game design, project management, and work processes. Particularly the detailed planning at the beginning proved to be indispensable in all areas. That cut down the actual programming time and produced a higher level of quality at the same time. The presentation of the project was made easier by the detailed design documentation as well. The skills learned using this methodology will dramatically speed up the production of future projects.

By Björn von der Osten and Florian Seidel

Florian Seidel

Florian Seidel, geboren am 10.09.1986, ist Student im Fachbereich Game Development im Kurs IED507 am Qantm Institute München.

INSERENTENVERZEICHNIS | ADVERTISER INDEX

Ableton	65
Apple	69
Audio Export	51
audio-technica	101
blue sky	17
celemony	39
digidesign	02
Fischer Amps	57
Hearsafe	89
Just Music	13
Lacie	53
Magix	85
Messe Frankfurt - Musikmesse	35
Messe Frankfurt - Prolight + Sound	47
Musik Media	97
Native Instruments	33, 45
Professional Audio	87
recording magazin	27
Roland	59
Sennheiser	37
Steinberg	31
TASCAM	108
t.c. electronic	81
Techniker Krankenkasse	19
wacom	75
Versicherungskammer Bayern	107
301 Group	78

KONTAKT | CONTACT

Herausgeber
Ansprechpartner: Chris Müller
+49(0) 89 - 189 08 38 28
+49(0) 89 - 189 08 38 20
c.mueller@sae.edu

Redaktion
Ansprechpartner: Götz Hannemann
+49(0) 69 - 90 54 68 56
+49(0) 69 - 548 44 43
g.hannemann@sae.edu

Anzeigen
Ansprechpartner: Marcus Schlosser
+49(0) 9131 - 933 31 93
+49(0) 9131 - 932 68 57
mschlosser@301interactive.de

Internet
www.sae-magazin.de
www.sae-magazine.com

IMPRESSUM | IMPRINT

Ausgabe
1 / 2008

Auflage
50.000 Exemplare

Herausgeber
SAE Institute &
SAE Alumni Association

Anschrift
SAE Gesellschaft
für Studiotechnik mbH
Bayerwaldstr. 46
81737 München

Firmensitz
München • HRB 99983

Bankverbindung
HypoVereinsbank München
BLZ: 700 202 70
Kto: 240 2262

Chefredakteure
Chris Müller
Götz Hannemann
Marcus Schlosser

Redaktion
Clemens Nagl, 301 Interactive

Art Direction & Satz
Conny Zierer, 301 Interactive

Bildbearbeitung
Oliver Arlt, 301 Interactive
Peter Mailhammer, M-PAC Networks
Mario Fahlandt, 301 Interactive

Übersetzung
Frank Schneidawind
Azar GbR, 83308 Trostberg

Druck
Mediahaus Biering GmbH
Freisinger Landstr. 21
80939 München

Korrektur
Thomas Kaußen
David Fear
Angi Kuzma
Matthias Postel
Matthias Schaaff
Romina Mossyrsch
Josephine Helps
Andrea Dillitzer
Alex Gehrig
Andreas Friesecke

SAE Institute, est. 1976, is the world's largest provider of professionals practical training in audio engineering, digital film, animation and multimedia with a network of 48 colleges on 4 Continents.
www.sae.edu

Qantm College, Australia's leading games design and animation college, offers unique and innovative animation and games programs with an emphasis on aligning knowledge and skills with industry demands.
www.qantm.com

The SAE Graduate College is a joint venture with a number of educational institutions. The College specialises in offering blended delivery, flexible, post-graduate programmes from Honours degrees to Doctorates.
www.saegraduatecollege.com

SAE Institute has established a very active Alumni Association. Our Alumni members enjoy many privileges including guest lectures from leading professionals, an active recruit-ment service and more.
www.sae-alumni.org

With the support of Studios 301 our students gain direct access to the professional industry. Many graduates have commenced their professional careers with the 301 Studio Group.
www.studios301.com

301 interactive is considered a full service agency with a portfolio covering professional audio and video productions, high end Web and DVD applications as well as creative publishing.
www.301-interactive.de

Neve is reknown for technological advancements and innovations that have shaped how the world records and listens to audio. Now part of the SAE Group, Neve will continue to lead the professional audio world.
www.ams-neve.com

The Computer Graphics College, operating in Sydney and Melbourne, Australia, specialises in advanced gra-phic design, multimedia, web design, web development and 3D animation programs.
www.cgc.com.au

Wettrennen oder wegrennen?

Unwetterwarnungen direkt auf‘s Handy!

Registrieren auf www.unwetter-service.de

Bewährte Zutaten plus Sahnehäubchen:

Mehr Genuss nicht nur im Studio.

DM-3200 mit optionaler Meterbridge MU-1000

DM-4800 mit optionaler Meterbridge MU-1000

Erprobte Rezepturen soll man ja nicht ohne Not ändern. Deshalb besteht unser neues **DM-4800** erst einmal aus mehr von all dem, was schon das **DM-3200** so erfolgreich macht: mehr Eingänge, mehr Ausspielwege, noch flexibleres Routing …

Das gewisse Etwas aber ist sein spezielles Reglerfeld, mit dem Sie auf sämtliche Parameter eines Kanals Zugriff haben. In Verbindung mit 24 Kanälen auf einer Faderebene und 24 konfigurierbaren Drehgebern lässt sich so nicht nur die Arbeit im Studio entspannter angehen, selbst einem Live-Einsatz können Sie gelassen entgegensehen.

An welchen Ingredienzen unserer Mischpulte Sie sonst noch Geschmack finden könnten, erfahren Sie bei Ihrem Tascam-Fachhändler. Oder besuchen Sie uns im Internet.

Im neuen Vollmodul-Bereich sind alle Kanalparameter auf direktem Weg erreichbar

IF-FW/DM MKII
FireWire-Karte für 32-kanalige Anbindung an DAWs

Weitere Beilagen (gegen Aufpreis):
MU-1000 Meterbridge mit Timecode-Display · **IF-AN/DM** 8-kanalige Analogschnittstelle
IF-TD/DM 8-kanalige TDIF-1-Schnittstelle · **IF-AD/DM** 8-kanalige ADAT-Schnittstelle
IF-AE/DM 8-kanalige AES/EBU-Schnittstelle · **IF-SM/DM** Surround-Monitoring-Karte

© 2007 TEAC Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Änderungen an Konstruktion und technischen Daten vorbehalten.

www.tascam.de · www.tascam-europe.com

TASCAM Division · TEAC Europe GmbH
Bahnstr. 12 · 65205 Wiesbaden · Deutschland · Tel. +49 (0) 611 71580

TASCAM MAKE IT HAPPEN