SAE INSTITUTE

2005 / 2

ALUMNI Association

SAE Magazin

Das gemeinsame Magazin von SAE Institute und SAE Alumni Association

Erfolgreicher Alumni: Richard Furch

Richard lebt seinen Traum als Toningenieur in LA und New York

1. Alumni Convention in Frankfurt

Der 29.9.2005 steht ganz im Zeichen der Convention

SAE übernimmt Mehrheit an AMS Neve

Seit Juni 2005 gehört der weltbekannte Mischpulthersteller AMS Neve zur SAE Gruppe

Workshops * SAE News * Finanzspecial * Testimonials * Tipps und Tricks * Gamedevelopment * Convention

Ein nächster Meilenstein!!!

Die 1. ALUMNI CONVENTION

Liebe Leserinnen und Leser,

das Jahr 2005 steht im Zeichen der SAE Alumni Association und der Realisierung vieler Ziele dieser Ehemaligenvereinigung. Mit der ersten Convention am 29.09.2005 in Frankfurt am Main werden viele Wünsche der Ehemaligengemeinschaft verwirklicht und Ideen zum Gemeinwohl in die Tat umgesetzt. Die Convention ist eine Fachtagung mit umfangreichem Seminarprogramm, ein internationales Networking-Event und das bisher größte Social-Event für Alumnis, Studenten und Partner der SAE. Darüber hinaus freuen wir uns auf die Podiumsdiskussion mit hochrangigen Vertretern der Industrie. Thematisch wird sich diese Gesprächsrunde der Eliten über die Zukunft der Medienbranche „streiten".
Erstmals werden herausragend professionelle Projekte aus 5 Kategorien mit den SAE Alumni Awards samt Sachpreis verliehen. Wir freuen uns über das enorme Interesse der Sponsoren, die der SAE Alumni Association damit großes Vertrauen entgegen gebracht haben.
Die Convention bildet einen weiteren wichtigen Meilenstein in der Entwicklung des SAE-Ehemaligen-Netzwerkes. Die Weichen für die Zukunft sind damit gestellt und öffnen einen breiten Horizont für weiteres Wachstum und Bekanntheit des SAE Instituts frei nach unserem Slogan: Connect Local - Network Global!

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen lieber Leser die Redaktion des SAE Magazins

Alumni News

Entwicklung der SAE ALUMNI Association

Die SAE Alumni Association ist in den ersten zweieinhalb Jahren nach Gründung stetig gewachsen. Die Mitgliederzahlen erreichten bis Mitte 2005 knapp 1000 Mitglieder. Gerade das erste Halbjahr 2005 hat nach einer kurzen Flaute Ende 2004 wieder deutliche Zuwächse gebracht. Die geringen Kündigungszahlen sprechen zuätzlich für die Association.
Weitere Zuwächse verspricht die internationale Erweiterung der Vereinigung. Unter der Leitung von Francois Festy wurden die Chapter Paris, Brüssel und Genf als erste französischsprachige Niederlassungen der SAE Alumni Assocation gegründet. Erste Aktivitäten sind für Herbst 2005 geplant. Auch in Australien und Singapore werden die letzten Vorbereitungen für ein Chapternetzwerk getroffen.

SAE-HALL of FAME
Die 2003 ins Leben gerufene „SAE Hall of Fame" ist in den letzten Monaten zu einer internationalen Datenbank von erfolgreichen SAE Absolventen angewachsen. Die rund 300 Einträge stellen ein weltweites Spiegelbild für Erfolg unserer Absolventen und Annerkennung der SAE Ausbildungsgänge in der Industrie dar.

Chapterpräsidenten-Meeting in Frankfurt am Main

Am 10. August 2005 trafen sich die Präsidenten der deutschsprachigen Alumni-Chapter. Auf der Tagesordnung stand die Convention 2005, gegenseitiges Kennen lernen und der Erfahrungs- und Informationsaustausch.
An dieser Stelle wollen wir euch einige Anregungen dieses Treffens nennen:
• Re-Design und Änderung der Navigationsstruktur der Homepage
• neues Medien-Wiki
• Rekrutierung und Einbindung weiterer Industriepartner

Foto vom Meeting, Personen von rechts nach links: Norman Büttner (Chapter München), Udo Blumensaat (Chapter Berlin), Chris Müller (District Coordinator Europe), Thorsten Scheckenbach (Chapter Stuttgart), Erik Dobberkau (Chapter Köln), Willi Wöber (Chapter Wien) und Ulli Schiller (Manager SAE Frankfurt))

Neues Prospektmaterial und Briefpapier der SAE ALUMNI Association:

Die DIN A5 Broschüre wurde in Design und Inhalt erneuert. Neue Bestandteile des Informationsblattes sind das SAE-Alumni-Magazin, die Convention mit den Awards und das SAE-Job-Terminal. Auch das Briefpapier der Vereinigung hat ein neues modernes Gesicht bekommen. In schlichtem Silber und Schwarz werden zukünftig die Mitglieder mit Informationen versorgt.

Die weltweite Nr.1 der Medienausbildung

Internationales aus aller Welt

SAE Studenten bei Middlesex Graduation Ceremony in London

Am Freitag, den 8 Juli 2005 war es soweit: Trotz des unglücklichen Termines, einen Tag nach den schrecklichen Bombenanschlägen in der Londonder Innenstadt reisten mehr als viele der 450 eingeladenen Bachelor-Studenten aus aller Welt nach London, um an der offiziellen Graduation Ceremony der Middlesex University in der Londoner Wembley Hall teilzunehmen.
In Roben bekleidet erhielten die Absolventen feierlich ihre Degrees verliehen und belohnten sich anschließend bis in den frühen Morgen im Londoner Nachtleben beim Bar-Hopping. Ein besonderer Dank geht hierbei an das Team der SAE London für die Organisation der Pub-Tour!

SAE Dubai öffnet in Knowledge Village seine Tore

Im September 2005 wird SAE Institute seine jüngste Niederlassung in Dubai in den Vereinigten Arabischen Emiraten eröffnen. Standesgemäß werden sich die neuen Räumlichkeiten im hochmodernen Knowledge Village befinden, einer von der Regierung der VAE ins Leben gerufene "Bildungs-Freihandelszone". Mehr als 40 internationale Universitäten sind hier ansässig (darunter auch ein Campus unseres Kooperationspartners, der Middlesex University of London). Damit ist ein interdisziplinärer Austausch garantiert.

QANTM eröffnet in Europa, Asien und USA

Das international renommierte Qantm College für interaktive Medien und Games Development mit Sitz in Brisbane, Australien ist seit 2004 Mitglied der SAE Gruppe.
Bereits seit Jahren ist QANTM die unbestrittene Nr. 1 der Ausbildung im Games- und Animation Sektor in Australien.
Nach langer Planung und der extremen Nachfrage wird QANTM seine ersten Interactive Entertainment-Studiengänge in den Bereichen Games Development und Animation ab 2005/2006 an ausgesuchten SAE-Niederlassungen wie München, Amsterdam, Wien, Singapur und Miami anbieten.
Mehr Informationen finden Sie unter www.qantm.com

SAE Studenten beim Byron Bay Blues Festival

Im März 2005 fand in Byron Bay eines der größten Musikfestivals in Australien statt. Mehr als 70.000 Musikfans besuchten das 5 Tage dauernde Byron Bay Blues Festival mit Topacts wie der Dave Matthews Band, The Frames, REM und Gomez. Für mehr als 30 Studenten der SAE Byron Bay war dieses Festival auch ein echtes Highlight: Unter der Leitung erfahrener SAE Dozenten war das Team für das gesamte Recording, sowie für die gesamten Filmaufnahmen des Festivals zuständig. Daraus soll die offizielle DVD erstellt werden.

Goldene Schallplatte für SAE Miami

SAE Absolvent Vince di Pasquale bekam für seine Arbeit am Remix von Kevin Lyttles Smash-Hit 'Turn Me On' eine Goldene Schallplatte verliehen.
Vince bemerkte zu seinem Erfolg: "SAE Miami gab mir vor allem eins - ein professionelles Fundament, das mir alle Möglichkeiten eröffnete. Für all das — und für eine geile Ausbildung — bin ich SAE sehr dankbar!"

Kurznews

Ehrung für SAE Paris

Im Frühjahr 2005 wurde SAE Paris offiziell mit dem französischen "Les Fleches D'or" Preis für das innovativste und dynamischste Unternehmen im Großraum Paris ausgezeichnet.

Wir gratulieren !

SAE auch im Sport erfolgreich

Das von SAE Institute gesponserte Touring Car Team hat mit seinem Fahrer Luke Searle auf dem BMW 318i Super Tourer die „Super Touring Car Challenge 2005" in Australien gewonnen.

Herzlichen Glückwunsch!

SAE - News

SAE Berlin

Seit Anschaffung der d-control werden in der SAE Berlin beide Welten der Tontechnik in Edelausführung repräsentiert: im analogen Studio eine SSL-Konsole, im digitalen Studio ein ICON-System.

Das neue Icon Sysetm

Unsere Film-Studenten dürfen sich ab sofort an einer neuen HDV-Kamera erfreuen. Das brandneue Modell von JVC (GY-HD101) wird von Fachleuten hoch gelobt und ersetzt unsere alte Sony-Kamera, die beim Dreh leider von einer Brücke gefallen ist.

Medien Marathon

Im Juli fand zum erstmal der so genannte „Medien Marathon“ statt, eine zweiwöchige Veranstaltung für Medieninteressierte. In dieser Zeit gaben Fachleute aus verschiedenen Medienbereichen einen intensiven Einblick in die derzeitigen Berufsbilder und die jeweiligen Anforderungen. Die 16 Teilnehmer zeigten sich mit dem Programm sehr zufrieden und konnten am Ende der 2 Wochen eine selbst erstellte DVD mit den gesamten Inhalten (Fotos, Filme, Hörspiel, Musikproduktion, Homepage, 3d Animation und vieles mehr) mit nach Hause nehmen.

Workshops ohne Ende:
Für Alumni-Mitglieder und SAE Studenten war in den letzten Monaten viel geboten: Zu Gast waren unter anderem Ramon Rivero, Pedi Könemann, Matthias Kannengiesser (führender Multimedia-Experte nicht nur in Deutschland und ehemaliger SAE-Student), Synth to Sound (mit u. a. Lillo Scrimalli von den Fantastischen Vier und Markus Lang von DePhazz).

Auch 2005 kann SAE Berlin mit Stolz wieder erste Preise beim Animago-Wettbewerb verzeichnen: Wir gratulieren herzlich unseren ehemaligen Studenten Jan Gonschorek und Rudolf Germann (Platz 1 in der Kategorie Trailer/Open, Beitrag 455) sowie Thomas Hinke (Platz 1 in der Kategorie Kurzfilm, Beitrag 381).
Der Animago ist ein äußerst renommierter Wettbewerb, an dem Studenten und Berufseinsteiger der Animations-Branche teilnehmen können. Ein erster Platz wirkt sich sehr positiv im Lebenslauf aus und erfüllt natürlich auch uns als Ausbildungsinstitut mit Stolz.

Im April 2005 fand in den UFO-Studios Berlin einer der weltweit umfangreichsten Mikrofon- und Vorverstärker-Vergleichstest statt, bei dem einige SAE-Studenten für die Herstellung der Aufnahmen eingesetzt wurden.
Es wurden insgesamt 40 Mikrofone und 28 Mikrofonvorverstärker in unterschiedlichen Kombinationen getestet. Die Testreihe umfasste sowohl preiswerte Mikrofone/Preamps, wie auch high end Produkte und Raritäten.

Getestet wurde in den UFO-Studios Berlin

Ein wichtiger Teil der Testergebnisse soll nun ermitteln, welche Mikrofon-Vorverstärker-Kombinationen am besten zu bestimmten Schallquellen passen. Es wird angestrebt, einen Fachartikel über die Testreihen zu schreiben, der nach erfolgreicher Auswertung veröffentlicht werden soll. Des Weiteren soll in naher Zukunft eine DVD erscheinen, die sämtliche Aufnahmen beinhaltet, so dass sich jeder Interessierte selbst einen Überblick über die Testreihen verschaffen kann.

SAE Hamburg

Medienbunker wird zum “Musikbunker”
Der Umzug der SAE Hamburg in den so genannten Medienbunker am Heiligengeistfeld sollte nur der Anfang einer weitaus größeren Bewegung sein.
Inzwischen ist auch Hamburgs größter Musikfachhandel AMPTOWN in den Bunker eingezogen und bietet auf zwei Etagen eine riesige Auswahl an Musikinstrumenten, sowie Studio- und Beschallungstechnik. Zudem eröffnet diesen Monat das neue “Studio BASS”. Die SAE Hamburg sieht einer engen und positiven Zusammenarbeit mit den Partnern im Hause entgegen. Der Medienstandort St. Pauli entwickelt sich somit verstärkt zu einem reichhaltigen Pool für die Musikerszene, sowie die gesamte Musik- und Medienbranche.

KAROSTAR feiert Richtfest
Das im Januar 2006 zu eröffnende “KAROSTAR – Musikhaus St. Pauli” feierte im Juni diesen Jahres Richtfest. Das KAROSTAR wird einen wichtigen Beitrag zur letztendlichen Festigung des Medienstandortes St. Pauli leisten und als Knotenpunkt der Hamburger Musikszene Labels, Bookingagenturen, Studios und dergleichen unter einem Dach vereinen.

Kooperation mit BMG ZOMBA
Die SAE Hamburg verfügt seit dem Beginn des Schuljahres 2005/2006 über ein 2500 CDs umfassendes Song- und Soundarchiv von BMG ZOMBA Production Music. Dies ermöglicht allen SAE-Studenten einen kostenfreien Zugriff auf lizenzfreie Tonträger und Soundsamples zur Verwendung für Praxisarbeiten und Produktionen. Damit macht die SAE Hamburg den Anfang im deutschsprachigen Raum.

Digidesign Präsentation
Während der Sommerferien nutzte die Firma Digidesign das Studio 1 der SAE Hamburg für eine Produktpräsentation der d-Control. So wurde wenigen ausgesuchten Digidesign-Kunden die Möglichkeit für ein interaktives Training mit dem ICON-System gegeben, welches bislang nur sehr wenige Studios in Deutschland ihr Eigen nennen dürfen.

Bela B. zu Gast

Im Zuge von Dreharbeiten auf dem Bunkerdach zu einem Drummer-Special der arte / ZDF-Produktion Pop-Obsession gastierte Ende Mai Bela B., seines Zeichens Schlagzeuger bei "Die Ärzte", in der SAE Hamburg und nutzte die Zeit um sich ein wenig die Studioräumlichkeiten anzusehen.

SAE Frankfurt

Anfang November findet das 1. Seminar zum Thema "Copyright & Medienrecht" mit den Rechtsreferendaren Christian Alexander Bauer und Dominik Stolz statt. Es wird jeweils ein 4 stündiges Seminar für Film- und Creative Mediastudenten geben. Wir freuen uns, dass wir Herrn Bauer und Herrn Stolz als Dozenten für das SAE - Institute in Frankfurt gewinnen konnten, da sie sich schon während ihres Studiums auf den Bereich Medienrecht spezialisiert haben. Demnächst ist ausserdem ihr Zusammenschluss zur „music & law" Rechtsanwaltsgesellschaft mbH (www.musicandlaw.com) geplant.

Ref.jur. Christian Alexander Bauer
wurde am 23. Mai 1979 in Wien geboren. Er absolvierte 1999 sein Abitur am Privatgymnasium Dr. Richter in Kelkheim im Taunus. Ab Herbst 1999 begann er mit dem Studium der Rechtswissenschaften in Frankfurt am Main und legte 2004 sein erstes juristisches Staatsexamen ab. Seit 1997 ist er international als DJ tätig.

Ref.jur. Christian Alexander Bauer

Ref.jur. Dominik Stolz
wurde am 28. Juli 1973 in Koblenz geboren. 1992 machte er das Abitur am Gymnasium auf der Karthause in Koblenz. Ab 1996 studierte Herr Stolz Rechtswissenschaften in Frankfurt am Main und erreichte 2004 das erste juristische Staatsexamen. Seit 1996 ist er im Bereich des Künstlermanagements und der Tourbetreuung tätig.

Ref.jur. Dominik Stolz

SAE Stuttgart

Wir können kühlen Kopfes und warmen Herzens von unserer neuen Klimaanlage berichten:
So eine imposante Fensterfront, wie sie das neue Gebäude der SAE Stuttgart aufweist, hat durchaus ihre Vorteile: Man kann tagsüber auf Kunstlicht verzichten und erhält ein angenehm helles Raumklima. In den Sommermonaten jedoch kann eine großzügige Außenwandverglasung dank des Treibhauseffekts die Räumlichkeiten schnell in eine Großraum-Sauna verwandeln. Alle Beteiligten der SAE Stuttgart können die Vorzüge einer Klimaanlage nicht hoch genug einschätzen, speziell in unserem Pro Control-Mixdown-Studio sorgt dies für echte Erleichterung.

Im Gegenzug gibt es mittlerweile auch wieder ein Angebot für Leute, die es lieber heiß mögen: Der neue SAE-Kaffeeautomat versorgt Studenten und Belegschaft mit lebensnotwendigem Koffein. Hierbei bleibt einem die Wahl zwischen der automatentypischen gefriergetrockneten Instant-Kaffee oder der Gourmet-Krönung aus frisch gemahlenen Espresso-Bohnen offen.
Somit sind wir bestens gewappnet für den ungebrochenen Ansturm auf unsere Audio-Abteilung. Ja, es ist wirklich bemerkenswert, daß wir als jüngste deutsche Audio-SAE einen so erfreulichen Zulauf in diesem Fachbereich zu verzeichnen haben. Daher sind wir auch sehr froh, mit Andreas Zeitler alias „Zettt" einen neuen Audio-Mitarbeiter in unseren Reihen willkommen zu heißen. Zettt ist bereits einige Zeit lang der Münchner Ansprechpartner für unsere Stuttgarter Studenten gewesen, und lief nach diesem Dienst als „vorgeschobener Posten" vollständig nach Stuttgart über.
In Stuttgart wurde mit dem Kursstart zum 1. Juli ebenfalls das Digital Film and Animation Program (FAP) eingeführt, in dem nicht nur wie bisher schon filmische Inhalte behandelt werden, sondern schwerpunktmäßig auch visuelle Animations-Effekte im 2D- und 3D-Bereich. Passend dazu hielt Peter Palowski (sonnenklar TV) bereits einen zweitägigen Workshop zum Thema Character Modeling, Texturing und Animation in 3ds Max ab, an dem Studenten und SAE Alumnis kostenlos teilnehmen konnten.
Unsere Studenten genossen darüber hinaus noch einen speziellen Workshop zum Thema Farbkorrektur, den unser Kamera & Licht-Dozent Dipl.Ing. Hakan Enes Tokyay erstmals abgehalten hat. Hier konnte er unseren Studenten wertvolle Tipps dazu geben, wie man einem sogenannten "Filmlook" auch bei DV-Material etwas näher kommt.
Erneut ist Ingo Lechner, Drehbuchautor von "Alarm für Cobra 11" und "Lenßen und Partner" wieder im festen Kader der Film-Dozenten und begeistert mit seinem Wissen in den Bereichen Dramaturgie, Filmanalyse, Spielfilm/Werbespot/Musikvideo.
Um die enormen Datenmengen, die bei Film-Projekten naturgemäß entstehen auch zentral vor Ort speichern zu können, gibt es einen Terabyte-Server, der liebevoll „Fluxkompensator" getauft wurde. Dieser beherbergt in seinem verheißungsvoll summenden Gehäuse ein RAID aus 12 Festplatten, und liefert über Gigabit Ethernet Datenübertragungsraten, die jede lokale Workstation-Festplatte in den Schatten stellen.

Ein schattiges Plätzchen hat mittlerwele auch ein Gartenzwerg in der SAE gefunden: Als das Pro Control Studio nach dem Raum-in-Raum-Prinzip gebaut wurde, entstand zwischen der Außenwand und der Studiowand ein schmaler freier Streifen, der durch das Fenster im Studio einzusehen ist. Um diese Aussicht beim Mixdown zu verbessern, wurde das Projekt „Grün" ins Leben gerufen. Im Zuge dessen wurde auf dem Boden vor dem Studio-Fenster Kunstrasen ausgelegt, und auf dieser idyllischen Wiese bewacht jetzt auch ein kleinbürgerlich kitschiger Gartenzwerg das Studio – wobei er zumeist eine recht ruhige Kugel schiebt.
Alle Hände voll zu tun hingegen hat in letzter Zeit unser Messe-Team: Nicht nur auf der obligatorischen FMX waren wir zusammen mit der SAE München vertreten, sondern auch bei mehr Jugend-orientierten Messen wie der „Jobs for Future" in

Villingen/Schwenningen oder auch der „Einstieg Abi“ in Karlsruhe. Dort lief auch zum ersten Mal unser Projekt „ReedRace“, ein von unserem ShockWave 3D Dozenten entwickeltes Spiel, bei dem man nach dem Vorbild der populären Arkaden-Spiele einen Raumgleiter durch einen Tunnel steuern kann. Das Spiel bot für die Messe-Besucher eine willkommene Abwechslung zu der Flut an Informationen.

SAE Stuttgart auf der„Einstieg Abi“ in Karlsruhe

Bei der Stuttgarter Messe „azubi- & studientage“ waren wir nicht nur mit einem Messestand vertreten, sondern boten unter dem Motto „Media on Stage“ auch in einer Bühnenpräsentation Einblicke in das Schaffen von kreativen Profis in der Medienbranche. Es wurde quasi live vor den Augen der interessierten Zuschauer eine „reale“ Medienproduktion erstellt, so daß jeder eine Vorstellung davon bekommen konnte, wie seine Zukunft an der SAE und im zukünftigen Job aussehen könnte.

Eine weitere Informationsveranstaltung der besonderen Art hielten wir in unseren eigenen Räumlichkeiten ab: Beim „Girls’ Day“ (www.girls-day.de) konnten wir interessierten Mädchen der Klassenstufen 5 bis 10 einen Einblick in die kreative Arbeit an Media-Projekten geben, und den praktischen Lehr-Alltag an einem SAE Institut vorstellen. Alle Mädels waren begeistert an der Umsetzung eines Projektes beteiligt und konnten dieses am Ende des Tages mit nach Hause nehmen.

Girlsday an der SAE Stuttgart

Da auf diese Art nun auch die Generationenfolge gesichert ist, können wir entspannt in die Zukunft blicken, und werden neben all diesen Veranstaltungen nicht vergessen, unser Hauptaugenmerk darauf zu halten, auch weiterhin die künftigen Profis der Medienbranche auszubilden.

SAE Köln

Beteiligung von SAE-Studenten an DVD-Produktionen

Headinstructor Christan Bartsch hat am Freitag, den 01. April 2004 zusammen mit unserem Filmstudenten Jan Peiniger den Audio-Kommentar zur „Alles wegen Paul“-DVD gedreht. Der Audio-Kommentar stellt eine absolute Weltneuheit dar, da es sich um den ersten Speise-Kommentar dreht: Produzent Hape Kerkeling und Regisseur Angelo Colagrossi haben sich während des gesamten Kommentars über indisches Essen hergemacht und telefonierten dabei mit den Hauptdarstellern, die sie unter anderem beim Einkaufen überraschten.

Ein weiterer Audiokommentar zu den nächsten geplanten Didi Hallervorden-DVDs „Didi auf vollen Touren“ und „Darf ich Sie zur Mutter machen?“ mit Kameramann Michael Ballhausen wurde von den Berliner SAE-Studenten und Kollegen gedreht.

Der Udo Lindenberg-Film „Panische Zeiten“ wurde ebenfalls mit Interview und Audio-Kommentar für die DVD versehen. Die Dreharbeiten für das 30minütige Interview mit Udo Lindenberg übernahmen 2 Filmteams der Hamburger SAE, geschnitten wurde in Köln.

Zum Erscheinen der DVD wurde von unseren Mitarbeitern Christian und Regine die Website von Udo Lindenbergs Panik-Partei (www.panik-partei.de) erstellt, auf der auch der DVD-Trailer zu finden ist.

Sämtliche Schnittarbeit zur Produktion der Udo Lindenberg-DVD, des Hape Kerkeling-Projekts und der Didi-DVDs wurden in Köln von unseren Studenten Ingmar Hiller, Markus Kablewski, Kris Opperbeck, Carsten Simon, Philipp Milbradt und Jan Peiniger erledigt.

ProLight&Sound/Musikmesse Frankfurt

Eine kleine Truppe unserer Audio-Studenten startete eine Exkursion zur Frankfurter Musikmesse/ProLight and Sound zusammen mit unserem Alumni Chapter Präsidenten und Audio-Dozenten Erik Dobberkau. Mit platten Füßen und dem ein oder anderen Kaltgetränk bewaffnet liess man den Abend dann gemeinsam auf einem „Genepool“-Konzert, der Band unseres Dozenten Thilo Schenk, in Köln gemütlich ausklingen.

Sennheiser 5.1-Workshop/Solution D-Vortrag

Am Freitag, den 17. Juni 2005 fand in der SAE Köln ein Workshop mit der Firma Sennheiser für unsere Studenten statt.
Gregor Zielinsky, Grammy Winning Engineer und Artist Relations Manager der Firma Sennheiser zeigte eine Cross Over Life Produktion mit Jazz Group und Symphonie Orchester. Es wurden Aufbau des Orchesters, Eigenarten des Saales und die daraus folgende Mikrofonierung erklärt. Die Einzelsignale lagen in einer Pro Tools Session vor, so dass alle Teilnehmer direkt “Hands on” legen konnten.
Parallel zu den jeweiligen ProTools-Sessions fanden am Nachmittag für die jeweils nicht im Praxisteil beschäftigte Gruppe ein Vortrag über das Neumann Solution D Digitalmikrofon, ein Großmembran-Kondensatormikrofon mit AES/EBU-Interface statt.
Wir danken nochmals herzlich der Entwicklungsabteilung der Firma Neumann.

Kölner-Creative Media-Student gewinnt New Media Award 2005

Student Alexander El-Meligi hat zusammen mit seinem Kollegen Andreas Herde (beide arbeiten bei Bassier, Bergmann und Kindler in Oberhausen) den “New Media Award 2005” (www.newmediaaward.bbk.com) im Bereich “Young Creation abgeräumt.
Prämiert wurde das Projekt “Your Tunes On Time” für den deutschen Musikdownload-Dienst “musicload”.
Das Kölner SAE-Team gratuliert an dieser Stelle nochmals recht herzlich.

Personalkarussell

In Köln hat sich personell einiges getan. Die Kölner SAE begrüsst in den verschiedenen Fachbereichen neue Supervisors: Audio: Sarah Kielhöfer, Jens Stoffers und Christian Wagner, der auch nebenbei noch im Troisdorfer Bluebox-Studio tätig ist; Film/3D: Niklas Hlawatsch, Theodoros Kokkinidis.
Unser vorheriger Neuzugang im Filmbereich, Mirco Sanftleben hat uns leider schon wieder verlassen, da er seit Juni bei “Verbotene Liebe” in der Postproduktion tätig ist.

Große Abschlussfeier

Am Freitag vor den Sommerferien, dem 15. Juli 2005, fand unsere große Abschlussfeier für die Studenten des letzten Halbjahres statt. Nach dem offiziellen Teil, der Diplomverleihung und der Schlacht am Buffet wurden die Pforten auch für alle

aktiven Studenten geöffnet.
So wurde dann bis in die frühen Morgenstunden gefeiert, getanzt und getrunken. Selbst als die eigentliche Party vorüber war zogen noch einige Hartgesottene bis morgens um 07:00 Uhr um die Häuser.

Feier der SAE Köln

SAE Leipzig

Am 8. Juli waren die Firmen Sennheiser und Neumann im Hause
Sennheiser präsentierte eine originale 5.1 Surround Mischung im neuen ProControl Studio. Unter der Aufsicht und mit Hilfe der Tipps von Gregor Zielinsky, konnten sich unsere Studenten selbst an der 5.1 Mischung versuchen.

Gregor Zielinsky von Sennheiser

Gespannt lauschten unsere Stundenten nicht nur Gregor, sondern auch der Solution-D Präsentation von der Firma Neumann.

Solution-D Präsentation von der Firma Neumann.

Wir begrüßen unseren neuen Supi Johannes Fritsche für den Film & 3D Bereich.

Eröffnungsfeier SAE Leipzig

Am 1. April 2005 feierte SAE in Leipzig die offizielle Eröffnung des 7. Instituts in Deutschland.
Seit August 2004 im Bau und nun endlich fertiggestellt: Das neue SAE Institut im Leipziger Zentrum. Seit September 2004 wird der Lehrbetrieb auf zwei Stockwerken durchgeführt. Im Obergeschoss befinden sich die zwei Klassenräume für den theoretischen Unterricht und der Übungsbereich für die praktischen Übungen. Nach und nach wurde aus dem bisher nicht ausgebauten Untergeschoss ein einladender Studiobereich.

Ein weiteres Stockwerk befindet sich momentan im Bau und wird in Kürze die Film und Animationskurse beheimaten. Neben weiteren G5-Arbeitsplätzen und einer Greenscreen-Wand werden dort Avid Express und Final Cut Pro-Suiten installiert. Die brandneue HDV-Kamera von JVC (GY-HD101) wurde ebenfalls neu angeschafft.

Am 1. April 2005 fand die prominent besuchte Eröffnungsfeier statt. Mit namhaften Gästen aus Politik, Wirtschaft und den Medien durften wir die erste Niederlassung in den neuen Bundesländern einweihen. SAE-Gründer Tom Misner liess es sich nicht nehmen, das Buffet nach einer kleinen Ansprache persönlich zu eröffnen. Zuvor betonte Schulleiter Timo Krämer, wie sehr sich alle Beteiligten darauf freuen, nun auch in Leipzig Kontakt zur Industrie herzustellen, professionelle Arbeitskräfte auszubilden und einen festen Platz in der ostdeutschen Medienlandschaft einzunehmen.

Seit dem 1. Juni unterstützt Johannes uns tatkräftig beim Aufbau des Filmbereiches in Leipzig.
Zur Zeit werden im 2. Stock die Räume nach unseren Bedürfnissen bis Anfang August umgebaut. Danach richten wir die Filmarbeitsplätze und die Suiten ein. Das interne Netzwerk wird auf ein 1Gb Netzwerk zum Server erweitert, damit die großen Mengen an Filmdaten transportiert werden können.
Für den neuen Fachbereich Film & 3D wurde aktuelles Filmequipment gekauft. Auch die Suiten werden HD-fähig sein. Im September startet der neue Audiokurs voll besetzt. In den letzten Wochen flatterten die Anmeldungen nur so herein. Hoffen wir, dass es so bleibt.

SAE München

Qantm
Ab Oktober wird die SAE München mit Qantm Ihren vierten Studiengang starten. Somit wird das vom Qantm College in Australien seit 1996 institutionalisierte "Diploma of interactive Entertainment" erstmals auch in Europa durchgeführt werden. Die Vorbereitungen laufen seit Monaten auf Hochtouren. Neben einem sehr erfolgreichen Infoworkshop am 9. Juli, bei dem unter anderem Sven Liebich, Art Director bei Phenomic, einen Vortrag über die Game Industrie hielt, ist die SAE-München mit QANTM auch auf Großevents wie der Game Convention in Leipzig und der WakeBoard EM tätig. Im Oktober wird

dann Qantm erstmals den Unterrichtsbetrieb aufnehmen. Die Studenten werden unter Leitung von Chris Mösbauer (Leiter Film&Animation) spannende 18 Monate Intensivstudium in den Bereichen Game Programming und Character Animation erleben und dürfen sich auf ein actionreiches Berufsleben in einem wachstumsstarken Medienbereich freuen.

SAE auf Games Convention

Wo was los ist, da fühlt sich SAE pudelwohl. Dieses Jahr präsentierte sich SAE erstmals auf der Games Convention in Leipzig, Europas größter Messe für Computerspiele. Jedes Jahr zieht die Games Convention über Hunderttausend Fachbesucher und Spielefreaks aus ganz Europa an. Im Zuge der Einführung des QANTM Studienganges "Diploma of interactive Entertainment" präsentierte sich die SAE erstmals im neuen Qantm-Design auf einer internationalen Messe. Wie zu sehen ist, sagen Bilder mehr als tausend Worte! Die Games Convention ist übrigens ein Erlebnis für alle Medieninteressierten, da sich hier in den Leipziger Messehallen die abgefahrensten Medienpräsentationen Reih an Reih stehen. Guter Sound, gutes Licht, Interaktion...was will man mehr?

QANTM Messestand der SAE München

SAE auf Festivals live dabei

Mit 93.000 Besuchern ist das Tollwood-Sommerfestival 05 eines der größten in Bayern. Auch dieses Jahr konnten wir 50 Studenten die Gelegenheit geben als Praktikant live dabei zu sein. Unsere Studenten betreuten u.a. Acts wie Juli, Meat Loaf und Coe Cocker. Auch im Liverecording für das Stadt-Land Rock Festival waren unsere Studenten im Einsatz.

Eine ähnliche Kooperation konnte mit dem Theatron-Festival geschlossen werden, wo über 4 Wochen lang über 40 Studenten mit an Board waren.

Facts SAE München ...

• In den Ferien wurde ein neues 24-Spur-Analogstudio im Studiotrakt der SAE München installiert.

• Seit 1. April 2005 ist Florian Stärk neuer Schulleiter in München. Als langjähriger Mitarbeiter weiss er genau, wie die Führung der Schule auszusehen hat. Viel Erfolg im neuen Job, und auch Dank an seinen Vorgänger Olli Gieschen.

• Seit Anfang August hat die Audioabteilung einen neuen Head-Instructor. Armand Klenk, der bereits seit vielen Jahren Dozent und Betreuer in München ist, wird in Zukunft unsere Audiostudenten durch ihre Ausbildung führen. Wir wünschen ihm viel Erfolg bei seiner Arbeit.

• Seit Mitte August gibt es auch in der Creative Media Abteilung ein neues Gesicht an der Spitze. Anneke Winter hat den Head-Instructor Job von Jochen Brückner übernommen, der sich nun voll und ganz auf seinen Posten als Coordinator und stellvertretenden Schulleiter konzentrieren kann. Wir wünschen Anneke viel Erfolg und Alles Gute !

• Alex Gehrig, einer der beiden Marketing Manager Deutschland, hat uns Mitte Juli verlassen und wird nun der SAE Singapur seine Dienste zur Verfügung stellen. Die ganze SAE München wünscht ihm Erfolgreiche Jahre!

SAE Night

Die SAE München veranstaltete die erste SAE-Night am 23. Juni 2005. Ab 18:00 Uhr waren die Türen im Münchener Feierwerk geöffnet. 200 Studenten und Mitarbeitern feierten die ganze Nacht mit guter Live-Musik und fantastischer Stimmung. Vier Bands, die im Vorfeld aus den Reihen der Studenten gecastet wurden, gaben Ihre Musik zum Besten. Die gesamte Planung und Vorbereitung sowie die technische Durchführung wurde ausschließlich von SAE Studenten und Mitarbeitern übernommen. Obwohl die Bands in einem kleinen Rahmen auftraten, hatte jede Band neben einer Backstage-Versorgung einen eigenen FOH Mischer, sowie einen eigenen Monitor Mischer und dutzende Stagehands. So manche namhafte Band wäre bei dieser professionellen Betreuung ins Schwärmen gekommen. Neben der gesamten Beschallung filmten die Studenten der Filmkurse mit mehreren Kameras die Auftritte. Alles funktionierte wie im Lehrbuch. Die SAE-NIGHT wird in Zukunft ein fester Bestandteil des SAE-Veranstaltungskalenders sein und voraussichtlich im Winter zum zweiten Male durchgeführt werden. Wir danken allen Beteiligten für dieses fantastische Event.

Erste SAE Night im Feierwerk München

SAE Sommerfest

Pünktlich zum Ferienstart versammelte sich die SAE-München am 15. Juli zu ihrem legendären Sommerfest. In urgemütlicher Atmosphäre trafen sich unzählige Studenten, Partner und Mitarbeitern im Biergarten der SAE-München, der aus allen Nähten platzte. Bis tief in die Nacht wurde ausgelassen gefeiert, gefachsimpelt, ein Plausch hier und ein Plausch da gehalten und nebenbei mit dem SAE-eigenen Steingrill die besten Schnitzel und Würstchen im gesamten Voralpenraum gegrillt. Unser Audio Student Axel Seipenbusch brachte die Menge mit seiner Country-Karaoke so richtig in Schwung. Ein großes Dankeschön an dieser Stelle.

Sommerfest der SAE München

SAE Wien

SAE Student Terminal
Im Rahmen seiner Master Arbeit hat Willi Wöber, Kursleiter der Bachelor-Abteilung, den “SAE Student Terminal” entwickelt. Diese Web-Applikation, welche in Form einer Kiosklösung zur Zeit an der SAE Wien getestet wird, ermöglicht es den Studenten, persönliche Informationen mittels Studentenausweis abzufragen. Neben Prüfungsergebnissen und Informationen über einbezahlte und noch fällige Kursgebühren steht den Studenten auch die Möglichkeit zur Verfügung, selbstständig Schulbesuchsbestätigungen auszudrucken.Nach einer abschließenden empirischen Evaluation, die ebenfalls Bestandteil des Master Projekts ist, soll das System auch den Studenten anderer SAE Niederlassungen zur Verfügung stehen.

Alle Jahre wieder..
Kein Jahr wäre komplett, ohne Umbauarbeiten am SAE Institute Wien. Dieses Jahr haben die Studenten ein neues PC Klassenzimmer mit 20 HP Workstations bekommen. Der Übungsbereich der Audioabteilung wurde neu gestaltet und, da auch an der SAE Wien nicht nur gearbeitet werden kann, gibt es jetzt für Studenten und Mitarbeiter die neue “SAE-Lounge” mit Sitzecke, Getränke- und Foodautomaten sowie Wireless LAN.
Auch der Eingangsbereich der SAE Wien bekam ebenso ein neues Gesicht, wie der neue Internetauftritt. Auf der neuen übersichtlichen Website sind nun neben den Infos zu allen Kursinhalten, auch Studentenprojekte, der SAE Webstore und das SAE Game zu finden.
Das SAE Jump-and-Run Game “eSAEy” war im Juni 2005 auch Schauplatz für ein Gewinnspiel, bei dem es für die Highscoregewinner Kursplätze und SAE Merchandising zu gewinnen gab.

Jump-and-Run Game “eSAEy”

SAE Mitarbeiter (die natürlich vom Gewinnspiel ausgeschlossen waren) haben (und tun es immer noch) ebenfalls einen erheblichen Teil ihrer Freizeit vor dem Computer verbracht, und das sogar international (Anmerkung der Redaktion)

Die im letzten Heft erwähnte Übernahme des Qantm College in Brisbane durch SAE bringt die Game Programming und Game Animation Ausbildung auch nach Wien. Angehende Gamedesigner haben nun ab Januar 2006 die Möglichkeit diese Ausbildung auch am Standort Wien zu besuchen.

Bachelor-Abschluss für Staff-Members
Erneut können wir einigen Mitarbeitern der SAE Wien zum erfolgreichen Abschluss des Bachelor-Programms gratulieren. Seit März 2005 dürfen Jakob Frank, Markus Schmeiduch und Volker Piringer (alle Multimedia Arts) ihren Namen den BA (Hons)-Titel hinzufügen. Mit diesem Abschluss unterstreichen sie die Qualität ihrer Arbeit als Supervisoren bzw. Vortragende der SAE Wien und fügen sich so in die Reihe jener Kollegen ein, die den Bachelor-Kurs bereits erfolgreich bestanden haben. Unter ihnen sind zum Beispiel Stephan Grassl, Stefan Lainer, Evangelos Mitrou und Christoph Pausz (alle Recording Arts).
Herzlichen Glückwunsch.

Apropos Glückwünsche
Wer immer schon wissen wollte, wer den aktuellen Postfuchs der österreichischen PSK designt hat, kann sich mit Jürgen Weinberger, Filmsupervisor und Systemadmin der SAE Wien unterhalten. Sein 3D Postfuchs dient nun als Vorlage für Plüschtiere, Sparbüchsen und sämtliche PSK Prospekte und Folder.
Unsere Kurskoordinatorin Brigitta Bödenauer, die im Jahr 2004 das Diagonale Filmfestival in der Kategorie “Innovatives Kino” gewonnen hat, wurde mit ihrem Siegerfilm bis jetzt schon auf Filmfestivals in Marseille, Newcastle (AUS), Helsinki, Simrishamn (SWE), Jihlava (CZ), Aix-En-Provence, Karachi, Paris, Zürich, San Francisco, Melbourne, Dunedin (NZ), London, Baden (CH), Lucania (I),Vancouver und auf der Australian International Animation Festival 2005 Tour gezeigt.
Herzlichen Glückwunsch!

SAE Zürich

Seit wenigen Monaten kann bei uns ein Seminarraum, falls gewünscht in ein Greenscreen Studio umgewandelt werden. Dazu gehören die professionelle Beleuchtung mit sechs 800 Watt starken Lampen und einem 220 Watt Quadrilight Fluter, sowie einigen Blackflags. Es wird von den Studenten immer häufiger und mit stetig wachsendem Erfolg genutzt

Greenscreen-Room der SAE Zürich

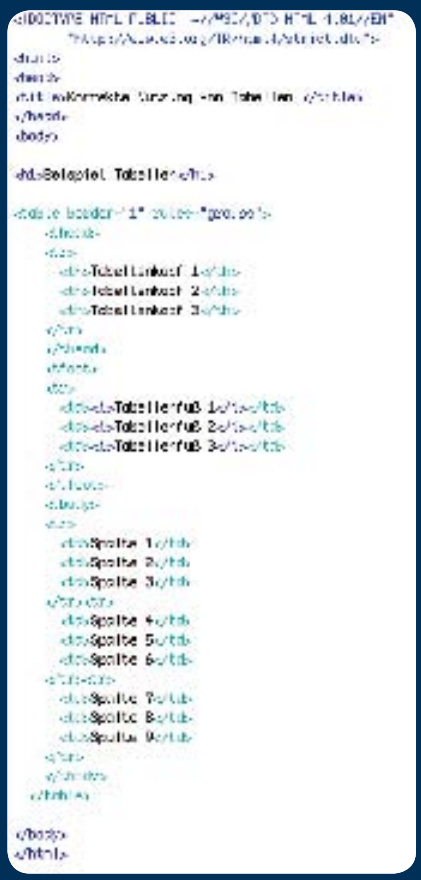
Im März hat uns Ramon Rivero beehrt und uns die neuesten Entwicklungen zum Thema „MOCAP“ näher gebracht. Ramons charismatische Art hat uns alle begeistert und auch die Industriepräsentation, die er bestritt war ein voller Erfolg.

Im Juli wurde zum ersten Mal ein Film and Animation Program (FAP) gestartet, das den bestehenden Filmkurs sowie den Digital Animation Kurs vereint. Zwei Klassen durchlaufen momentan das neue Kurskonzept.

Seit Mai haben wir einen gehörlosen Student an der Schule. Damit er dem Unterricht folgen kann, wird er jedes Mal von einer Übersetzerin begleitet, die den behandelten Stoff simultan in die Gebärdensprache übersetzt! Dies funktioniert vorzüglich, der Student kann dem Unterricht offenbar mühelos folgen. Bemerkenswert ist es, dass die Übersetzerin sich aber so aufs Übersetzen konzentrieren muss, dass sie im Nachhinein nicht mehr sagen kann, über was gesprochen wurde. Schade, denn wer kommt schon in den Genuss einer kostenlosen Ausbildung?

Zum Schluss noch ein paar personelle Änderungen: Bernhard Blech, ehemaliger Headinstructor im Departement Film und Animation hat uns verlassen, um sich zuhause in Rosenheim anderen Aufgaben zu widmen. Dabei wünschen wir ihm alles Gute!
Matthias „Thisi“ Schmid hat seine Aufgabe übernommen. Ebenfalls neu dazu gekommen ist Michi Salzmann, Absolvent des DAP 504, der seit Mai das Supervisorteam verstärkt. Wir wünschen beiden für ihre Arbeit bei der SAE Zürich alles Gute!
Nach dem Ausscheiden von Claudine de Lucia als Managerin in Genf übernahm Pik Küchler zusätzlich zur züricher Schulleitung auch dieses Amt.

Korrekte Nutzung von Tabellen



Heutzutage werden Tabellen in XHTML als reine Layouttabellen genutzt. Die wahre Bestimmung von Tabellen wird dabei aber sehr häufig übersehen. Tabellen sollten zur Darstellung von tabellarischen Daten genutzt werden. Um solche Tabellen für Suchmaschinen und “non-visuale” Browser zu optimieren, hat das W3C einige Attribute und Container als Standard definiert. Tabellenbereiche: <thead>, <tbody> und <tfoot>
Um eine Tabelle in verschiedene Bereiche aufzuteilen empfiehlt das W3C die Nutzung der Container “thead” für den Tabellenkopf, gefolgt vom Container “tfoot” für den Tabellenfuß. Beide Container sind nur einmal in einer Tabelle zu benutzen. Der letzte Bereich, der Container “tbody”, kann mehrfach verwendet werden. Der Vorteil beim Einsatz von diesen Containern liegt nicht nur in der Strukturierung der Tabelle, sondern auch in deren Formatierung.
Durch CSS kann man z.B. dem Container “tbody” eine feste Höhe geben und durch den Befehl “overflow” scrollbar machen. Das hat den Vorteil, dass der User bei langen Tabellen immer Tabellenkopf und -fuß sieht.
Ausserdem drucken einige Browser Tabellenkopf und -fuß auf jeder Seite mit aus und ermöglichen somit eine besser Übersichtlichkeit bei langen Tabellen.

Tabellenunterschrift: <caption>
Was in Büchern und Dokumentationen die Regel ist, sollte auch auf auf Webseiten genutzt werden. Jede Tabelle wird im Printbereich mit einer Unterschrift belegt, in der kurz der Inhalt der Tabelle wiedergegeben wird. Warum also nicht auch auf Webseiten? Das W3C bietet in diesem Zusammenhang den Container “caption” an, der direkt nach dem Öffnen des Tabellencontainers eingesetzt werden kann. Auch hier entsteht ein klarer Usability-Vorteil gegenüber der Nicht-Verwendung, denn der User kann anhand der Tabellenunterschrift entscheiden, ob er sich näher mit der Tabelle auseinandersetzen möchte oder nicht. Gerade bei komplexen Tabellen ist diese Entscheidungshilfe sehr vorteilhaft.

Inhaltsverknüpfung mit dem Attribut Scope
Suchmaschinen und “non-visuale” Browser können eine Tabelle nicht ohne Hilfsmittel interpretieren. So weiß z.B. ein Screenreader nicht, welche Datenzelle mit welchem Tabellenkopf verknüpft ist und liest alles nacheinander vor. Mit dem Attribut Scope in einem “th” Container kann man diese Lücke schließen. Mit dem Wert “col” definiert man, dass alle Tabellenzellen in dieser Spalte zu dem darüberstehenden Tabellenkopf gehören. Setzt man den Wert “row” ein, weiß das Programm, dass alle Datenzellen rechts neben dem Tabellenkopf mit diesem verknüpft sind. Screenreader lesen dann vor jeder Datenzelle nochmal dem Tabellenkopf vor, um so ein besseres Verständnis für den Inhalt zu schaffen.

von Enrico Reinsdorf

Pro Tools Marker können mehr

Marker sind eine einfache und effiziente Möglichkeit wichtige Stellen innerhalb eines Arrangements schnell anzufahren. Damit sind aber die Möglichkeiten bei weitem nicht ausgeschöpft. Wir können die Marker Funktion auch verwenden, um Trackhöhe, Zoom Einstellungen und Trackansichten abzuspeichern.

Angenommen, eine Session besteht aus 24 Spuren, 10 davon Drums. Um mehr Übersicht beim Editing zu bekommen, kann es Sinn machen im Editfenster nur die Drumspuren anzuzeigen. Dazu werden zuerst im Show/Hide Fenster (links vom Editfenster) alle Spuren außer den Drums versteckt. Über die Taste numerisch Enter (Zahlenblock) öffnet sich der Marker Dialog. Statt wie üblich einen Zeitmarker zu definieren, wählt man bei Time Properties die Option “none”. Nun unter den General Properties die Option Track Show/Hide ankreuzen, falls auch die Trackhöhe abgespeichert werden soll, wählt man zusätzlich die Option Track Heights an. Die Einstellung kann nun wie ein Marker aufgerufen werden, d.h. im Classic Mode mit der entsprechenden Locator Nummer gefolgt vom Dezimalpunkt (Zahlenblock). Hat man das System einmal begriffen, sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Ich habe mir angewöhnt die wichtigsten Einstellungen immer auf die gleichen Locatorpositionen zu speichern. Damit muss ich sie mir nicht bei jeder Session neu einprägen.

Urs Jelk, Supervisor Audio, SAE Institute Zürich

DAS RECHT DER LINKS

Autor: Dr. Thomas Hofer-Zeni, SAE-Dozent und Rechtsanwalt in Wien

Eine der wohl maßgeblichen Gründe für den Erfolg des Internets ist die Möglichkeit, Links zu setzen, d.h. dass dem Besucher der Website die Möglichkeit gegeben wird, eine andere, eigene oder fremde Seite unmittelbar zu öffnen.

Diese „digitale Fußnote“ hat gegenüber den herkömmlichen Verweisen den nachvollziehbaren Vorteil, dass Informationen sofort überprüft oder vertieft werden können. Links werden aber nicht nur zu Informationszwecken gesetzt, sondern auch dazu, um bestimmte Seiten, bestimmte Angebote zu fördern bzw. deren Inhalte zu verbreiten.

Naturgemäß ist bei einem neuen Medium, wie es das Internet ist, immer ein wenig abzuwarten, wie der Gesetzgeber und die Rechtsprechung auf diese Situation reagiert. Hier ein kurzer Zwischenstand:

1. Zulässigkeit von Links:
Zunächst stellte sich die Frage, ob das Setzen von Links auf fremde Seiten überhaupt zulässig ist, immerhin führt man ja den Besucher auf eine Website eines anderen Anbieters, auf der aller Wahrscheinlichkeit nach urheberrechtlich geschütztes Material zu finden ist, etwa in Form von Bildern, Filmen, Texten, aber auch in Form des angebotenen Web-Designs. Hier hat die Rechtssprechung eindeutig zu Gunsten der Links entschieden.
Ein Hyperlink zu einer Datei auf einer fremden Website verletzt auch bei urheberrechtlich geschützten Werken nicht das Urheberrecht. Derjenige, der im Internet eine Web-Seite betreibt, und diese ohne Schutzmaßnahmen öffentlich zugänglich macht, ermöglicht diese Nutzungen und muss daher damit rechnen, dass Hyperlinks auch in Form von Deep Links gesetzt werden. Auch die Umgehung von Startseiten des Internetanbieters und damit der darauf betriebenen Werbungen stellt nach Ansicht des BGH keine Wettbewerbswidrigkeit dar.

2. Haftung für Inhalte fremder Links:
Man kann wohl davon ausgehen, dass eine Verantwortlichkeit des Diensteanbieters nicht besteht, wenn es sich um einen Link auf fremde Seiten handelt, und der Diensteanbieter von der rechtswidrigen Tätigkeit keine tatsächliche Kenntnis hat, und sobald er diese Kenntnis oder dieses Bewusstsein erlangt, unverzüglich tätig wird, um den elektronischen Verweis zu entfernen. Dies gilt natürlich nicht, wenn die Information von ihm selbst oder von Mitarbeitern stammt, oder der Diensteanbieter die fremde Information als eigene darstellt (dies ist in § 17 des öst. E-commerce-Gesetzes ausdrücklich geregelt, in Deutschland können die Bestimmungen über die Providerhaftung gem. dem TDG und dem MDStV herangezogen werden).
Man kann daher festhalten, dass ein Link dann gesetzt werden darf, wenn nicht anzunehmen ist, dass auf der fremden Seite rechtswidriges Material zu finden ist.
Eine Haftung besteht umgekehrt dort, wo:

- es sich um eigene Inhalte handelt, die rechtswidrig sind;
- der rechtswidrige Inhalt bekannt oder offenkundig war;
- besondere Vorsicht ist bei der Verlinkung auf Webseiten mit strafrechtlich relevanten Inhalten geboten, da dort in der Regel bereits die Inkaufnahme einer möglichen Rechtswidrigkeit zur Strafbarkeit führt.

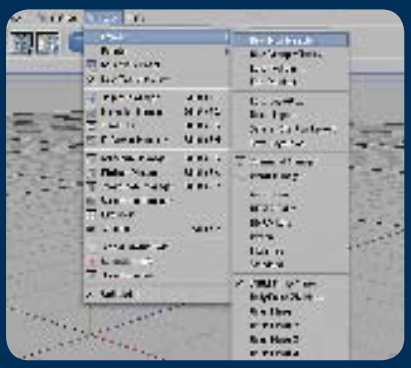
3) Links und Meinungsfreiheit
Es stellt sich jedoch gleichzeitig die Frage, ob hier nicht das Recht auf Pressefreiheit und das Recht auf Meinungsfreiheit dazu berechtigen, auf Seiten rechtswidrigen Inhaltes zu verlinken, ohne dass eine rechtswidrige Handlung darin erblickt werden kann, bzw. ohne dass andere hieraus Ansprüche – insbesondere in Form eines Unterlassungsanspruches – ableiten können.
Tatsächlich lässt die Rechtssprechung des BGH eine Tendenz erkennen, indem er Artikel und Links, die zwar selbst etwa den Wettbewerb eines anderen Unternehmens fördern können, noch nicht zwangsläufig für wettbewerbswidrig hält, wenn die Absicht nicht auf die Förderung des Wettbewerbs gerichtet ist.

Man wird daher davon ausgehen können, dass das Setzen von Links bloß zu Informationszwecken - ohne einer dahinter stehenden Absicht, ein rechtswidriges Angebot zu fördern, zulässig sein sollte.

Allerdings ist nur schwer festzustellen, wo die Förderungsabsicht beginnt und die bloße Information endet. Letztlich wird wohl eine Interessensabwägung zwischen dem Informationsbedürfnis der Öffentlichkeit und den durch den Link beeinträchtigten Rechten stattzufinden haben. Hier kann derzeit nur abgewartet werden, ob die Rechtssprechung diesbezüglich eine Richtung vorgeben wird.

Schachspielen mit Cinema 4D

Ein Tipp für jeden, der in Cinema 4D ein wenig Schach spielen möchte oder in seiner eigens erstellten 3D Szene ein paar Schachfiguren verwenden will: Es ist möglich in Cinema 4D eine Partie gegen den Computer oder auch gegen andere Spieler anzutreten.
Um das Schachspiel zu starten, muss eine neue Icon Palette erstellt werden. Mit einer Edit-Funktion, der Option-Palette, kann dann der Button “C4D Chess” in diese Palette integriert werden.
Dann nur noch den “unsichtbaren” Button anklicken und zuschauen, wie die Cinema 4D-Schach Engine einen in wenigen Zügen schachmatt setzt!



29.09.2005 Frankfurt am Main

1. SAE Alumni Convention

Die 2005 erstmals stattfindende SAE Alumni Convention ist eine konsequente Weiterführung des Networking-Gedankens der SAE Alumni Association. Ziel ist es, die Teilnehmer der SAE Alumni Association, Industriepartner, SAE-Studenten und Koryphäen der Medienbranche in einem zentralen Event zu „verlinken“. Im Vordergrund stehen: Kennenlernen, Fortbildung, Knüpfen von Kontakten, Interessens- und Wissensaustausch. Mittelfristiges Ziel der Convention ist es, in den kommenden Jahren, parallel zu den permanent steigenden Mitgliederzahlen der Vereinigung, ein Event zu schaffen, das sich mehr und mehr in der Medienbranche etabliert. Hierbei soll dem rückläufigen Interesse der Industrie an hoch spezialisierten Tagungen mit einer heranwachsenden Multiple-Field-Convention Rechnung getragen werden.

Die jährliche Convention wird zukünftig das zentrale Networking- und Fortbildungsevent des SAE-Alumni-Jahres sein. In zahlreichen Seminaren und Workshops biete sich allen Alumnis eine großartige Gelegenheit das persönliche Fachwissen zu erweitern bzw. zu erneuern und persönliche Kontakte zu anderen Medienmachern zu knüpfen.
Bei Livemusik, multimedialer Unterhaltung und einigen gekühlten Getränken bieten sich ausreichend Gelegenheiten zum fachlichen Austausch und zur Kontaktpflege. Eine Podiumsdiskussion zu zukunftsorientierten Fragen der Medienbranche gehört ebenso zum Programm einer Alumni Convention, wie eine Ausstellung, auf der Industriepartner Gelegenheit finden, ihre Produkte und Leistungen zu präsentieren.

Das Programm der 1. Convention am 29.09.2005:

Timetable

Mittwoch 28.09.2005:
Restaurant Helium

20.00	MEET and GREET

Donnerstag 29.09.2005:

SAE Frankfurt

10.00 - 17.00	Seminarprogramm (15 Vorträge)
Cafe Royal	
18.00	Apple Produktpräsentation Logic Pro 7.1
19.00	Podiumsdiskussion “Quo vadis media - Eine Branche mit Perspektive!”
20.30	Verleihung der SAE Alumni Awards mit anschliessendem „Flying Buffet“
21.00	301 Release Party; 2 Acts Live on Stage: “Aniko“ & “Rearview“ DJ-Live-Performance “Phongemeinschaft”
Moderation:	**Bernd Gieseking (Kabarettist)**

Seminare (Änderungen vorbehalten)

10.00
- **A** Zeitmanagement - mehr Leistung, mehr Freizeit, mehr Erfolg (Dozent: Chris Müller, SAE Alumni Association)
- **B** 5.1 Surround-Mischung am Beispiel der Gruppe BAP (Dozent: Ulli Pallemanns, Studios 301)
- **C** Dynamische Suchmaschinenoptimierung (Dozent: Thorsten Scheckenbach, Freelancer)

11.30
- **A** MySQL - the next Step - Herausforderungen und Lösungen aus der Praxis (Dozent: Burkhart Salzmann, SAE Berlin)
- **B** Raumakustik und Lautsprecheranordnung für 5.1-Surround (Dozent: Michel Schreiber, ACM Akustik)
- **C** Vocal Recording-Techniques & Coaching (Dozent:Ulli Schiller, SAE FFM)

13.00
- **A** Wie versichert man Ohren, Augen und teures technisches Equipment (Dozent: Marco Pompili, Eberhard, Raith & Partner)
- **B** Künstlicher Nachall: Vom Plattenhall bis zur Faltung (Dozent: Andreas Ederhoff, Freelancer)
- **C** HDTV - neuer TV Standard (Dozent: Jürgen Schröder)

14.30
- **A** 5.1-Surround-Mischung im Spielfilm (Dozent: Ulrich Grimm, SDS AG)
- **B** Flash und Mobile Devices (Dozent: Matthias Kannengießer, Freelancer)
- **C** Musikproduktion heute - vom A&R über Produktion zum Plattendeal (Dozent: Ralph Quick, Produzent h-blockx, die happy, u.v.m)

16.00
- **A** Trailermischung bei SAT.1 (Dozent: Malik Al Badri, SAT.1)
- **B** Characteranimation mit 3D Studio Max & Softimage XSI (Dozent:Stefan Wibbe, Freelancer)
- **C** Neue Erkenntnisse zur Lautsprecheraufstellung (Stereo) (Dozent: Jürgen Schröder, Redaktion Video)

Anmeldung zu den einzelnen Seminaren unter
www.sae-alumni.org/convention

Podiumsdiskussion

Thema:

Quo vadis media - Eine Branche mit Perspektive!

Die SAE Alumni Association veranstaltet im Rahmen der ersten SAE Alumni Convention eine Podiumsdiskussion mit hochrangigen Vertretern der Industrie in Kooperation mit der COLOGNE MUSIC LOUNGE (CML). Die CML führt dabei die 2004 ins Leben gerufene Diskussion über zukünftige Marktentwicklungen der Medienbranche fort. Die Convention bietet hierbei in noch größerem Rahmen die optimale Grundlage für wegweisende Analysen und trendorientierte Ideen.

Podiumsgäste:

Ralph Quick (Produzent/Enginner: h-blockx, die happy, subway to sally u.v.m.)
Ravin Mehta (Managing Director Pixelpark AG Köln)
Gerald Dellmann (Geschäftsführer, MM-Musik-Media Verlag)
Jürgen Schröder (Chef-Red. Technik VIDEO, Motor-Presse-Vlg., Stg.)
Wolfgang „Schabbach“ Neuman (Geschäftsführer, Sirius AG)
Rolf T. Eckel (Regisseur & Filmproduzent Frankfurt)
Petra Hochrein (VCC Perfect Pictures AG Frankfurt)
Jan Sperlich (Sales Manager, Apple Computer Deutschland)
Jürgen Kupczik (Objektleiter Prolight + Sound)
Hermann Gier (Geschäftsführer, SPL)
Andy Grotloh (Geschäftsführer, SAE GmbH)
Ulli Pallemanns (Manager, Studios 301 Köln)

Moderation: Dr. Walter Wehrhan (Chefredakteuer “Production Partner”)

Awards

Die SAE Alumi Association verleiht 2005 erstmals die SAE Alumni Awards. Eine Jury aus Persönlichkeiten der Industrie, Vertretern der Presse und Fachdozenten der SAE prämiert in 5 unterschiedlichen Kategorien jeweils das beste Projekt. Je nach Kategorie erhalten die Gewinner Sachpreise und/oder Bargeld im Wert von Rund 1000 Euro. Die Verleihung der Awards findet in einem feierlichen Festakt im Rahmen der ersten SAE Alumni Convention statt. Die Preise und Trophäen werden von hochrangigen Vertretern der Industrie und Dr. Tom Misner überreicht.

Kategorien und Sponsoren der SAE Alumni Awards:

- Bestes Multimedia Projekt (Adobe & Creative Live)
- Bester Kurzfilm (Apple Computer International)
- Beste Musikproduktion (Apple Computer International9
- Erfolgreichstes START-UP (Eberhard, Raith & Partner)
- Bestes 3D & Visual FX Projekt (Maxon)

301 Records Release Party

301 Records wird auf der Party der SAE Alumni Convention die ersten gesignten Acts live präsentieren:

„Anniko“ (Pop) und
„Rearview“ (Alternative Rock)

Eintrittspreise:
Alumni-Member: 0,- €
Non-Member: 55,- €

ANMELDUNG und INFOS zur CONVENTION
unter www.sae-alumni.org/convention

Testimonials

In der Ausgabe 07/05 der Audiofachzeitschrift KEYS sind Deutschlands Ausbildungsstätten für Audiotechnik vorgestellt worden. Die enorme Wichtigkeit der SAE Institute werden durch die Aussagen der befragten „Ehemaligen“ bzw. bekannten Medienmacher unterstrichen. SAE Institute ist sehr stolz auf die gezeigte Wertigkeit der Ausbildung. Weitere Informationen der Zeitschrift KEYS finden Sie unter: www.keys.de

„Praxis im Vordergrund“

Der Kurs war genau das Richtige: Hier wurden die notwendigen Grundlagen theoretisch und praktisch vermittelt. Der Lernstoff wurde sehr zügig durchgezogen. Die Praxis stand immer wieder im Vordergrund. Dies kommt dem späteren Berufseinstieg sehr entgegen. Inzwischen arbeiten in unseren Studios übrigens neben mir vier weitere SAE Absolventen:
Für uns hat es sich bewährt auf ehemalige SAE-Studenten zurückzugreifen.
www.sinus-av.de

Holger Krüger, geschäftsführender Gesellschafter der Sinus AV Studios in Frankfurt, SAE-Abschluss im Sommer 1989

„Ich profitiere noch heute“

Als ich meinen SAE-Abschluss gemacht habe, waren wir schon unter dem Pseudonym „DuMonde“ im Musik-Business tätig, ich musste mich also gar nicht mit meinem Diplom bewerben. Von dem Wissen, das mir dort vermittelt wurde, profitiere ich heute noch, allerdings hapert es für meine Begriffe etwas an der begleitenden praktischen Umsetzung der Theorie. Ich würde es auf jeden Fall weiterempfehlen, wenn man nicht viel Erfahrung mit Studiotechnik hat und später in diesem Bereich einmal arbeiten möchte.

Dominik de Leon, SAE-Abschluss 1998, ist Produzent und DJ und betreibt mit seinem Partner Jürgen Mutschall (JamX) unter anderem die beiden Labels F8T Recordings und AccessTunes. Projekte: DuMonde, JamX & De Leon, NoFaces u.a. www.dumonde.de

Alumni Chapter-News

Chapter Wien
Autor: Willi Wöber

Chapter Wien begrüßt sein 100. Mitglied
Im Frühjahr 2005 konnte das Chapter Wien sein 100. Mitglied begrüßen. Die Absolventin des Creative Media Diplomkurses erhielt als Überraschung ein SAE-Package mit Büchern, T-Shirt und anderen Goodies.

Das 100. Alumni Mitglied in Wien

Kulinarium Chapter Wien
Auch in dieser Ausgabe wollen wir die kulinarischen Genüsse rund um das SAE Institute Wien nicht zu kurz kommen lassen. Deshalb gibt es auch dieses Mal wieder Lokal-Tipps des Chapters an der Donau.

Wer zu später Stunde, zum Beispiel nach dem Abendunterricht oder nach Alumni-Vorträgen noch eine Kleinigkeit braucht, wird im Raymond's fündig. Der Stil dieses Lokals ist eine Mischung aus Pub und Kneipe (im allerbesten Sinn). Neben einer großen Auswahl an Whiskey-Sorten gibt es natürlich verschiedene Biere und die besonders gelungenen Snacks.
Das Raymond's befindet sich in der Stumpergasse, gleich bei der Gumpendorferstraße und hat bis 1:30 Uhr geöffnet – täglich.

Ebenfalls bis nach Mitternacht geöffnet, ohne dabei die Küche zu schließen, hat das Salzberg (Magdalenenstr./Kaunitzg.). Die Speisekarte bietet vom bodenständigen Klassiker (z.B. Schinkenfleckerln) bis zur modernen Küche (z.B. Hühnerbruststreifen im Sesammantel und Mangodip) eine gute Auswahl. Es werden übrigens auch vegetarische, Laktose- und Glutenfreie Speisen angeboten. Die Atmosphäre ist so gemütlich, dass man selten vor der Sperrstunde das Lokal verlässt...

Weitere Tipps folgen...

Chapter Meetings & Workshops

Das erste Halbjahr 2005 hatte einige interessant Termine auf Lager. Ein Highlight war mit Sicherheit der Vortrag von Prof. J.G. Herberstein, einem der erfahrensten Spezialisten der österreichischen Medien- und Werbewirtschaft. Das Impulsreferat „Kreativität und Erfahrung“ bot zugleich überraschende und lehrreiche Einblicke in die Berufswelt. Ein essentieller Bestandteil des Seminars waren Regeln, wovon wir an dieser Stelle einen Ausschnitt als Denkanstoss zeigen wollen:

5 Regeln zur Kreativität:
1) Mach' es einfach
2) Mach' es menschlich
3) Mach' es unverwechselbar
4) Mach' es wie aus einem Guss
5) Mach' es unvergesslich

4 Goldene Regeln des Erfolges
1) Finde deine Einstellung
2) Spiele!
3) Mach' Anderen eine Freude
4) Sei präsent

Weitere Höhepunkte waren – wie in vielen anderen SAE Instituten auch – die Vorträge im Rahmen der Meet Your Heroes Tour. Sowohl Peter Könemann als auch Ramon Rivero begeisterten ihr Publikum mit spannenden Einblicken in die jeweilige Branche.

Chapter München
Autor: Norman Büttner

Das Alumni-Chapter München ist sehr stolz darauf, inzwischen auf eine Zahl von fast 250 Mitgliedern angewachsen zu sein. Natürlich wird unsere Community stetig grösser, aber das Jahr 2005 hat bisher besonders hohe Zuwachszahlen gebracht - die Tendenz zeigt steil bergauf! Dennoch würde ich mir wünschen, dass die hohen Zahlen sich auch in noch höherem Eifer manifestieren würden, die Angebote unserer Gemeinschaft auch zu nutzen. So wundert es mich manchmal, dass Workshops oder Seminare manchmal schwach besucht werden. Gerade hier könnt Ihr mitunter den grössten Nutzen aus der Alumni-Association ziehen und vom Wissen anderer Mitglieder profitieren. Wenn Ihr Euch zusätzliche Seminarthemen wünscht, sagt es mir und wir werden es einrichten.
Auch die allmonatlichen Chaptertreffen dürften gemessen an unserem hohen Mitgliederstamm ruhig etwas besser frequentiert sein. Hier bietet sich in idealer Weise die Möglichkeit zum Gedanken- und Erfahrungsaustausch - Networking in Reinform.
Also liebe Mitglieder: Haut rein und lasst es noch mehr krachen als bisher!

Natürlich gab es in unserem Chapter Seminare bzw. Workshops. So haben wir uns zum Beispiel die Digidesign d-Control Konsole an der SAE München einmal genau von Armand Klenk zeigen lassen, der inzwischen offiziell zertifizierter ProTools-Operator und Dozent ist. Im Zuge der Meet-Your-Heroes-Tour hatten wir Gelegenheit den Worten von Ramon Rivero zu lauschen oder uns auszutauschen mit Peter Könemann Darüber hinaus durften wir hinter die Kulissen der aktuellen DJ Bobo Tour blicken, die mit einem revolutionär neuen Beschallungssystem ausgestattet ist und einen äußerst aufwendigen Bühnenaufbau hat.

Vor allem aber blicken wir mit Spannung in die Zukunft - nicht nur auf die demnächst geplanten Linux Seminare, sondern vor allem auf die Ende September stattfindende Alumni-Convention in Frankfurt, die erste Veranstaltung, bei der endlich Chapter-übergreifend der Networkinggedanke fort gesponnen wird, mit Seminaren und Vorträgen - bevor wir uns auf einer großen Party dem Networking in seiner schönsten Form hingeben werden - Feiern!

Chapter Hamburg
Autor:Tento Rainer Stürmer

Kogge am Wind
Stabiles Hoch im Norden
In der Vergangenheit hat der Norden aufgeholt - ... so zum Beispiel das Wetter, das deutlich besser wird. Wandelt es sich doch vom traditionell und wohl gelittenen Hamburger Schitt-Wetter mehr und mehr zu einer wohligen “Laß-uns-doch-mal-im-Café-draußen-sitzen”-Stimmung. Der Rest der Republik erschauert im Nass, während wir uns in der Sonne aalen und

gute Botschaften und brave Bilanzen an uns vorbei ziehen lassen.

Auch die Hamburger Alumni-Kogge macht gute Fahrt bei schönem Wetter und einer frischen Brise. Wie beim letzten Logbucheintrag versprochen, haben wir den Heimathafen verlassen und sind mit einer kleinen, doch feinen Crew in den Gewässern der Weiterbildung unterwegs. Workshops zu verschiedenen Themen wie z.B. “Mehrkanalton” und “Arbeitssicherheit”, Seminarreihen wie “Programmieren unter C++” gehören zu unseren Erkundungen.
Der Communitygedanke wird für eine lange Reise als wichtig angesehen.
Immer wieder steuert daher die Kogge Häfen für Landgänge an: Kulturelle Ereignisse wie Theaterbesuche, exklusive Besichtigungstouren durch die Hamburger Staatsoper oder Technikproben von Events finden bei der Besatzung dann großen Anklang.

Gute Kontakte zu großen Handelsschiffen wiederum führen immer wieder dazu, dass die Offiziere Besatzungsmitglieder auf anderen Schiffen unterbringen. So heuerte ein Crewmitglied doch gar in Irland an.

Der Captain bietet mit Erfolg Beratungen und Planungen für die finanzielle Zukunft der Crew an - währet den Anfängen, ganz im ursprünglichen Sinne von Lloyd`s Coffee House. Absicherungen für den Fall der Berufsunfähigkeit, komfortable Sparprogramme, maßgeschneiderte Betriebshaftpflicht, die günstige Eigenen-Vier-Wände-Konzepte und natürlich das aktuelle Thema der Altersvorsorge (“In welcher Kohorte werden Sie versteuert?”) erfreuen sich besonderer Nachfrage und Betreuung. Betroffende Crewmitglieder sind begeistert und ihre alten und kranken Geldbeutel gesunden spürbar.

Dieser Service wird weiter verstärkt angeboten und bis Ende des Jahres in den Mittelpunkt des Handels gestellt. Daneben werden die bewährten und erfolgreichen Programme der letzten Monate feil geboten und aufgestockt. Zukünftig soll die Flotte erweitert werden und weitere Handelsverbindungen erschlossen werden.

Die Hamburger Kogge bleibt auf Kurs. Zuversichtlich blicken wir gen Horizont. Denn: “Ein Schiff ist nicht nur ein Keel und ein Deck und ein Rumpf und ein Segel - das alles braucht ein Schiff. - Aber was ein Schiff bedeutet, ist ... “ (Captain Jack Sparrow von der Black Pearl). - Die Kogge erbringt die Möglichkeiten - die Crewmitglieder vollbringen die Taten!

SAE-ALUMNI-AWARDS

Mit der CONVENTION wurde 2005 auch der SAE ALUMNI AWARD ins Leben gerufen. Die SAE ALUMNI Association prämiert in Zusammenarbeit mit Partnern der Industrie jedes Jahr herausragende Projekte, in unterschiedlichen Bereichen der Medienbranche. Die Jury setzt sich jeweils aus Persönlichkeiten der Industrie, Vertretern der Presse und Fachdozenten der SAE zusammen. In den Kategorien „Bestes Multimedia Projekt“, „Bester Kurzfilm“, „Beste Musikproduktion“, „Erfolgreichstes START-UP Unternehmen“ und „Bestes 3D & Visual FX Projekt“ erhalten die Gewinner attraktive Sachpreise.

Erstmals wird der SAE ALUMNI AWARD am 29.09.2005 in Frankfurt vergeben. Die Verleihung der Awards findet in einem feierlichen Festakt im Rahmen der 1. SAE ALUMNI CONVENTION statt. Die Preise und Trophäen werden von hochrangigen Vertretern der Industrie und Dr. Tom Misner, dem Gründer der SAE, überreicht.

Kategorien, Sponsoren und Details der SAE ALUMNI AWARDS 2005:

Bestes Multimedia Projekt:
1. PREIS: Adobe CS2 Suite (Sponsor: Adobe & Creative Live), SAE-Alumni-Lifetime-Mitgliedschaft, Trophäe & SAE-ALUMNI-Merchandisingartikel
JURY: Ravin Mehta (Managing Director Pixelpark AG Köln), Matthias Kannengießer (Fachdozent, Buchautor, Macromedia Produktentwickler), Daniel Piechowski (Geschäftsführer, screen 4u studios - new media design, Hamburg), Götz Hannemann (Head Instructor MM & DF, SAE Frankfurt)

Bester Kurzfilm:
1. PREIS: Einkaufsgutschein im Wert von 1000 EUR im Apple-Store (Sponsor: Apple Computer International), SAE-Alumni-Lifetime-Mitgliedschaft, Trophäe & SAE-ALUMNI-Merchandisingartikel
JURY: Apple Computer Deutschland, Rolf T.Eckel (Regisseur & Filmproduzent Frankfurt), Matthias Klein, 3D VCC Perfect Pictures, Christian Mösbauer (Head Instructor DF, SAE München)

Beste Musikproduktion:
1. PREIS: Einkaufsgutschein im Wert von 1000 EUR im Apple-Store (Sponsor: Apple Computer), SAE-Alumni-Lifetime-Mitgliedschaft, Trophäe & SAE-ALUMNI-Merchandisingartikel
JURY: Ralph Quick (Prod/Eng h-blockx, die happy, subway to sally, ...), Thomas Brück (Prod/Eng: Jeniffer Rush, Die Höhner, ...), Peter Könemann (Prod/Eng: ATC, Bro”Sis, Udo Lindenberg, Natasha Thomas, ...), Ulli Pallemanns (Manager Studios 301 Köln)

Erfolgreichstes START-UP Unternehmen:
1. PREIS: 500 EUR Bargeld, Gutschein für 1 Jahr Betriebshaftpflichtversicherung (Sponsor: Eberhard, Raith & Partner), SAE-Alumni-Lifetime-Mitgliedschaft, Trophäe & SAE-ALUMNI-Merchandisingartikel
JURY: Marco Pompili (Prokurist, Eberhard, Raith & Partner), Andreas Grotloh (Geschäftsführer, SAE GmbH), Chris Müller (District Coordinator Europe, SAE Alumni Ass.)

Bestes 3D & Visual FX Projekt:
1. PREIS: Maxon Cinema 4D XL Software-Bundle (Sponsor: Maxon), SAE-Alumni-Lifetime-Mitgliedschaft, Trophäe & SAE-ALUMNI-Merchandisingartikel
JURY: Markus Kamp (Maxon Computer GmbH), Stefan Wibbe (Freelancer, Fachdozent & Buchautor), Ingo Clemens (Freelancer, Fachdozent SAE Köln)

Sämtliche Details zu Bewerbungsvorrausetzungen, Bewertungskriterien, Juroren und Preise finden sich im Internet unter:
www.sae-alumni.org/convention.

Awardvergabe ist am Abend der Convention am 29.09.05

SAE Alumni im Buchhandel
Neue Auflage des Buches "Cubase SX"
Der SAE Dozent und Alumni Member Erol Ergün hat Mitte August die dritte Auflage des im PPV Verlag erschienenen Sachbuches über den Audiosequenzer Cubase SX/SL vorgestellt. Das Buch bietet einen Überblick aller wichtigen Funktionen der aktuellen Version 3.1. Erol hat sein Werk mit Tipps und Tricks für die Audioproduktion aus seiner mehrjährigen Studioerfahrung in den USA angereichert.
Da die ersten zwei Auflagen vergriffen waren, ist nun die dritte völlig überarbeitete Version im Fachhandel erhältlich oder direkt beim PPV Verlag, www.ppvshop.de zu bestellen.
Wer nicht die vollen 25 Euro auf den genannten Wegen investieren möchte, muß sich sputen und unter den ersten 10 Mailern an den Chapter Präsidenten in Hamburg sein - dann gibt es Sae-Sonderkonditionen.

Chapter Stuttgart
Autor: Torsten Scheckenbach

Das Chapter Stuttgart begann im ersten Halbjahr 2005 eine Info-Offensive.
Neben der sehr gut ausgestatteten Homepage der Alumni-Association gab es einige zusätzliche Infos und Tutorials per eMail. Neben der obligatorischen Workshops finden erstmals ganze Workshopreihen
statt, in denen den Alumnis die Möglichkeit gegeben wird an neu hinzugekommenen bzw. aktualisierten Lehrinhalten der SAE kostenfrei teilzunehmen - ganz im Sinne von "Lifelong learning".
Der Aufwärtstrend in der Medianbranche konnte auch von unserem Chapter ausgenutzt werden. So gab es einige Job- und Projektangebote für und auch von unseren Chaptermitgliedern. Den "ganz grossen Wurf" hat sicherlich Anne Lea Methfessel erzielt, welche auf eine Stellenausschreibung von Deutschlands bekanntester B2B-Agentur RTS RIEGER TEAM im Alumni-Portal reagierte, um Ihren Marktwert zu checken.
Dem Job als Projektleiterin eBusiness konnte sie dann nicht widerstehen und gab hierfür ihre eigenen Projekte als Freiberuflerin auf.
Auch in Sachen Kreativität können die Stuttgarter Alumnis ganz vorne mitspielen. So räumte Carolin Langenkamp beim Designwettbewerb der Alumni-Association gleich Platz 1 und 3 ab. Jetzt können ihre Entwürfe auf T-Shirts, Jacken, Stringtangas etc. im offiziellen Merchandising-Store von jedermann erstanden werden.
Das Chapter Stuttgart freut sich auf die anstehenden Workshops, Fortbildungen und vor allem auf die Alumni Convention, zu der wir zahlreich erscheinen wollen!

Chapter Frankfurt
Autor: Götz Hannemann

Seit Mai '05 planen wir mit dem Chapter München die 1. Alumni Convention. Auf der Suche nach einer geeigneten Location haben uns die Mitglieder aus dem Chapter Frankfurt sehr geholfen, indem sie wirklich gute Anregungen gegeben haben. Der Vorschlag von Markus Striegel, in das Café Royal zu gehen, wurde dann auch von uns aufgegriffen. Vielen Dank Markus!

Ende April waren alle Chaptermitglieder zur Abschlußfeier des Film- und Creative Media Kurses eingeladen. Diese Einladungen werden auch für die kommenden Abschlußfeiern an alle Mitglieder verschickt, da dies eine gute Möglichkeit darstellt, die zukünftigen Alumni Mitglieder kennen zu lernen.
Am 11. & 12. Juni fand der Workshop von Stefan Wibbe zum Thema "3D Studio Max & Character Modelling" statt. Diese Veranstaltung war hoch interessant und wird in Zukunft sicher noch einmal angeboten werden. Der Workshop "Gameprogramming" am 4.7. und 5.7. von Stefan Füger war ebenfalls ein Highlight, das wir unseren Mitgliedern anbieten konnten.
Tanja Kapschewsky hielt am 20.08.05 ein 6-stündiges Seminar zum Thema "Grundlagen Lingo", bei dem es ging um den generellen Einstieg in die Programmiersprache "Lingo" ging.
Seit Anfang 2005 besteht zusätzlich die Möglichkeit für Alumnimitglieder die Unterrichte am SAE Institute in Frankfurt zu besuchen. Dafür genügt eine kurze E-Mail an unseren Koordinator Tobias Schmidt (tschmidt@saecollege.de), um die aktuellen Unterrichtstermine in Erfahrung zu bringen und sich anzumelden.
Wir werden uns freuen, wenn wir am 29.09.05 möglichst viele Mitglieder zur 1. Convention in Frankfurt begrüßen dürfen.

Chapter Köln
Autor: Erik Dobberkau

Alumni Workshop
Für alle Interessierten, die die neue Arbeitsoberfläche von digidesign noch nicht kennen lernen konnten oder sie näher kennen lernen wollten, veranstaltete Chapter President Erik Dobberkau einen Einführungsworkshop zum Thema: „ Introducing digidesign D-Control". Am Sonntag, den 13. Februar um 17:00 Uhr startete der gut besuchte Workshop an der SAE Köln.
Inhalte waren: Überblick über die Hardwarekomponenten wie Interfaces und Controller, kurze Besprechnung des Setups und ein Praxisteil, in dem jeder den Workflow auch selbst nachvollziehen konnte.

Alumni Workshop 2:
Surround-Mischung und -Mastering, Donnerstag, 17. Februar um 18:00 Uhr in den Studios 301 Köln
In diesem etwa zweieinhalbstündigen Workshop war die Produktion von Surroundmischungen, angefangen von der Aufnahme bis hin zum Mastering Thema. Studio Manager Ulli Pallemanns demonstrierte den Ablauf an Hand einer Studio 301-Produktion. Außerdem wurde die Verwendung des Aufnahmeraums als natürlicher Hallraum und der Mixdown über eine SSL9000J oder Sony Oxford auf das 5.1-Format demonstriert. Nach der Beschäftigung mit den Medien DVD und SACD und ihren Möglichkeiten, widmete man sich abschließend dem Mastering von Mehrkanalmischungen.
Am Mittwoch, den 06. April war Ramon Rivero im Rahmen der Meet your Heros-Tour in den Studios 301 zu Gast. Knapp 80 Studenten (davon 20 aus Frankfurt) & Alumnis lauschten seinem Vortrag.
Am Donnerstag, den 14. April besuchte Peter Könemann im Rahmen der Meet your Heros-Tour die Studios 301. Gute 90 Studenten (davon 20 aus Frankfurt) & Alumnis waren von seinem Vortrag begeistert.
Es gibt eine neue Lokal-Seite des Chapters Köln, die unter http://www.sae-alumni.org/erik/ zu finden ist. Sie enthält Bilder der letzten Workshops (Surround im 301 und Meet your Heroes) und ein Interview mit Peter Könemann.

Chapter Berlin
Autor:Udo Blumensaat

Der Berliner Alumni-Frühling 2005 war geprägt von zwei erfreulichen Themen.
Zum einen die erfolgreiche "Meet Your Heroes"-Tour. Zum zweiten und nicht zu vergessen, das Seminar "Wege und Technologien der Multimedia-Branche - News and Trends for the Next Generation" mit dem Dozenten M. Kannengießer und der Workshop "ProTools für Fortgeschrittene" mit Markus Baartz.
Alle Seminare waren erwartungsgemäß bestens besucht und erhielten äußerst

positives Feedback.

Matthias Kannengiesser

Des Weiteren konnten wir über unsere Connections zu Profis aus unserer Branche etliche SAE-Absolventen in teils festen und teils freiberuflichen Jobs unterbringen.
Hierzu zwei Beispiele:
“Tropical Islands” südöstlich von Berlin. Die größte freitragende Halle der Welt, in der vor ein paar Monaten ein Tag und Nacht geöffnetes Südsee-Paradies die Tore geöffnet hat. Von Anfang an wird die gesamte Tontechnik auf den Musical-/ Show-/ und Live-Bühnen von sechs SAE-Absolventen gefahren.
“MCCC”, eine erfolgreiche Berliner Medienproduktionsfirma hat sich gleich eine ganze Hand voll SAE-Leute rangeholt, um ihre steigende Auftragslage fristgerecht bedienen zu können.

Tja, dann kam der Sommer und ein neues Zauberwort taucht am Alumni-Himmel auf: CONVENTION!

Was für uns zunächst nur langsam Gestalt annahm, hat sich nun in erstaunlich kurzer Zeit zu einem bis ins Detail ausgearbeiteten Event entwickelt.
Das Frankurter SAE-Team und die Alumni-Masterminds aus München und Köln sind auf Hochtouren damit beschäftigt, das Treffen zu organisieren, um für alle Alumnis eine informative, inspirierende Convention auf die Beine zu stellen, eine unvergessliche Party zu bieten und nicht zuletzt für einen reibungslosen Ablauf zu sorgen. Im Voraus schon mal fetten Dank dafür.
Früher oder später werden wir Gelegenheit haben uns zu revanchieren, denn die Convention wird es nun jährlich geben, und zwar jedes Mal in einer anderen SAE-Stadt. Dann sagen wir:
Welcome to Berlin!

Finanz-Tipp: Günstige Zinsen – Jetzt oder Nie

Es dürfte kaum noch jemanden geben, der den Schlagzeilen der letzten Monate über historisch niedrige Zinsen entkommen konnte. Aber nur wenigen ist das Ausmaß und die Dimension bewusst. Dank günstiger Zinsen kann man heute mit 1000 EUR monatlich über den Kauf eines Hauses nachdenken, was Anfang der 90er gerade mal für eine kleine Wohnung gereicht hätte. Trotzdem: von Euphorie keine Spur. Kaum einer beschäftigt sich mit der momentan günstigen Gelegenheit Immobilien zu erwerben bzw. Kredite aufzunehmen. Oft hört man Entschuldigungen wie „ich weiß noch nicht wo ich später mal wohnen möchte“, „mal sehen wie sich meine Beziehung und der Job entwickelt“ oder „ich habe zu wenig Eigenkapital“. Dabei ist es heute oft billiger ein Eigenheim zu finanzieren anstatt Miete zu zahlen. Man sollte die aktuellen Umstände nicht als Drang für wichtige Lebensentscheidungen verstehen, sondern vielmehr als einmalige Gelegenheit Kapital aufzubauen. Die Chancen stehen gut wie nie, egal ob man sich für eine Immobilie zur Eigennutzung oder Weitervermietung entscheidet. Besonders bei der Vermietung sind zusätzlich lohnende Steuervorteile zu diskutieren.
Natürlich ist ohne Eigenkapital nur unter günstigsten Umständen ein Immobilienkauf möglich. Dennoch ist ja vielleicht die aktuelle Situation ein guter Grund sich mit der Familie über ein Familiendarlehen oder ein vorzeitiges Erbe zu unterhalten. Maximal 80% der geplanten Kosten sollte man von der Bank benötigen, d.h. den Rest muss man selbst aufbringen. Die Finanzierungsraten setzen sich aus Kredittilgung und -zinsen zusammen. Der Effektivzins, d.h. inkl. Nebenkosten, bei 10-jähriger Darlehenslaufzeit bewegt sich derzeit zwischen 3,5 und 4,4 Prozent. Zum Vergleich: Anfang der 90er waren es knapp 10 Prozent. Bei der Tilgung fordern die Banken i.d.R. mindestens 1% des aufgenommenens Kredits pro Jahr. Möchte man allerdings nicht über 35 Jahre für seine Investition abzahlen, sollte man mehr als 1% pro Jahr tilgen. Dabei ist die Möglichkeit auf freiwillige Sondertilgungen einer höheren monatlichen Finanzierungsrate vorzuziehen. Hohe Fixkosten sollte man vermeiden!
Ein einfaches Rechenbeispiel:
Ein 1-Zimmer-Appartment in München mit 30qm Wohnfläche kostet im Mittel rund 80.000 EUR. Mit 16.000 EUR Eigenkapital (~20%) verbleiben 64.000 EUR zur Finanzierung. Wählt man eine Tilgung von 1% jährlich sind dies 640 EUR, hinzu kommen Zinsen in Höhe von 2560 EUR bei 4% Effektivzins. Gesamt: 3200 EUR pro Jahr für die Finanzierung dieser Immobilie. Dies entspricht einer monatlichen Belastung von 266,67 EUR. Bei einer 2-prozentigen Tilgung würde die Rate um 53,33 EUR auf 320 EUR steigen und sich die Laufzeit dabei auf gut 20Jahre verkürzen.
Würde man nun die Räumlichkeiten vermieten anstatt selbst zu nutzen könnte man laut Mietindex monatliche Mieteinnahmen von ungefähr 360 EUR (Kaltmiete) erzielen. Auch wenn noch einige Zusatzkosten für Hausverwaltung und betriebliche Instandhaltung auf den Besitzer einer Eigentumswohnung zukommen, verbleibt unter dem Gesichtspunkt, dass die Kreditzinsen voll steuerlich geltend gemacht werden können, doch ein respektabler Vorteil.
Allein dem historisch günstigen Zinssatz ist es zu verdanken, dass man heute mit 1000 EUR im Monat ein Darlehen in Höhe von 240.000 EUR finanzieren kann. Noch vor wenigen Jahren hätten 1000 EUR noch nicht einmal für die Hälfte gereicht. Keiner weiß, wann dies wieder so sein wird. Wer sich heute für den Kauf einer Immobilie entscheidet, sollte diesen Umstand berücksichtigen und die Zinsbindung entsprechend lang wählen. Hierzu kann ein guter Berater mehrere Modelle vorschlagen.
Übrigens bleibt die Höhe der Finanzierungsrate für den gesamten Zeitraum der Zinsbindung fest, d.h. auch wenn sich heute die Finanzierungsrate für die eigenen 4 Wände und die monatliche Rate für eine Mietwohnung nur geringfügig unterscheiden, können Inflation und Mietpreisentwicklungen in nur wenigen Jahren dazu führen, dass die Rate der Eigenheimfinanzierung 50 Prozent unter den marktüblichen Mietzahlungen liegt. Darüber hinaus gehören einem irgendwann die Wände in denen man wohnt, was letztendlich auch ein hervorragendes Modell der Altersvorsorge darstellt.
Es soll an dieser Stelle dennoch nicht versäumt werden, auf die möglichen Gefahren eines Immobilienkaufs hinzuweisen. Auch wenn den Anzug des Immobilienmaklers ruhmreiche Buchstaben der Haute Couture zieren, gibt es auch hier genügend faule Äpfel. Es ist daher sehr ratsam sich professionell beraten und den Kauf fachmännisch prüfen zu lassen. Ebay-Mentalität ist hier fehl am Platz. Als Laie ist man nicht in der Lage alle Risiken auszuschließen. Steuerberater, Rechtsanwälte oder andere klassische Berater verlangen zwar ordentliche Honorare, sind dies allerdings auch Wert.

Chris Müller

Erfolgreiche Alumnis: Richard Furch

Los Angeles und New York

Richard Furch (29) hat es geschafft. Vor 10 Jahren in Berlin: MIDI zu Hause im Wohnzimmer. Heute: Los Angeles und New York. Grammy-Projekte auf der Diskographie. Im Tonstudio für Christina Aguilera, Outkast, Michael Stipe, Macy Gray und Pink.
Richards tontechnische Karriere begann mit einem SAE-Studium in Berlin. Grund genug, seinen Weg etwas genauer zu betrachten. Während seines 2-wöchigen Deutschland-Aufenthalts im Sommer hatte Timo Krämer Gelegenheit, ihm in der "neuen" SAE (Richard studierte noch vor dem Umzug der Berliner SAE in den Kapweg) ein paar Fragen zu stellen.

„Pro Tools hat die Branche gerettet und zerstört"

Hallo Richard. Viele SAE-Studenten träumen von dem was Du geschafft hast. Erzähl uns doch mal, wie es dazu kam.
Hallo Timo. Ich fang mal vorne an: ich bin Pianist und Bassist. Zu Hause hatte ich schon viel mit MIDI experimentiert und bin 1995 in Berlin zur SAE gegangen. Ich wollte aber unbedingt lernen, wie meine Lieblingsplatten aufgenommen wurden, also musste ich danach weiter in die USA. Und so bin ich zum Berklee College Of Music in Boston und habe dort den "Bachelor of Music Production and Engineering" gemacht.
Das SAE-Diplom hat mir da auch geholfen, da ich durch mein Vorwissen einige Semester überspringen konnte. 2000 bin ich dann schließlich nach New York gezogen und habe als Studio-Assistent angefangen. Bei Arbeitszeiten von bis zu 100 Wochenstunden habe ich meine Erfahrung in allen möglichen Musikstilen gesammelt. Morgens eine Jingle Session, dann eine Jazz Platte und nachts eine HipHop Session bis in die Morgenstunden waren keine Seltenheit. Fast alle Produktionen waren noch analog, bis die Digital-Technik mehr und mehr die professionellen Studios erobert hat. Dann habe ich mich 2001 selbständig gemacht, weil ich von den „ProTools Guys", die mehr und mehr Toningenieur-Jobs machten, nicht viel lernen konnte.

Also bist Du kein Freund der Digital-Technik?
Kann man so nicht sagen. Ich war und bin immer noch einer der schnellsten ProTools Ingenieure. In gewissem Sinne hat ProTools die Branche gerettet und zerstört. Heute haben wir wieder eine klare Situation, in der ProTools ein Standard ist. Aber die neue Technologie musste erstmal ihren Platz finden und hat anfänglich im Zuge der Übergangsphase schon für kräftiges Chaos gesorgt. Es gab fast so eine Art Spaltung zwischen Toningenieuren und "ProTools Guys". Ob das in Deutschland ähnlich ablief, weiss ich nicht.

Und Du hattest Dich fürs Lager der Ton-Ingenieure entschieden?
Richtig. Mittlerweile ist es allerdings wieder verschmolzen, ohne ProTools Kenntnisse bist Du heute eigentlich auch kein Toningenieur. Es war natürlich etwas riskant, als ich mich dann selbständig gemacht habe. Aber da ich während meiner Zeit als Assistent so viel arbeitete, dass ich kaum Zeit zum Geldausgeben hatte, war trotz geringem Stundenlohn ein kleines finanzielles Polster vorhanden. Also gab ich mir selbst 3 Monate Zeit um auszuprobieren, ob ich als Freelancer klar komme. Es hat geklappt!

Bist du immer noch als Freelancer tätig?
Ja, und parallel dazu habe ich angefangen zu produzieren und mir ein eigenes Studio in LA aufgebaut. Dort wohne ich jetzt seit 18 Monaten.

In Deutschland sind die Budgets für Musikproduktionen momentan recht mager und grosse Studios geraten etwas außer Mode. Gibt es in den USA ähnliche Trends?
Es ist ähnlich, jedoch nicht auf der ganzen Linie. hier gibt es zwei Kategorien: "Kein Geld" und "Kein Problem" (grinst). Dazwischen gibt es nicht viel.

Kein Problem? Also auch kein Arbeiten unter Zeitdruck, wie man es hierzulande eigentlich kaum anders kennt? (grinst auch...)
Nein. Bei großen Produktionen ist die Philosophie tatsächlich "es kostet was es kostet". Wenn sich System of a Down ganze zwei Tage lang nicht zum Mix äußern, während alle im Studio warten, dann ist das halt so. Wenn es ein Hit wird, ist das auch egal.
Natürlich sind die Budgets kleiner als vor 5 Jahren, aber im Vergleich zu Deutschland sind sie noch immer recht groß.

Was hat sich an Deinem Beruf noch verändert in diesen letzten 5 Jahren?
Ein Mixdown dauert länger als früher, weil die Einzelspuren oft nicht mehr auf Anhieb zusammenpassen. Früher wurde beim Recording wesentlich mehr Zeit und Mühe für Raum- und Mikrofonauswahl verwendet, ein Ingenieur war für die Auf-

nahme zuständig und alles war wie aus einem Guss. Play drücken, Fader hoch und es klingt bereits. Heute wird in verschiedenen Städten und von verschiedenen Leuten aufgenommen, nicht wenige von denen haben nur wenig Studioerfahrung oder sind keine Ingenieure. Dass da die Einzelspuren nicht immer gleich einen Bezug zueinander haben ist auch kein Wunder.

Was möchstest Du in dieser Branche noch erreichen?
Es gibt ungefähr 10 Mixer, die alle grossen Produktionen mischen. Das sind dann die Leute, zu denen die Produzenten zur Mischung hinfliegen. Die Oberliga sozusagen. Das ist eines meiner Ziele. Ich mische mehr und mehr, und mit ein bisschen Glueck wird das schon.

Hast Du bei soviel Ehrgeiz und Einsatz überhaupt noch Hobbies?
Meine liebste andere Beschäftigung sind Filme. Es fällt mir allerdings schwer, zwischen Hobby und Beruf zu unterscheiden. Was bei mir stattgefunden hat, könnte man als "Verschmelzung zu einem Life-Style" bezeichnen. Unter anderen Umständen würde man Arbeitszeiten von 10-12 Stunden an 7 Tagen aber auch nicht wollen.

Ist das nun der Traumjob, für den es viele halten?
Traumjob klingt zu positiv. Es ist auch ein aufreibender Job. Er hat schöne und nicht so schöne Momente und ist oft anstrengend. Aber ich würde es nochmal so machen. Am Ende des Tages wird man dafür bezahlt, sich Musik anzuhören, wie schlimm kann das schon sein? (grinst)

Wie kam eigentlich Dein Kontakt zu SAE-Alumni zustande?
Durch Zufall. Ich habe erfahren, dass SAE-Studenten und auch Alumni-Mitglieder Rabatt auf Apple-Rechner kriegen, und mich deshalb mit SAE-Alumni in Verbindung gesetzt. So kamen wir ins Gespräch.

Was hältst Du von der Alumni-Vereinigung?
Die finde ich sehr gut. Sie hilft, in Kontakt zu bleiben. Wie jeder weiss, geht es ohne Beziehungen nicht .

Vorher haben wir uns die aktuellen SAE-Studios angeschaut. Wie gefällt Dir die "neue" SAE in Berlin?
Die ist sehr schön geworden. Ich finde es speziell gut, dass sowohl alte als auch neue Produktionstechniken unterrichtet werden, eine ICON neben einer SSL zu sehen ist schon Klasse.

Vielen Dank für Deinen Besuch. Weiterhin viel Erfolg.
Sehr gern geschehen. Und ich habe zu danken!

www.tribaseproductions.com

eMixing

Das Konzept hat Richard Furch schon vor 2 Jahren entwickelt. Dieses Jahr hat er es in die Tat umgesetzt. eMixing.com ist ein One Stop Shop für die Mischung eines Projektes.
Zum Pauschalpreis mischt Richard in seinem Studio Songs für Künstler aus aller Welt. Er akzeptiert Pro-Tools Files, mischt die erste Version, dann hat der Klient die Möglichkeit, soviele Änderungen wie gewünscht vorzunehmen.
Sobald der Song zur Zufriedenheit vollendet ist, werden alle gängigen Versionen geprintet und dann via CDs und Daten DVDs verschickt. Der Vorteil für den Mischer und den Klienten ist, dass die Musik nicht unter dem Zeitdruck leidet, der in kommerziellen Studios leider Teil der Gleichung ist.
Kein Song ist fertig, bevor Künstler und Produzent mit der Mischung einverstanden sind. eMixing.com hat als Service für Indieprojekte angefangen, mittlerweile melden sich auch zunehmend Labels.
www.emixing.com

synth to sound Tournee durch deutsche SAE Institute

Zwischen April und Juni 2005 fand erstmals die synth to sound Tournee statt. Die Veranstaltung wurde von den Firmen Roland, Edirol, dem Fachmagazin Keyboards, Cakewalk und schließlich den SAE Instituten Hamburg, Köln, Frankfurt, München und Berlin in deren Räumlichkeiten durchgeführt. Dabei dozierten namhafte Producer, Sounddesigner, Keyboarder und Audiovisuals in unterschiedlichsten Workshops über die Geheimnisse der jeweiligen Professionalisierung. Im Vordergrund standen der Umgang mit den gebotenen Hardware-Synthesizern und Synthesetechniken im Allgemeinen. Nach Abschluss der vielfältigen Seminare war in jeder Stadt ein Club gebucht, in dem die Seminarteilnehmer das gebotene Wissen im Praxiseinsatz live erleben konnten. Die Veranstalter hatten keine Kosten und Mühen gescheut, um national und international erfolgreiche Künstler an die SAE Institute mit der nachrückenden Generation von Studenten, Alumnis oder aber auch externen Fachbesuchern zu verknüpfen. Als Dozenten traten u.a. Michael Kohlbecker (Screenkomposition u.a. Porsche, SAT1, RTL), Markus Lang (Live-Keyboarder von u.a. De-Phazz, Dozent und Ex-Student der SAE Berlin), Hans-Jörg Scheffler (Entwickler der Elastic Audio Units in Roland VP-9000, Vari OS und V-Synth und wahnwitzig vielen anderen Instrumenten), Manuel Schleis (Veröffentlichungen und Remixes im Trance/Techno-Sektor, Sounddesigner für u.a. Access, Waldorf), Markus Schneider (bekannter VJ/DJ, u.a. mit den Projekten RISC Audio-Visual, Remixer, Groove Programming für Roland), Lillo Scrimali (Keyboarder für u.a. Die Fantastischen Vier, Max Herre, Musical Director für DSDS)
Begleitet von mehrfacher Berichterstattung des Audiofachmagazins Keyboards wurde auch eine breite Öffentlichkeit auf die Events aufmerksam gemacht.
Die Seminartage waren mit durchschnittlich 70 Teilnehmern gut besucht.
Mehr zu den Künstlern und dem Event unter www.synthtosound.com

Die Apple-Story – ein Buch von Joachim Gartz

Joachim Gartz, bekannter Buchautor und Mitglied der SAE Alumni Association, hat im Januar sein neues Werk „Die Apple Story" veröffentlicht. Das Buch widmet sich dem modernen Mythos „Apple" und schildert sehr informativ und unterhaltsam die Geschichte der Computerfirma aus Cupertino im kalifornischen Silicon Valley. 320 fesselnde Seiten über Aufstieg, Niedergang und „Wiederauferstehung" des Unternehmens um Steve Jobs. Für die Apfel-Fan-Gemeinde ein absolutes Muss!
ISBN: 3908497140
Preis: 29,90 EUR

Interview mit Ramon Rivero

Ramon Rivero, geboren als Ramon Aguilar, ist nicht besonders groß, bescheiden und unscheinbar. Und doch ist er einer der Besten seines Fachs. Millionen haben seine Arbeit gesehen, ohne hoffentlich je zu bemerken, dass Ramon die Finger im Spiel hatte. Ramon, der seinen Namen änderte, weil Aguilar in etwa so häufig vorkommt, wie "Müller" oder "Meier", ist einer der erfolgreichsten Motion Capture Artists weltweit und war bei "Herr der Ringe" für das Einfangen der Bewegungsphasen aller künstlicher Charaktere verantwortlich. Dutzende Figuren, von Trollen über Orks bis hin zu Gollum, der allerdings von Andy Serkis gespielt wurde, verdanken Ramon ihren einzigartigen, unbeholfenen oder behäbigen Gang. Dabei war der gebürtige Mexikaner nicht nur für die Bewegungsgestaltung verantwortlich, sondern konzipierte auch das für die Produktion verwendete Aufzeichnungsverfahren von Grund auf. Zu seinen weiteren Werken gehören Genreklassiker wie "Meet the Feebles" oder "Braindead", bei denen der gelernte Puppenspieler sein Talent noch klassisch einsetzte, bevor er im digitalen Raum weiterarbeitete. Bei Bob Zemeckis' "Contact" war er als Digital Artist tätig.
Christian Bartsch, Headinstructor für Digital Film and Animation, sowie Creative Media an der SAE Köln, traf Ramon und seinen Lebensgefährten Timothy Dimock in Köln auf seiner Tour am SAE Institute, wo Ramon den von ihm in Australien konzipierten neuen Studiengang zum Thema Motion Capturing und Animation vorstellte.

CB: Ramon, vielen Dank, dass Du Dir nach Deiner Präsentation noch einmal Zeit nimmst, über ein paar Dinge zu plaudern. Wo und wann genau hat Deine Karriere eigentlich angefangen? Da war doch was mit Puppen, oder?
RR: Also genau genommen hat alles mit meiner Tätigkeit als Architekt angefangen, denn dabei habe ich sehr viel über die dritte Dimension, den Raum, gelernt. So gesehen hat mich die Architektur also während meiner gesamten Karriere begleitet. Ich habe dann während meiner Zeit als Architekt auch als Puppenspieler gearbeitet. Wenn man letztlich beides zusammen nimmt, kann man das dann schon recht treffend als Motion Capturer übersetzen. Ich habe dann unter Peter Jackson bei Weta Digital Animation studiert. All das passte irgendwie gut zusammen.

Ramon Rivero (rechts) und sein Lebensgefährte Timothy Dimock

CB: Denkst Du es ist eine Grundvoraussetzung für einen Animator, dass er mit Puppen und dem Puppenspiel umgehen kann?
RR: Nein, das muss er nicht. Bei der Animation gibt es verschiedene Techniken. Studenten können sich aussuchen, mit welcher Technik sie arbeiten wollen. Ich unterrichte streng genommen selbst z.B. auch gar kein Puppenspiel in meinen Lesungen, obwohl ich die Technik dazu vorstelle. Und die kann man natürlich auch wieder für Animation verwenden. Animationstechniken sind universell einsetzbar, ein paar gehen mehr in Richtung Einzelbildanimation, andere in Richtung Puppenspiel. Am Ende des Tages macht es Sinn, wenn man alles kombiniert und sinnvoll einsetzt.

CB: Dann denkst Du sicher, man brauche Computer, um gute Filme oder Effekte zu machen, oder?
RR: Ich denke, der Computer ist eine große Hilfe, ein tolles Werkzeug, dennoch können sie geradezu bösartig sein, weil die Benutzung schwierig sein kann oder sie einfach kaputt gehen. Sie bringen auch eine ganze Menge neuer Effekte mit sich, die ohne Computer niemals möglich gewesen wären. Ich denke, man muss jeden Effekt, das Filmemachen an sich und auch die Animation anhand der historischen Entwicklung des Films und seiner Effekte betrachten. Ich sage meinen Studenten immer wieder, dass sie sich die Geschichte anschauen sollen, bevor sie etwas neues machen. Wenn man sich die Filme von Peter Jackson anschaut, dann merkt man, dass er einige sehr alte Effekte für "Der Herr der Ringe" recycelt hat.

CB: Was für Effekte meinst Du damit?
RR: Schau Dir z.B. den Trick an, kleinere Sets zu bauen, um die Leute größer erscheinen zu lassen. Das hat man früher auch schon gemacht. Er hat das gleiche gemacht, allerdings mit Motion Control kombiniert und Multipass-Kameras, so dass er die gleiche Sache zwei Mal filmen konnte. So bekommt man Gandalf und einen Hobbit zusammen ins Bild, nur dass Gandalf größer aussieht. Das gleiche gilt für Bluescreen. Er verwendete althergebrachte Techniken, kombiniert sie, und den Trick, durch verschiedene Objektive vor der Kamera, Personen größer oder kleiner erscheinen zu lassen, hat er halt durch Motion Control umgesetzt.

CB: Sind dann Deiner Meinung nach Effekte Pflicht für einen guten Film?
RR: Nein, überhaupt nicht. Ich denke, ein guter Film kann ganz ohne Effekte auskommen. Es gibt einige wundervolle Filme, die komplett ohne Effekte gemacht wurden. Da wurden dann möglicherweise Theatertricks eingesetzt, aber das ist ja auch nicht das Problem. Filmemachen, Animation... es geht doch immer darum, eine Geschichte zu erzählen. Es gibt viele Wege der Kunst... man muss keine Technik verwenden, um Kunst zu machen.

CB: Wenn Du an so einem riesigen Projekt, wie z.B. "Herr der Ringe", arbeitest, erschreckt es dich dann manchmal, wieviel Geld da gerade für dich ausgegeben wird und dass der Film ja direkt von dir abhängt?
RR: Nein, ich hatte nie Probleme mit dem Geld bei HdR, weil wir uns darum nie kümmern mussten. Wir wissen in der Produktion nur, was wir uns erlauben können und was nicht. Es gab also immer nur eine Ja/Nein Entscheidung, ob wir für etwas genügend Geld haben. Es gab Zahlen,

ja, aber die standen für uns nie in Relation zum Budget des Films. Wir wussten noch nicht einmal, wieviel Prozent unsere Kosten am Gesamtbudget ausgemacht haben. Wir wussten, dass wir viel Geld ausgeben, aber wir wussten auch, dass wir es ausgeben mussten. Ich bin ein Big Spender! [grinst]

CB: Nunja, das ist eine sehr lockere Einstellung, bedenkt man doch, dass HdR wirklich stark auf die Glaubwürdigkeit der Effekte setzte und schließlich musste ja auch Gollum als echter Darsteller akzeptiert werden. Es ging ja hier auch nicht um eine Spaßfigur, wie z.B. Jar Jar Binks in Star Wars. Der ist vielen Zuschauern ja auch als echte Plage bitter aufgestoßen. Wie hast Du mit Deinem Team den Spagat hinbekommen, dass man ihn, wenn man weiß, was im dritten Teil passiert, nicht mag, ihn aber voll und ganz als Person akzeptiert?
RR: Nun, erst einmal war das Peters Idee und Kreation, nicht unsere. Richard Taylor, der Chef-Modellierer, und ich, als Animator, zusammen mit Andy Serkis, der ihn gespielt hat, wir haben einfach nur Peters Vision interpretiert. Das war nie unsere Verantwortung, sondern die von Peter Jackson.

CB: Was macht Gollum dann aus technischer Sicht so "echt"?
RR: Die Grundlage, dass er als echte Person von Tolkien entwickelt wurde. Gollum ist echt in dem Moment, in dem man das Buch liest...

CB:...weshalb ihr also genau diese Erwartung dann auch erfüllen musstet...
RR: Das ist richtig. Wir mussten nur da weitermachen, wo Tolkien aufgehört hat. Dazu gehört also zunächst die Analyse, z.B. die Stimme, die genau so klingen musste, wie Tolkien sie beschrieben hat. Alles musste so umgesetzt werden, wie Tolkien es beschrieben hat. Das war sehr wichtig. Genaues Arbeiten und die hundertprozentige Umsetzung der Vorlage haben das letztlich funktionieren lassen.

CB: Wie lange hast Du selbst an den drei Filmen gearbeitet?
RR: Ich war nur in die ersten drei Jahre involviert. Insgesamt hat es ja sieben Jahre gedauert, die drei Filme zu machen.

CB: Das heisst also, Du hast das Projekt verlassen, als das komplette Motion Capturing beendet war?
RR: Genau, ich war fertig, als das Motion Capturing der Pre-Production erledigt war.

CB: Gefällt Dir das, was am Ende dabei herausgekommen ist?
RR: Ja, sicher. Das Meiste. Es gibt ein paar Kleinigkeiten, die mir nicht gefallen, aber so insgesamt bin ich schon sehr zufrieden.

CB: Dein Werdegang war ja alles andere als gradlinig... wo sollte ein junger Filmemacher anfangen? Einfach etwas machen? Studieren? Viele Filme anschauen?
RR: Natürlich musst Du Dir anschauen, was schon gemacht wurde. Du musst Filmgeschichte kennen. Und dazu musst Du Filme schauen. Schau in die Vergangenheit, sieh die Zukunft... dann weisst Du alles! Peter hat ja auch nicht einfach so angefangen. Er hat viel gelesen, Drehbücher geschrieben, Hefte über Spezialeffekte gesammelt und Filme geschaut. Studiere einfach...

CB: Kann ein guter Film eigentlich auch auf DV [Videosystem, das im Vergleich zu 35mm Film sehr preiswert ist, Anm. d. Red.] gedreht sein?
RR: Na sicher. Ein guter Film kann mit egal was gemacht werden.

CB: Kann man MoCap heute eigentlich schon auf Amateurbasis machen, ohne hunderttausende Euro zu investieren?
RR: Das geht schon. Du kannst etwas aufzeichnen und herumexperimentieren. Dafür gibt es auch Software im Internet. Aber ich selber mag Echtzeitfeedback, damit ich sehe, was ich mache, und wie sich die Figur bewegt. Und das geht leider nur mit den großen, teuren Systemen.

CB: Wenn ich jetzt etwas capturen wollte, z.B. eine Person, die läuft, wo könnte ich sowas machen? Und: Was kostet sowas? Gibt es da "Listenpreise"?
RR: Nein, so einfach ist das nicht. Aber wenn Du Student bist, oder Dich generell für das Thema interessierst, dann schau Dich mal bei einigen Universitäten um. Oder z.B. bei Instituten für Sportmedizin. Viele von denen haben Motion Capture Systeme... die für Sport und Analysezwecke benutzt werden. Mit ein wenig Glück kommst Du mit denen ins Gespräch und, wer weiß, sie lassen Dich etwas aufzeichnen. Vielleicht sogar umsonst.
CB: Ramon, vielen Dank für das Gespräch!
RR: Gerne. Wenn wir dann später in die Stadt gehen, können wir dann bitte mal in einem dieser Shops, Du weißt schon, nachschauen, ob Sie meine Filme haben...

Meet Your Hereos Tour 2005

Im Jahr 2005 startete SAE die Kampagne " Meet Your Hereos". Ziel dieser hochklassigen Fortbildungsreihe ist es Workshops der Extraklasse an den SAE Instituten durchzuführen. Für die erste Staffel konnte SAE Ramon Rivero und Peter Könemann gewinnen. Ramon Rivero ist einer der erfolgreichsten Motion Capture Artists weltweit und war unter anderem stark für die Beweglichkeit der Heerscharen in "Lord of the Rings " verantwortlich.
Der bisherige Verlauf der Meet Your Heroes Tour verzeichnete hervorragende Resonanz aus Reihen der Studenten, Alumnis und der eingeladenen Presse- sowie Industrievertreter. Ramon Rivero und sein Partner Timothy Dimock beeindruckten das Auditorium mit ihrem Vortrag über Motion Capture.
Diese Vortragsreihe erreichte weit mehr als 850 interessierte Personen!
Der Höhepunkt der ersten „Meet Your Heroes -Tour" war zweifelsohne die Präsentation von Ramon Rivero auf der FMX in Stuttgart. Ramon sprach bei der Fachveranstaltung zur Animation und 3D-Kunst vor mehr als 300 Zu-schauern über seine Arbeit als Puppenspieler und Animationskünstler in 2 Jahrzehnten auf 3 Kontinenten. Sein Vortag wurde mit starkem Applaus bedacht und er stand dem Fachpublikum noch mehr als dreißig Minuten Frage und Antwort zum Thema Motion Capture in Filmen wie „Lord Of The Rings".
Peter Koenemann, Produzent/ Engineer von bekannten Acts wie Brosis, ATC oder Udo Lindenberg begeisterte in seinen Vorträgen mit seinen tiefen Einblicken hinter die Kulissen der Oberklasse des Musikbusiness. Dabei erklärte er genauere Produktionsabläufe und Techniken in einem der erfolgreichsten deutschen Studios in Deutschland.

SAE bedankt sich bei seinen beiden ersten Highlight Workshop Dozenten Peter Könemann und Ramon Rivero!!! Der zweite Durchgang der Meet Your Heroes Touren ist bereits in Planung und wird im Oktober starten. Es werden wiederum zwei Vertreter aus unterschiedlichen Fakultäten durch die SAE Institute reisen und auf ihrer Route alle Interessierten mit ihrem hoch spezialisiertem Wissen versorgen. SAE freut sich auf die nächsten Ausnahmekünstler an den Instituten.

Überblick über die Leistung der heutigen Mischpulttechnologie

AMS Neve Mischpulte

Die Mischpulte von AMS Neve sind in den namhaftesten Studios der Welt zu Hause. Die breite Modellpalette bietet für nahezu alle Anwendungsbereiche speziell zugeschnittene Mischpultsysteme. Das Maß der Dinge bei analogen Mischpulten stellt die AMS Neve 88R dar, eine ultimative Soundmaschine mit allen modernen Bearbeitungsmöglichkeiten. Über 100 Busse, zahlreiche Surround- Bearbeitungsmöglichkeiten, analoge Kompressoren, Eq´s, Filter und Limiter sorgen mit automatisierbaren Neve Mikrophonvorverstärkern und den Encore Automationsmöglichkeiten für hervorragende Audioaufnahmen und Mischungen. Diese high end Technik wird hauptsächlich in Spitzenstudios wie dem Air Studio in London, Sony Music in New York oder der Studiokette 301 eingesetzt.

Alle digitalen AMS Neve Systeme basieren auf fünf Komponenten: der Mischpult-Bedienoberfläche, der digitalen Signalverarbeitungseinheit, dem modularen MIOS Audio-Schnittstellensystem, einer optionalen erweiterten Abhöreinheit und dem Encore+ Automations-Computer. Bis auf die Bedienoberfläche, also dem eigentlichen Mischpult, das für die verschiedenen Aufgaben unterschiedlich gestaltet ist, sind alle anderen Komponenten der verschiedenen Serien identisch. Dadurch garantiert AMS Neve, dass Weiterentwicklungen allen Nutzern zugänglich gemacht werden und Mischungen auf allen AMS Neve Pulten weltweit kompatibel bearbeitet werden können.
Die Signalverarbeitung erfolgt in einem, oder mehreren Processing-Racks, die je nach Anforderung mit DSP- und Routingkarten bestückt werden können. MADI-Module mit je 4 MADI Schnittstellen stellen je 192 Ein- und Ausgänge, unabhängig von der Anzahl der Fader des Mischpultes, zur Verfügung.

Mios 96

Die Ein- und Ausgänge werden über so genannte MIOS-Racks realisiert, die über MADI mit dem Processing/Router verbunden sind. Verschiedene Konfigurationen mit analogen und digitalen Eingängen, mit und ohne Mikrofoneingängen sind möglich. Die MIOS Racks können auch direkt im Aufnahmeraum als „Stagebox“ zu Einsatz kommen, da sie ohne Lüfter arbeiten und fernbedienbar sind.
Sollte die schon als sehr gute bewertete Klangqualität der integrierten Mikrofonvorverstärkern noch gesteigert werden, können zusätzliche, von der Konsole fernsteuerbare, 12-kanalige Mikrofonvorverstärker Racks eingesetzt werden, die mit verschiedenen klassischen Neve-Modulen bestückt werden können.
Der Encore+ Automationsrechner, der zu jeder AMS Neve Konsole gehört, kann nicht nur alle Parameter speichern und wiedergeben, sondern auch dynamisch steuern. Zuspielgeräte wie Audio Workstations, Mehrspurrekorder und ähnliches werden dabei über das integrierte Motion Control System (MCS) gesteuert. Über die Displays an der Konsole werden das Signalfluss-Layout, die I/O Konfiguration, z.B. Screens der verwendeten DAW Systeme und vieles mehr bearbeitet. Es können sogar Automationsdaten aus DAW System übernommen werden und in der deutlich höheren Auflösung und Klangbearbeitungsqualität des Mischpultes weiter benutzt und bearbeitet werden. Wer also im kleinen Studio eine Mischung vorbereitet, bearbeitet sie später auf einer großen Konsole weiter.
Die digitalen Mischpulte decken mit Ihrem modularen Konzept zahlreiche Anwendungsgebiete ab, wobei digitale Konsolen einfacher für verschiedenartigste Anwendungsgebiete konfigurierbar sind.

„Libra Live“

Die Libra Live kommt in Rundfunkübertragungswägen, sowie Rundfunk- und Fernsehstudios zum Einsatz.

DFC Gemini im Skywalker Sound, California

Mit der DFC Gemini stellt AMS Neve als Weltmarktführer im Bereich der Filmvertonung und –Synchronisation eine Filmmischkonsole mit unübertroffenen Fea-

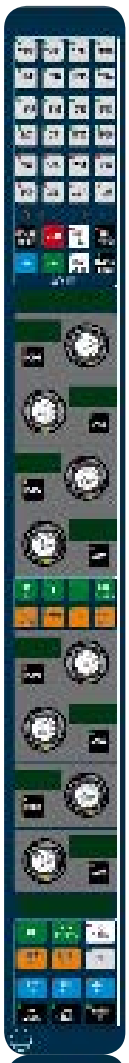
MMC Aquarius Console

tures zur Verfügung. An diesen Konsolen, die auch für mehrere Tonmeister- und Editorplätzen konfigurierbar sind, werden Produktionen mit oftmals mehr als 1000 Audiospuren gemischt. Der Sound zu Filmen wie „Der Herr der Ringe“, „StarWars“ oder „Spiderman“ ist auf der DFC Gemini Konsolen entstanden.

Die MMC Familie der digitalen Produktionskonsolen mit 12 bis 60 Fadern vereinen alle Vorteile der digitalen Signalverarbeitung mit dem legendären Neve Sound, der auf zahlreichen Produktionen Musikgeschichte „verewigt“ ist. Diese Konsolen zeichnen sich durch hohe Flexibilität in der Ausstattung und ihre hohe Wirtschaftlichkeit aus.

Jüngster Spross der digitalen Mischpultfamilie ist die 88D Aquarius, die umfassende Möglichkeiten für anspruchsvolle Audioproduktionen, Musikaufnahmen und - mischungen bietet und noch flexibler und komfortabler die Bedürfnisse internationaler Spitzenstudios abdeckt.

Die Kanalzüge der 88D Aquarius Bedienoberfläche können nicht nur Mono, Stereo oder SideChain Signale verarbeiten, sondern auch komplette Vormischungen in Form von Stems oder Gruppen bearbeiten. Unterhalb einer Routing-Sektion sind die Kanalzüge mit berührungsempfindlichen Logicator Drehreglern ausgerüstet, die mit einem integrierten LED Kranz und einem kleinen Display alphanumerisch alle aktuellen Einstellungen zeigen. Die farbigen Taster unterhalb der Drehregler erlauben den Zugriff auf die verschiedenen Signalbearbeitungswerkzeuge, von denen in



jedem Kanalpfad ein bis zu 8-fach vollparametrischer EQ, eine komplette Dynamiksektion mit Kompressor, Limiter, Expander, Gate, Filter bis zu 16 Stereo Auxwege und verschiedene Inserts zur Verfügung stehen, sowohl für den Input-Fader als auch für den „Tape Return“. Zwei weitere Logicator dienen als Panoramaregler und Small Fader oder können, wie die Fader selbst zentral in der Mastersektion mit weiteren Funktionen belegt werden. So ist es beispielsweise möglich Aux Mischungen ebenfalls mit diesen Logicators oder den Fadern durchzuführen. Der Faderbereich selbst enthält zusätzlich Tasten und Statusdisplays für den zugewiesenen Audioweg, darunter eine „Signal Present“-Anzeige, einen Bargraph für Gate/Kompressor, Tasten für Cut und Solo und ein weiteres elektronisches Beschriftungsfeld für die dynamische Beschriftung des Kanals. Die digitalen motorisierten Fader besitzen zwei Skalierungen, eine konventionelle Pegel-Skala bis +10dB und eine „Trim“-Skala mit mittigem Nullpunkt für Pegelkorrekturen nach VCA-Art. Zusätzliche Taster mit Automationsfunktionen komplettieren den Kanalstreifen.

Die aus mehreren TFT Displays bestehende Meterbridge bietet neben der Pegeldarstellung und Bargraphen für die Dynamiksektion auch die Möglichkeit einer Wellenformanzeige des Audiosignals und eine graphische Darstellung der EQ und Dynamikkurven.

Die Mastersektion ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Neben dem Monitor und Keyboard des Encore+ Rechners befindet sich ein zentraler Kanalzug, der Zugriff auf alle Bedienelemente eines Audiopfades zulässt. Darunter findet man die Aux Sends, eine umfassende Monitorsektion und ein Surround-Panel (Monitor-Matrix) mit Joysticks und Touchscreen. Den Abschluss bilden eine Fadersektion mit acht frei belegbaren Fadern, Talkback und Oszillator, die Maschinensteuerung, sowie die Tasten für die Automation und Layerumschaltung.

Alle Funktionen der 88D Aquarius im Rahmen dieses Beitrages zu beschreiben würde zu weit führen. Aber auch diese kurze Übersicht verdeutlicht schon wie umfangreich dieses Mischpult ist, repräsentiert es doch den derzeit maximalen Entwicklungsstand der digitalen Audioverarbeitung, und das gepaart mit einem einfachen intuitiven Bedienkonzept und unvergleichlicher Audioqualität. Auf einer Roadshow, die in den SAE- Schulen in Europa stattfindet, wird die Konsole erstmals interessierten Toningenieuren vorgestellt. Diese Chance sollte keiner Verpassen, der selbst einmal Hand anlegen möchte an die 88D Aquarius.

Florian Goebel, SDI GmbH

SAE Institute hat Mehrheit an AMS-NEVE

Seit dem 17.6.2005 hat SAE Institute die Mehrheit des weltbekannten Mischpultherstellers AMS-NEVE übernommen.

Der Managing Director des Unternehmens, Mark Crabtree freut sich darüber, dass “AMS-Neve nun Teil einer derart starken multinationalen Firmenvereinigung geworden ist” und fügte hinzu: “ Die SAE Group wird es AMS-Neve ermöglichen neue Märkte in Zukunft schneller und besser bedienen zu können.”

Tom Misner, Gründer der SAE, bezeichnet die Übernahme als “Zugewinn einer hochqualitativen Manufaktur für Audio-Equipment der absoluten Spitzenklasse” und nennt AMS-Neve als “ideale Ergänzung der SAE-Group, da sowohl im kommerziellen Studio- und Liveeinsatz, sowie im studentischen Betrieb Neve-Konsolen immer eine herausragende Rolle spielen.”

AMS Neve ltd ist einer der führenden internationalen Hersteller von professionellem Audioequipment. Neben den bekannten Abbey Road-Studios in London setzen viele namhafte Studios und Filmproduktionsfirmen rund um den Globus auf Technologie aus dem Hause AMS Neve.

So wurden zahlreiche Nr.1 Musik- und Kinoproduktionen der letzten Jahre wie “Robots”, “Million Dollar Baby” und “Die Unglaublichen” auf Equipment aus dem englischen Burnley nähe Mancherster produziert.

Wer das englische Traditionsunternehmen besser kennen lernen will, kann sich unter www.ams-neve.com über die Geschichte und Produktpalette, sowie aktuelle News informieren.

Die ersten zwei Bands stehen fest

Artists 301 Records

Das 2005 neu gegründete Label 301 Records stellt die ersten beiden Acts vor: „Aniko“ und „Rearview“. Die 2 Bands wurden aus mehr als 800 Bewerbungen ausgewählt. Erstmals gemeinsam auf der Bühne spielen die beiden Gruppen auf der 1. Convention der SAE Alumni Association am 29.09.2005 in Frankfurt am Main.

Anikò

Die interessanteste Neuentdeckung der Popszene kommt in diesem Jahr aus Köln: Rund um die charismatische 24-jährige Singer-Songwriterin Anikò hat sich dort eine hochkarätige Band in klassischer Popbesetzung zusammengefunden. Und was die Fünf live auf die Bühne zaubern, kann nur noch von der neuen Studioproduktion getoppt werden.

Wer die oft allgemeine „Chartsfertigkost“ satt hat, am Computer zusammengerührt aus Einheitsbausteinen und Versatzstükken der letzten Pop-Jahrzehnte und immer mit ein wenig zuviel Geschmacksverstärker ...
der ist herzlich Willkommen im musikalischen Wunderland von Anikó.
„Die Songs entstehen in einer absoluten Rohform in meinem Kopf, oft nicht mehr als ein paar Akkorde und eine Melodie“, so die junge Künstlerin. Richtig ausgearbeitet werden die Stücke dann in der Zusammenarbeit aller fünf Musiker im Proberaum – Schweiß, Debatte, Ausprobieren, Verwerfen, neu ansetzen.
Anikò: „Eine Songidee auf den Punkt zu bringen braucht seine Zeit, aber am Ende hat man immer ein Ergebnis, mit dem alle zufrieden sind und einen authentischen Bandsound, der alles zusammenhält.

Die Band Anikò

Die Band, die dabei ans Werke geht, das sind Bojan Vuletic an der Gitarre, Mathias Höderath an den Keyboards, Nico Brandenburg am Bass und Marcus Möller am Schlagzeug. Der Song ist das Ziel und die Stimme der Weg – eine selten gewordene Einsicht in der Popmusiklandschaft.
Live, echt und mit richtigen Instrumenten, einer unverwechselbaren Stimme und einer faszinierenden Ausstrahlung – das ist Anikò.

Rearview

Betrachtet man die vier Musiker bewahrheitet sich der Satz: „Gegensätze ziehen sich an.“ Eine Symbiose der vier Elemente: Luft und Erde, Feuer und Wasser.

Der Vergleich mag dem einen oder anderen kitschig erscheinen, dennoch gelangt man eben genau zu dieser Erkenntnis, wenn man sich mit dem Charakter der einzelnen Musiker beschäftigt.
Zusammen erzeugen sie eine gewaltige Energie, die jeden sofort ergreift.

Ebendiese Energie verhalf REARVIEW sich bei diversen Contests gegenüber anderen hervorragenden Bands durchzusetzen.

REARVIEW rockt.
Groovende Beats und Gitarren gehören zum Markenzeichen der Band und bringen leicht jeden Kopf zum Nicken.
Sobald die ersten souligen elektromagnetischen Wellen aus Natalies Seele das Trommelfell erreichen, es dann streicheln und anschließend mal so richtig durchrokken, gehen sie mitten ins Herz und erzeugen sofort eine Gänsehaut.

REARVIEW will bewegen.
REARVIEW will auf die Bühne, macht auf sich aufmerksam und wird dabei auch schon mal mächtig laut.
Vielleicht schaffen es die vier Musiker gerade aufgrund ihrer gegensätzlichen Charaktere, verbunden durch die Leidenschaft zur Musik, ihren eigenen, teils brachialen, teils filigranen Sound zu kreieren.

Rearview sind:
Natalie Warner (vocals), Adrian Warner (bass),Thorsten Hermanns (gitarre), Oliver Böhm (drums).

Die Band REARVIEW

Neues aus den 301 Studios

Die Studios 301 Cologne wurden in den letzten Monaten von zahlreichen Künstlern und Firmen der Medienbranche zur Verwirklichung ihrer Projekte gebucht.

Anfang des Jahres 2005 standen nach bereits zahlreichen Album-, Single- und DVD-Produktionen weitere Projekte der "Toten Hosen" im Studio A an. So wurde die letzte Single-Auskopplung ihres ebenfalls hier produzierten Nummer Eins Albums "Zurück Zum Glück" mit geändertem Arrangement neu aufgenommen. Parallel dazu wurde bereits an den Vorproduktionen für zukünftige Projekte gearbeitet. Beide im 301 produzierten Studioalben der Toten Hosen sind inzwischen mit Platin ausgezeichnet. Zudem wurde im Frühjahr die MTV Erfolgs-Serie "Friss oder Stirb", von der Teile ebenfalls im Studio A gedreht wurden, als DVD-Box veröffentlicht und startete direkt in die Top 100 der deutschen Album-Charts.

Zeitgleich stellte der restliche Studiokomplex den Schauplatz für die Doku-Soap "Banaroo: Das Star-Tagebuch" dar, welche auf Super RTL und RTL ausgestrahlt wird. Banaroo veröffentlichte inzwischen zwei Top-Ten Singles sowie das No. 1 Album "Banaroo's World".

Im Frühjahr 2005 wurde außerdem an den Singles von "2Raumwohnung feat. Moguai", "Daniel Hoppe" und "Phil Fuldner" gearbeitet. Zudem gaben sich die "Black Eyed Peas" während ihrer Promo-Tour zu ihrem weltweiten No.1 Album "Monkey-Business" im Studio 301 die Ehre. Einen Platz drei in den griechischen Album-Charts konnte das hier bearbeitete Album der Band "Raining Pleasure" erzielen. Aus dem HipHop-Bereich wäre der Berliner Rapper "BattleRapp" zu nennen, der auf seinem Album unter anderem mit dem Berliner Erfolgsrapper "Sido" zusammenarbeitete. Neben Sessions mit Thomas Gottschalk, und dem britischen Trio "Keane" fanden sich auf ihren Promo-Touren u.a. "Ich+Ich", "Die Happy", "Tokio Hotel", "Tamoto" und "Paradise Lost" in dem Studiokomplex ein.

Als erstaunlicher Erfolg stellt sich das 2001 gemasterte Best-Of Album von Andrea Berg heraus, welches sich inzwischen seit nahezu 200 Wochen in den Top 100 hält. Zudem wurde das Album mit vierfach-Platin ausgezeichnet.

Nachdem die seit Jahren im 301 heimische Band "Höhner" im vergangenen Winter mit ihrem "Party-Album" die Top-Ten der Album-Charts erreichte, wird im Moment schon wieder am neuen Studioalbum, einer neuen Single und zahlreichen Vorproduktionen gearbeitet.

Auch für zahlreiche Konzerte und Veranstaltungen in Köln und Düsseldorf im Rahmen des Weltjugendtages wurden die Vorproduktionen verwirklicht. Dabei wurden Playbacks und Mehrspurbänder für die größtenteils in Fußballstadien stattfindenden Großveranstaltungen erstellt.

Im Bereich Broadcast fanden in den Studios 301 in den letzten Monaten unter anderem die Pre-productions der seit Jahren beliebten auf Sat 1 ausgestrahlten Erfolgsshow "Nur Die Liebe Zählt", sowie die Tonmischung der von RTL deutschlandweit gesendeten Karnevalssendung "Kölle Alaaf" statt. Darüber hinaus wurde an Werbespots für Kino und Fernsehen u.a. für "Agapedia", "Mercedes Benz" sowie "Der Clown" gearbeitet. Hierbei wurden neben der üblichen Stereomischung oft auch die Surroundfacilities der Studios 301 genutzt, um den für das Kino erforderliche 5.1 Surround-Sound-Format zu erstellen.

Auch finden sich immer wieder große Sportvereine im Studio ein. So produzierten im Dezember der Kölner Eishockey Club (KEC), sowie Fußballbundesliga-Erstligist Bayer-Leverkusen unabhängig voneinander eine Weihnachts-Fan-Single in den Studios 301. Dazu fanden im August die Aufnahmen zur neuen Fan-Single des FC Schalke 04 im Studio A statt. Die, für die Choraufnahmen angereiste, Mannschaft wurde tatkräftig von Schauspieler Peter Lohmeyer unterstützt, der einige Soloparts für die Aufnahmen übernahm. Durch die Präsenz zahlreicher Fernsehteams wurde über alle drei Produktionen deutschlandweit berichtet.

SAE Institute setzt weiter auf Produkte der Apple Computer International

Im Herbst 2005 wird die nächste Stufe des Engagements auf europäischer Ebene wirksam

Viele der 23 europäischen SAE Institute haben bereits jetzt einen hohen Anteil an Apple Computersystemen. Logic Pro und Final Cut Studio zählen zu den Standardsoftware-Applikationen an den Instituten. Die Ausstattung mit Apple Rechnersystemen und professioneller Software, wie Shake und Motion, wird weiter vorangetrieben. Auch die Serversysteme der X-Serve Reihe werden bereits an einigen Schulen zur Accountverwaltung und Projektspeicherung eingesetzt. Besonders hervorzuheben ist der gesamteuropäische Ansatz, der ab Herbst dieses Jahres ein engmaschiges Zusammenwirken der beiden Firmen auf diversen Geschäftsebenen beinhaltet.
Als Höhepunkt wird SAE Deutschland ab Herbst 2005 seinen Studenten spezielle SAE-iBooks anbieten können, die von Apple eigens an die Bedürfnisse der Studenten angepasst wurden. Ein ähnliches Programm läuft bereits sein 12 Monaten sehr erfolgreich an den amerikanischen SAE Instituten.
SAE Institute erhalten zusätzlich den Status des Apple Certified Training Centers, Mitarbeiter werden sich in exklusiven Schulungen zu Apple Certified Trainer qualifizieren.

Des weitern sind die SAE Institute in Deutschland und Österreich seit mehr als einem Jahr Teilnehmer am Apple on Campus Programm. Dies wird nun auf alle europäischen Institute übertragen und ermöglicht fortan den europäischen SAE Studenten vergünstigte Konditionen im Apple-Store.

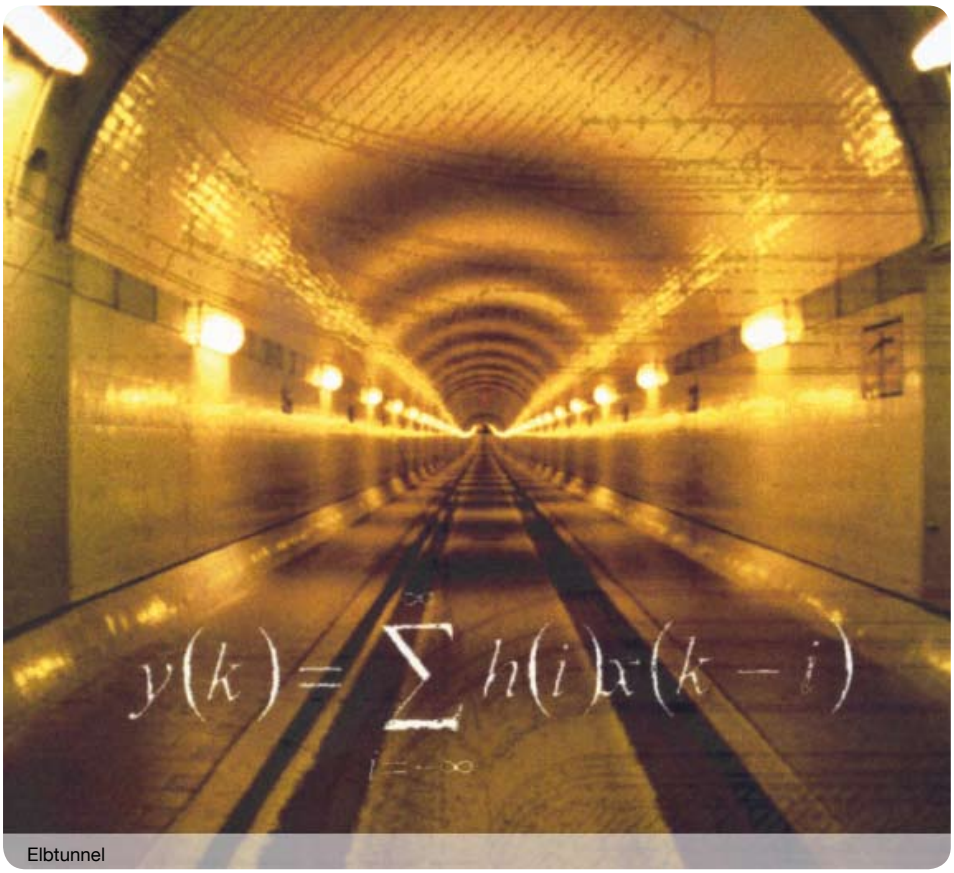
Workshop Autor: Chris Krogmann, SAE Hamburg

Keine Angst vorm selber Falten

“Guter Hall wird gefaltet”. Dies stimmt nicht so ganz. Es gibt auch sehr schlechten Faltungshall, der in Durchsichtigkeit und Brillianz von fast jedem drittklassigen, auf Early-Reflections-Algorithmen basierendem Muliteffektgerät geschlagen wird. Die Qualität des Halls hängt ganz davon ab, mit wie viel Sorgfalt dieser “gefaltet” wurde. Fakt ist jedoch: Gefalteter Hall sorgt stets für eine realistischere und authentischere Abbildung einer akustischen Umgebung als jede noch so gute Simulation.

Dieser Artikel soll dennoch nicht dazu beitragen, die Vor- und Nachteile von Faltungshall gegenüber künstlichen Hallerzeugern abzuwägen, und die inzwischen wieder abgekühlte Diskussion in den Printmedien der Tonindustrie erneut anzufachen. Vielmehr soll hier der unnötige Respekt davor genommen werden, selber Raumimpulsantworten für einen Faltungshall zu erstellen. Der Vorteil liegt auf der Hand; endlich ist es möglich, mit ein wenig Aufwand und erschwinglichem Equipment, persönlich favorisierte Akustiken von Räumen, Flächen oder sonstigen Umgebungen als auralen Schnappschuss einzufangen. Das Prinzip der Faltung (Conviolution) ermöglicht Produktionen, frei von künstlichem Hall ohne lästige, immer erneute Aufnahmesessions in tatsächlichen Hallräumen. Maßgeblich jedoch verleiht der Faltungshall jeder Produktion eine unnachahmliche Einzigartigkeit und ermöglicht durch individuelle Positionierung der Messinstrumente bereits beim Sampling der Raumimpulsantwort (RIA) ein Halldesign auf höchstem Niveau.

Weshalb dieses Thema erst seit ungefähr eineinhalb Jahren höchste Popularität geniesst, ist schnell erklärt; Die gängigen Hardwaregeräte berechnen nun zwar seit über zehn Jahren Hallfahnen in Echtzeit auf bis zu 64 DSPs, waren jedoch für herkömmliche Studios schier unerschwinglich und die Rechenleistung der herkömmlichen Computer für solche Operationen bis dato einfach zu gering. Um diesen Sachverhalt genau nachvollziehen zu können, hier ein kurzer Abstecher in die Tiefen des Faltungsprinzips: Bei der Faltung geht es nicht um die Berechnung gleichmäßiger oder nach dem Zufallsprinzip arbeitender Algorithmen wie bei herkömmlichen Signalprozessoren. Für einen Faltungshall werden die akustischen Antworten, die ein Raum auf einen in ihm abgegebenen Impuls zurückwirft als reines Audiosignal aufgenommen. Diese sogenannte Impulsantwort muss nun mit jedem einzelnen Sample des zu verhallenden Signals von dem entsprechenden Hardwaregerät oder Plug-In gefaltet werden. Die diskrete Faltung entspricht einer mathematischen Operation besteht aus Multiplikation und Addition. Für die Echtzeitberechnung einer Mono(!)-Hallfahne von einer Sekunde sind bei einer Sample Rate von 48 kHz 48.000 x 48.000 (2,3 Milliarden!!!) Multiplikationen und genauso viele Additionen pro Sekunde notwendig. Bei zehn Sekunden Nachhallzeit verzehnfacht sich dementsprechend auch der Rechenaufwand. Selbst leistungsfähigste Computer schaffen dies heutzutage nicht nativ ohne Zuhilfenahme des Prinzips der schnellen Faltung, welche die Faltung durch eine Multiplikation in der Spektraldarstellung ersetzt. Die messtechnisch feststellbaren Unterschiede zur „normalen“ Faltung sind letzlich durch Rundungsfehler in den letzen Kommastellen zu erklären. Um dennoch die Performance auf einem möglichst hohen Level zu halten empfiehlt es sich, von Faltungsvorgängen in 192 kHz mit 32 Bit abzusehen. Denn dadurch erhöht sich der Rechenaufwand um ein Vielfaches; und besteht der Mix wie üblich aus wesentlich mehr als aus der Berechnung weniger mittellanger Hallfahnen, zwingt dies unter Umständen selbst den leistungsfähigsten aktuellen Rechner in die Knie.



Elbtunnel

Die praktische Durchführung bei der Erstellung des eigenen Hallunikates bedarf weniger aber nicht unwichtiger Arbeitsschritte. Der bei Musikproduktionen gegenüber Musikern gerne verwendete Satz „Das machen wir beim Mix“ ist auch beim RIA-Sampling genauso unpassend wie falsch. Ein schlechtes Signal ist auch nach aufwendigster Bearbeitung noch lange nicht so gut, wie ein bereits sorgfältig aufgenommenes Signal. Um die Aufnahme sauberer Impulsantworten und dessen adäquater Nachbearbeitung zu gewährleisten sind eine entsprechende Vorbereitung und ein gewisses Know-How unverzichtbar.

Eine gute Impulsantwort beginnt bei der Auswahl des richtigen Impulses. Die Erfahrung diverser „Hallfalter“ im grossen und kleinerem Rahmen hat gezeigt, dass absurderweise der Impuls selbst sich als wenig brauchbar erwiesen hat. Alle analogen Geräte in der Messkette, insbesondere der Lautsprecher, haben rein

physikalisch ein grosses Problem damit, bei hohem Pegel verzerrungsfrei einen im Frequenzbereich linearen Impuls (Dirac-Stoss) wiederzugeben. Die in den Anfängen der Hallfaltung verwendeten Pistolenschüsse oder platzende Luftballons haben wiederum den Nachteil, keinem linearen Frequenzspektrum zu unterliegen. Ein Raum kann nur auf jene Frequenzen antworten, mit denen er angeregt wird. So macht man sich die Vorteile eines Sinussweeps zu Nutze. Bei einem Sinussweep kann die gesamte Energie auf die jeweils abgegebene Einzelfrequenz verwendet werden. Genauso kann der Raum „in Ruhe“ antworten, was zu einer genaueren Abbildung frequenzspezifischer Reflexionsmuster führt. Eine dementsprechende Impulsantwort heisst korrekterweise eigentlich Sweepantwort. Da der zeitliche Versatz zwischen den einzelnen Frequenzen später vor der Faltung jedoch vom entsprechenen Plug-In kompensiert wird ist der Begriff Raumimpulsantwort letztendlich doch zutreffend. Ein Sinnussweep ermöglicht zudem die Arbeit mit bereits erwähntem hohen Schalldruckpegel; Der höchstmögliche Pegel ist in diesem Falle der beste!
Die Pegelgrenze wird am besten nach Gehör ermittelt; Schluss sollte dann sein, wenn erste leichte Verzerrungen (zumeist in den oberen Mitten) hörbar werden. Durch eine Absenkung von 3 dB erhält man einen absolut ausreichenden Headroom.

Der hohe Pegel ist einerseits notwendig für einen geeigneten Signalrauschabstand, zum anderen für einen möglichst grossen Spannungsabstand zu umgebungsspezifischen Störschallquellen, wie klappernden metallischen Kleinteilen, brummende Neonröhren, Klimaanlagen und dergleichen.
Viele dieser Faktoren können schon im Vorfeld, wie zum Beispiel im Falle der schwingenden Kleinteile, durch Abkleben mit Gaffa-Tape eliminiert werden. Um speziell impulshafte, unregelmässig erscheinende Geräusche auf ein Minimum zu reduzieren, wie eventuell unvermeidbare Trittgeräusche, empfiehlt sich die nachträgliche Übereinanderlagerung der Impulsantworten mehrerer Messdurchläufe. Je grösser dessen Anzahl, desto sauberer ist das Nutzsignal durch die statistische Verteilung der Störgeräusche. Das übliche Fingerprintverfahren hingegen eignet sich wiederum insbesondere zum Herausfiltern von zeitlich konstanten, impulsarmen Störschallquellen. Generell gilt: Je länger der Sweep, desto weniger fallen gerade unregelmässig auftauchende Störfaktoren ins Gewicht. Im Rahmen des Raumsamplings kann ein 90 Sekunden langer Sinussweep als lang bezeichnet werden.

Stellt sich nun immer noch die Frage ob Faltungshall nur sinnloser Drang nach Perfektion oder sinnvoller Hang zu realistischer Raumabbildung ist; hier abschliessend ein Beispiel für eine mögliche absolut sinnvolle Verwendung, die ganz besonders den Grundgedanken der Authentizität inne hat. Man stelle sich vor, wie schwer es ist, beim Nachsynchronisieren oder Übersetzen von Filmen, die Darsteller nachträglich in den zur Optik passenden, virtuell akustischen Raum zu stellen. Der Aufwand beim möglichst originalgetreuen Nachprogrammieren eines unübersichtlichen Parametergeflechts ist, wenn man dies mit äußerster Genauigkeit betreibt, fast genauso gross, wie die Faltung des Drehortes aus dem jeweiligen Kamerawinkel für die aurale Abbildung des Raumes aus der Zuschauerperspektive. Die Synchronisationsstudios müssten so weltweit ausschliesslich mit den korrekten Raumimpulsantworten versorgt werden und die in der Originalversion von den Akteuren gesprochenen Worte in einer Wolkenkratzerschlucht von Manhattan klingen auch in der japanischen Version wie gesprochene Worte in einer Wolkenkratzerschlucht von Manhattan. Hierbei wird allerdings klar: Faltung hat ihre Grenzen und diese liegen bei diesem Beispiel sehr, sehr Nahe. Die benötigte Reduktion von Störschallquellen dürfte sich in diesem Falle als schwierig (doch nicht zwingend als unmöglich!) erweisen.

Faltungshall wird auch, oder gerade in Zukunft eine entscheidende Rolle auf dem Gebiet der realistischen akustischen Raumabbildung spielen. Denn es ist die bislang einzige Möglichkeit, den Raumeindruck ohne erwähnbare Einbußen so wiederzugeben, wie er ist.
Deshalb steht fest:
Guter Hall sollte gefaltet werden!

Tipps zum professionelleren Umgang mit Logic 7 Pro

Automatisches Quantisieren von MIDI Aufnahmen:
Wie von Cubase gewohnt, empfielt es sich in bestimmten Situationen bereits beim Einspielen der MIDI Noten diese sinnvoll zu quantisieren. Hierdurch lassen sich möglichst früh störende Timingschwankungen der eingespielten Performance ausgleichen.
Hierzu sollte man im Arrangefenster einen neuen Track erstellen oder einen leeren Track anwählen. Nun in der Region Parameter Box unter Quantize das gewünschte Quantisierungsraster anwählen. (Siehe Abbildung unten). Ab jetzt werden alle neu auf diesem Track entstehenden Regions automatisch mit unseren vordefinierten Quantisierungseinstellungen versehen. Keine Angst: alle so erstellten Quantisierungseinstellungen sind Abspielparameter und somit jederzeit wieder änderbar.

Folgende Abbildung zeigt die Quantisierungseinstellungen in der Region Parameter Box im Arrangefenster:

Impressum

Herausgeber:
SAE Gesellschaft für Studiotechnik mbH,
Bayerwaldstr. 43, 81737 München
SAE Alumni Association,
Stichting SAE Alumni,
Johan van Hasseltweg 31,
1021KN Amsterdam

Umsetzung: Constanze Zierer

Redaktion: Chris Müller, Marcus Schlosser

Auflage: 30.000 Ex.

SAE eröffnet im Oktober 2005 Qantm-Games-Kurse

Qantm Game Development

Die Game-Industrie ist eine der erfolgreichsten Mediensegmente der Neuzeit. Wachstumsraten von jährlich mehr als 10% im Schnitt verdeutlichen dies.
Händeringend suchen europäische Entwicklerfirmen nach kompetenten und hoch spezialisierten Fachkräften für die Segmente Games Development und Animation.

SAE München wird in Zusammenarbeit mit dem renommierten Qantm College aus dem australischen Brisbane seinen ersten "deutschen" Studiengang zum Diploma of interactive Entertainment im Bereich Games-Programming und Animation im Oktober 2005 starten.
Dabei können sich die zukünftigen Studenten auf eine Game-Schmiede der allerersten Güte freuen: high end Ausstattung, ein Motion Capturing System für Studenten, sowie Räumlichkeiten, die auf die Bedürfnisse der Gamer angepasst werden.

1996 wurde das Qantm College in Australien als nationales Innovationsprojekt von mehreren staatlichen Institutionen und Universitäten gegründet und hat offiziellen Universitätsstatus. Die Gründerväter heißen: Queensland Department of State Development and Innovation, Northern Territory Government, Queensland University of Technology, University of Queensland, University of Southern Queensland, James Cook University, Griffith University und TAFE Queensland. Das Qantm College ist seit einem Jahr fester Partner und Teil der SAE Gruppe. Mittlerweile zählt QANTM zu den Top5 der internationalen Ausbildungsinstitutionen für Gamedesign/ Animation und wird von namhaften Unternehmen der Branche unterstützt. Diese industrielle Nähe fördert den Studenten in seinen Praxisarbeiten an realitätsnahen Aufgabestellungen und fordert von ihm ein hohes Maß an Qualität und Einsatzbereitschaft. Zudem setzt SAE dabei auf einen Lehrplan am Puls der Zeit, der den Ansprüchen der Branche ständig angepasst wird.
Jeder potentielle Student durchläuft ein Bewerbungsverfahren, das aus einem Bewerbungsgespräch mit Eignungsnachweis und optionaler Bewerbungsmappe besteht.

Beginn: Oktober 2005; Dauer: 18 Monate Vollzeit; Wochenaufwand: ca. 40 Stunden; Kurssprache: Deutsch
Weitere Informationen finden Sie unter www.qantm.de
Direkte Kontaktaufnahme ist unter info@qantm.de , oder telefonisch unter: 089-550 686 86 möglich.

qantm
www.qantm.de